초·중·고·특수학교 대상 꿈길체험처 안내를 위한

# 2026 꿈길 진로체험처 안내 자료집

## -전남광주통합특별시 동구·서구·남구·북구·광산구-

2026. 09. 01.

꿈길 전남광주통합특별시교육청 전남광주통합특별시서구 진로직업체험지원센터 남구청소년진로체험지원센터

# • 목 차 •


**Ⅰ. 인사말·발간사**

1. 인사말_전남광주통합특별시교육청 진로진학과 ---- 3
2. 발간사_전남광주통합특별시서구·남구센터 ---- 4

**Ⅱ. 진로체험망 「꿈길」소개**

1. 진로체험망 꿈길 소개 ---- 5

**Ⅲ. 진로센터안내**

1. 전남광주통합특별시서구진로직업체험지원센터 ---- 7
2. 전남광주통합특별시남구청소년진로체험지원센터 ---- 8

**Ⅳ. 꿈길 체험처 안내**

1. 2026년 꿈길 체험처 목록 ---- 9
2. 꿈길 체험처 프로그램 안내 ---- 16

**가. 경영·경제·서비스** ---- 16

1) NH농협은행 광주본부 행복채움금융교실 ---- 16

**나. 농림·수산·생태** ---- 20

1) 송산목장 ---- 20

**다. 문화·예술·미디어** ---- 25

1) 아트트리아카데미(본점) ---- 25
2) 아트트리아카데미 수완점 ---- 29
3) 연북 ---- 36
4) F2MG 뷰티 아카데미 광주캠퍼스 ---- 39

**라. 미래과학·기술** ---- 43

1) 광주지방기상청 ---- 43
2) 국립광주과학관 ---- 46
3) 글로벌드론항공 ---- 52
4) 우리드론 ---- 56
5) 엠에스솔루션 ---- 59
6) 조선대학교메이커스페이스 ---- 62
7) 재능개발연구소 ---- 66
8) 전남대학교 교육문제연구소 ---- 69
9) 전남대학교 생체재료개발센터 ---- 72

10) ㈜레드포인트 ---- 75
11) ㈜아이티융합교육개발원 ---- 81
12) ㈜와이즈교육 광주전라본부 ---- 87
13) ㈜인그래픽스 ---- 92
**마. 보건·의료(헬스)·코칭** ---- 95
1) 리움브레인심리상담센터 ---- 95
2) 어세스타 ---- 99
**바. 식품·공예·생활·뷰티** ---- 102
1) 도예공방 The자기 ---- 102
2) 두드림평생교육원 ---- 105
3) 디자인휴먼 ---- 109
4) 로카스튜디오 ---- 113
5) 파비(PARVY) ---- 116
6) 세영공방 ---- 120
7) 주식회사이루다스포츠아카데미 ---- 123
8) 아시아요리학원 ---- 126
9) 아일리캔들 ---- 130
10) 아트인소담 ---- 134
11) 유메스튜디오 ---- 139
12) 유한회사 더담희 ---- 143
13) 퀼트앤소잉 ---- 146
14) 호남제과전문학원 ---- 149
**사. 인문·사회·공공** ---- 151
1) 광주여성가족재단 ---- 151
2) 광주전남지방병무청 병역진로설계지원센터 ---- 154
**아. 종합** ---- 156
1) 교육사회적기업포인트(주) ---- 156
2) 광산구청소년수련관 ---- 160
3) 새희망교육 ---- 165
4) 시그먼트(Sigment) ---- 169
5) 전남광주통합특별시 청소년삶디자인센터 ---- 172

**Ⅵ. 부록**
1. 꿈길 신청 및 이용절차 ---- 175
1. 꿈길 개인이력관리 ---- 176

*자료집에 수록된 체험처는 '2026년 5월 자료집 제작 안내'에 따라 참여한 기관에 한하여 게재되었습니다.

## Ⅰ 인사말

**지역의 배움터에서 꿈을 발견하고, 미래를 설계하는 힘을 키우길 바랍니다**

○ 학생들이 자기 소질과 적성을 발견하고 미래를 주도적으로 설계하기 위해서는 교실에서의 배움과 더불어 다양한 직업 세계와 삶의 현장을 직접 만나고 경험하는 과정이 중요합니다. 특히 빠르게 변화하는 미래사회에서는 단순히 직업정보를 습득하는 것을 넘어, 다양한 경험을 통해 자신의 가능성을 발견하고 변화에 유연하게 대응하며 스스로 진로를 설계하는 역량이 더욱 중요해지고 있습니다.

○ 이러한 의미에서 지역사회의 일터와 삶터는 학생들에게 더없이 소중한 '살아있는 진로 교육의 장'입니다. 현장에서 만나는 전문가의 생생한 경험과 직업 세계에 관한 이야기는 학생들이 교실에서 배운 내용을 실제 삶과 연결하고, 자신의 관심과 적성을 구체적인 진로로 발전시켜 나가는 데 큰 도움이 됩니다.

○ 「2026 청소년 진로 체험처 안내 자료집」은 서구진로직업체험지원센터와 남구청소년진로체험지원센터가 지역사회의 다양한 진로 체험처와 프로그램을 발굴하여 학교 현장에서 편리하게 활용할 수 있도록 한데 모은 자료입니다. 이 자료집이 학교와 지역사회를 잇는 든든한 연결고리가 되어, 학생들에게는 살아있는 진로 교육의 기회를, 선생님들께는 교육과정과 연계한 진로 체험을 설계하는 데 유용한 길잡이가 되기를 기대합니다.

○ 우리 교육청은 앞으로도 진로체험지원센터를 비롯한 지역사회의 다양한 기관과 긴밀히 협력하여 학생 한 명 한 명이 자신의 꿈과 가능성을 발견하고 미래를 스스로 설계할 수 있도록 학교 진로 교육을 충실히 지원하겠습니다.

○ 지역의 소중한 자원을 학생들의 배움으로 이어주시는 진로 체험처 관계자 여러분과 학교 현장에서 학생들의 진로 교육을 위해 애쓰시는 선생님들께 깊이 감사드리며, 이 자료집이 학생들의 꿈을 더 넓은 세상과 이어주는 뜻깊은 길잡이가 되기를 바랍니다.

**전남광주통합특별시교육청**

## Ⅰ 발간사

### 미래를 열어가는 꿈의 이정표: 2026 꿈길 진로 체험처 안내 자료집을 펴내며···

○ 지속 가능한 미래와 인재 양성을 위해 학교 현장에서 헌신하시는 교육가 여러분, 그리고 지역 교육 발전의 든든한 버팀목이 되어주시는 교육청 관계자 여러분께 깊은 존경과 감사의 인사를 드립니다.

○ 급변하는 디지털 전환(DX), 인공지능 전환(AX)과 융복합 산업구조의 변화 속에서, 특히 정부의 메가 프로젝트 핵심지역인 전남·광주의 미래 청사진은 우리 지역 청소년의 진로와 직접적 상관관계에 놓여진 시대적 기회입니다. 따라서 청소년들에게 필요한 진로 교육은 단순한 직업정보의 전달을 넘어 자신의 가능성을 탐색하고 미래사회의 변화에 유연하게 대응하는 '주도적 미래 설계 역량'을 길러주는 방향으로 더욱 진화할 필요성이 대두되고 있습니다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위해 지역 내 다양하고 전문성 높은 꿈길 체험처들과 뜻을 모아 '2026 꿈길 진로 체험 안내 자료집'을 발간하게 되었습니다.

○ 본 자료집은 지역사회의 우수한 체험기관 및 전문가들이 기획한 다채로운 스펙트럼의 진로 교육 자산을 체계적으로 수록하였습니다. 신기술·디지털 리터러시를 반영한 미래산업 체험부터 인문·예술·사회적 가치를 아우르는 경험 기반 프로그램까지, 학교 교육과정과 유기적으로 연계할 수 있는 실전형 교육 콘텐츠를 다각도로 배치하였습니다.

○ 현장에서 학생들의 성장을 최우선으로 고민하시는 선생님들께는 교육과정 재구성 및 진로 탐색 수업을 한층 다채롭게 기획할 수 있는 실질적인 유용한 이정표가 되기를 기대합니다.

○ 단 한 명의 청소년도 소외됨 없이 자신의 꿈을 구체화하고 미래 역량을 함양할 수 있도록, 우리 센터는 앞으로도 교육 현장의 목소리에 귀 기울이며 최상의 교육 매칭 솔루션을 제공하는 최적의 파트너로서 책무를 다하겠습니다. 본 책자가 학교 현장과 지역 체험처를 이어주는 든든한 교량이 되기를 바라며, 진로 교육의 발전을 위해 함께 걸어주시는 모든 분의 노고에 깊이 감사드립니다.

**전남광주통합특별시서구진로직업체험지원센터·남구청소년진로체험지원센터**

## II 진로 체험 망「꿈길」소개

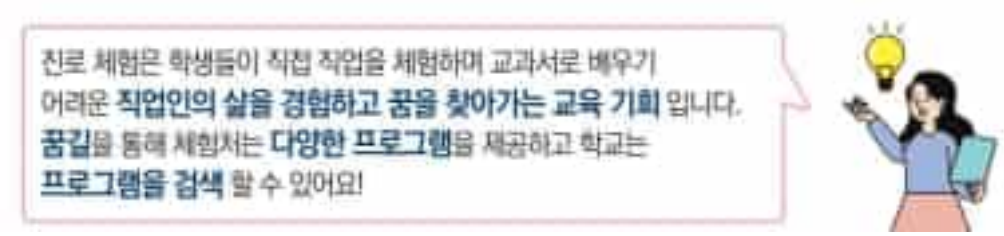
### ○ 추진 근거 : 진로 교육법 및 동법 시행령

- 진로 교육법 제18조의 ②(진로 체험지원) 국가와 지방자치단체는 진로 체험기관을 발굴하고 이에 관한 정보를 제공하는 시스템을 구축하여야 한다.
- 진로 교육법 시행령 제8조(진로 체험지원) 법 제18조 제2항에 따른 정보제공시스템은 다음 각호의 업무 수행을 위하여 운영한다.

① 법 제18조 제1항에 따른 진로 체험기관 관련 통계 생성 및 관리
② 진로 체험기관의 등록·운영 정보 제공
③ 그 밖에 진로 체험에 필요한 정보의 생성 및 전달

### ○ 진로 체험 망「꿈길」이란?

꿈꾸는 아이들의 길라잡이「꿈길」은 학생들의 다양한 진로 체험을 지원하기 위해 교육부가 운영하는 대국민 서비스 플랫폼으로, 지역사회의 다양한 진로 체험처와 프로그램을 관리하고 학교의 진로 체험 운영을 지원합니다.




### ○ 꿈길 시스템의 주요 기능

- 지역사회 진로 체험처 정보 등록·관리
- 진로 체험 프로그램 등록·검색
- 학교와 체험처 간 진로 체험 신청·매칭 지원
- 지역별·분야별 진로 체험 프로그램 정보 제공
- 교육기부 진로 체험기관 인증정보 제공
- 진로 체험 운영 및 실적 관리

### ○ 꿈길을 통한 진로 체험처 질 관리체계

출처 : 교육부 진로 체험 망「꿈길」

## Ⅲ 진로센터 소개

### ○ 운영 근거

- 진로 교육법 제5조(국가 및 지방자치단체 등의 책무)
- 전남광주통합특별시**서구**진로직업체험지원센터 설치 및 운영에 관한 조례(2016.08.26.)
- 전남광주통합특별시**남구**진로체험지원센터 설치 및 운영에 관한 조례(2020.12.30.)
- 전남광주통합특별시교육청 진로 교육 진흥에 관한 조례 제13조(진로 체험지원) 및 제14조(진로 체험시설), 제25조 (기관 간 협력), 제26조(진로 교육 네트워크 구성 등)

### ○ 운영 체계

출처 : 교육부 진로 체험 망「꿈길」

### ○ 주요 역할

| 구분 | 주요역할 |
|---|---|
| 교육지원청 | - 지역사회 진로체험 기획 · 총괄<br>- 체험처 정보제공 및 예산 지원 |
| 관할지자체 | - 공공기관, 기업등의 체험처 정보수집 및 제공<br>- 자유학기제 · 진로체험지원센터 예산 지원 |
| 지역사회 | - 직업 현장 · 멘토 제공 및 진로체험 제공 |
| **진로체험지원센터** | **- 체험처 발굴 · 관리<br>- 체험프로그램 컨설팅<br>- 체험처<->학교 매칭<br>- 센터 자체 프로그램 운영<br>- 진로 체험지원 자원봉사자 양성, 활용, 관리<br>- 교육기부 진로 체험기관 인증제 심사 등** |
| 단위학교 | - 체험프로그램 신청<br>- 배정받은 체험프로그램 운영 |
| 꿈길(www.ggoomgil.go.kr) | - 체험처 및 체험프로그램 관리, 체험처<br>- 학교 매칭을 위한 시스템 |

출처 : 교육부 진로 체험 망「꿈길」

## 1. 전남광주통합특별시서구진로직업체험지원센터

청소년 시기는 자신만의 별을 만드는 중요한 시기입니다.
서구진로직업체험지원센터는 진로 탐색과 직업 현장 체험을 통해
다양한 경험을 쌓아가도록 하여 여러분이 미래세대의 주역으로 성장할 수
있도록 적극적으로 지원하고 있는 기관입니다.

○ **비전** : 삶의 가치를 찾는 진로 교육

○ **핵심 목표** 1. 자기 주도적 진로 역량 강화
2. 꿈을 현실로 연결하는 진로 설계 지원
3. 지역사회 진로 교육 생태계 구축

○ **운영안내**

-사업대상: 서구 관내 청소년 및 학교 밖 청소년
-운영시간: 월~금 09:00~18:00(공휴일, 토·일요일, 518 광주지방 공휴일, 9.28개소일 휴무)
-연 락 처: 전화 062) 367-7942
-이 메 일: careerjobgo@daum.net
-홈페이지: http://www.careerjobgo.or.kr/
-소 재 지: 서구 상무오월로 23. 서구청소년꿈누리센터 4층

○ **주요 사업**

| | | |
|---|---|---|
| **1. 진로 탐색** | | |
| ◆ 초등전환기 프로그램 | 초 | 4~12월 |
| ◆ 맞춤형 진로 설계 프로젝트 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 진로 특강 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 학과체험멘토링 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 직업인 멘토링 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 찾아가는 지속가능 발전학교 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 우리동네 진로 마라톤 | 중, 고, 특수 | |
| **2. 진로 체험** | | |
| ◆ 진로동아리 | 중, 고, 특수 | 4~12월 |
| ◆ 직업체험 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 진로 캠프 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 꿈터뷰 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 우리동네 명인명장 토크쇼 | 중, 고, 특수 | |
| ◆ 청소년기관 연계 진로 프로그램 | 초, 중, 고, 특수 | |
| **3. 진로 교육 네트워크** | | |
| ◆ 진로 교육 네트워크 협의회 | 지역단체 | 연중 |
| ◆ 진로 교사협의회 | 진로교사 | 9월 |
| ◆ 진로 교육 자문단 | 진로교사 등 | 연 2회 |
| ◆ 진로 교육기관 협의회 | 진로 교육기관 및 강사 | 1월 |
| ◆ 진로 교육 강사 역량 강화 | 진로 교육 강사 | 3월 |
| ◆ 꿈길 체험처 및 인증제 관리 | 체험처 및 인증기관 | 연중 |

* 사업 내용은 변경될 수 있습니다.

## 2. 전남광주통합특별시남구청소년진로체험지원센터

"청소년의 꿈과 지역의 자원을 연결해, 진로가 경험이 되는 기회를 만들어갑니다."
남구청소년진로체험지원센터는 지역사회와 다양한 진로 체험처를 연결하여
청소년에게 생생한 직업체험과 진로 탐색의 기회를 제공합니다.
다양한 경험을 바탕으로 청소년이 자신의 가능성을 발견하고,
스스로 미래를 설계하며 성장할 수 있도록 함께합니다.

○ **비전 :** 미래를 디자인하는 진로 탐색의 허브, 남구 청소년의 꿈을 잇다

○ **핵심 목표** 1. 자기 주도적 진로 탐색 강화
2. 체계적 진로 콘텐츠 개발
3. 글로컬 진로 생태계 구축
4. 맞춤형 진로 교육 지원

○ **운영안내**

-사업대상: 남구 관내 청소년
-운영시간: 월~금 09:00~18:00(공휴일, 토·일요일)
-연 락 처: 062)676-9655~6
-이 메 일: career062@naver.com
-홈페이지: https://namgucareer.co.kr/
-소 재 지: 남구 봉선로 1, 남구청 별관 2층

○ **주요 사업**

| | | |
|---|---|---|
| **1. 학교 연계 지원** | | |
| ◆ 직업체험 | 초, 중, 고, 특수 | 3~12월 |
| ◆ 전문직업인멘토 | 중, 고 | 3~12월 |
| ◆ 진로검사 | 중 | 3~12월 |
| ◆ 진로 캠프 | 중, 고 | 3~12월 |
| ◆ 진로 특강 | 중, 고 | 3~12월 |
| **2. 지역연계지원** | | |
| ◆ 지역연계진로탐방 | 교육소외계층 | 3~12월 |
| ◆ 미래진로창작소 | 장애청소년 | 3~12월 |
| ◆ 진로페스티벌 | 청소년 | 3~12월 |
| **3. 센터특화지원** | | |
| ◆ AI융합 진로랩 | 3~12월 | 3~12월 |
| ◆ 꿈꾸는 일주일 | 청소년 | 7~8월 |
| **4. 네트워크구축** | | |
| ◆ 체험처길라잡이 | 체험처 | 상시 |
| ◆ 진로지원단 | 진로교사/교육강사 | 상시 |
| **5. 특별교부금** | | |
| ◆ 진로동아리 | 초, 중, 고, 특수 | 9월~12월 |
| ◆ 진로박락회 | 청소년 | 11월 |
| ◆ 서울 견학체험 | 청소년 | 9월 |

* 사업 내용은 변경될 수 있습니다.

## Ⅳ. 꿈길 체험처 안내

# 1. 2026년 꿈길 체험처 목록

*체험처별 세부 프로그램은 '꿈길' 누리집의 체험처 검색을 통해 확인할 수 있습니다.

## 경영·경제·서비스

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 광산구 지역경제활력센터 | 개인사업장 | 광산구 소촌로85번길 14-9 | |
| 2 | 광주연구원 광주지역경제교육센터 | 공공기관/공기업 | 광산구 진곡산단중앙로 55 | |
| 3 | 국토교통부 부산지방항공청 무안공항 | 공공기관/공기업 | 광산구 수완로33번길 22 | |
| 4 | 농협은행광주영업본부 | 민간기업 | 광산구 무진대로 285 | |
| 5 | 에듀플라잇승무원학원 | 개인사업장 | 동구 금남로 236 | |

## 농림·수산·생태

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 광주환경공단 | 공공기관/공기업 | 서구 천변우하로 79 | |
| 2 | 산림문화연구소 | 민간기업 | 서구 화개중앙로4번길 3-11 | |
| 3 | 송산목장 | 개인사업장 | 광산구 가삼안길 68-100 | |
| 4 | 야생동물구조관리센터 | 공공기관/공기업 | 서구 무진대로 576 | |
| 5 | 우리밀생명학교 | 민간기업 | 광산구 삼도지정길 100 | |
| 6 | 우치공원관리사무소 | 공공기관/공기업 | 북구 우치로 677 | |
| 7 | 한국환경보전원호남지사 | 공공기관/공기업 | 북구 첨단과기로208번길 43-22 | |

## 문화·예술·미디어

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (사)광주시민방송-광주FM(88.9MHz) | 민간기업 | 북구 자미로66번길 15 | |
| 2 | CONCERT HALL57 (Ensemble ARCO) | 민간기업 | 북구 우치로537번길 5 | |
| 3 | MBC아카데미연극음악원 광주 | 개인사업장 | 남구 용대로 117 | |
| 4 | SBS아카데미게임학원 광주점 | 민간기업 | 동구 금남로 238 | |
| 5 | SBS아카데미컴퓨터아트학원 광주지점 | 민간기업 | 동구 금남로 238 | |
| 6 | 가구와그림 | 개인사업장 | 남구 군분로 44 | |

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 7 | 광주도시여행청 | 민간기업 | 동구 서석로85번길 24 | |
| 8 | 광주시립미술관 문화센터 | 민간기업 | 북구 하서로 52 | |
| 9 | 나래아트앤빈(광주센터) | 개인사업장 | 서구 화개중앙로114번길 19 | |
| 10 | 리브무용학원 | 개인사업장 | 북구 대자로54번길 3 | |
| 11 | 메이썬스튜디오 | 개인사업장 | 광산구 산월로9번길 8-7 | |
| 12 | 시청자미디어재단 광주시청자미디어센터 | 공공기관/공기업 | 서구 회재로 905 | |
| 13 | 아트웍미술교습소 | 개인사업장 | 광산구 첨단중앙로181번길 88-21 | |
| 14 | 아트트리아카데미 | 민간기업 | 광산구 장신로148번길 9-16 | |
| 15 | 아트트리아카데미 | 민간기업 | 동구 남문로 760 | |
| 16 | 에꼴드뮤직 | 민간기업 | 북구 일곡로 50 | |
| 17 | 오늘미술관 | 개인사업장 | 광산구 임방울대로 154-11 | |
| 18 | 유메 스튜디오 | 개인사업장 | 동구 독립로 382 | |
| 19 | 토토아트미술학원 | 개인사업장 | 서구 치평로 30 | |

## 미래과학·기술

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (주)드론스포츠파크 | 개인사업장 | 북구 지야길 49-1 | |
| 2 | (주)와이즈교육 광주전라본부 | 민간기업 | 북구 첨단과기로208번길 43-22 | |
| 3 | (주)위치스 | 민간기업 | 남구 송암로24번가길 46 | |
| 4 | (주)인그래픽스 | 민간기업 | 동구 필문대로 50-2 | |
| 5 | IT융합교육개발원 | 민간기업 | 북구 첨단벤처소로62번길 34-8 | |
| 6 | 광주드론교육원 | 개인사업장 | 북구 첨단연신로 45 | |
| 7 | 글로벌드론항공 | 민간기업 | 북구 양산택지로121번길 14-2 | |
| 8 | 더메타 | 개인사업장 | 남구 봉선중앙로 51 | |
| 9 | 드론캐스트 | 개인사업장 | 서구 상무중앙로 43 | |
| 10 | 마울커뮤니케이션즈(주) | 민간기업 | 남구 송암로24번가길 46 | |
| 11 | 메이온파티 | 개인사업장 | 북구 하백로6번길 12 | |
| 12 | 소바세교육연구소 | 개인사업장 | 북구 첨단연신로 45 | |
| 13 | 양지교육과학 | 개인사업장 | 서구 2순환로 2348 | |
| 14 | 에듀넷 | 개인사업장 | 북구 서강로 | |
| 15 | 엠에스솔루션 | 개인사업장 | 북구 삼소로270번길 25 | |
| 16 | 우리드론 | 민간기업 | 동구 조선대1길 17 | |
| 17 | 우리드론 | 개인사업장 | 서구 내방로240번길 10 | |

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 18 | 조선대학교 CSL창작마을센터(메이커스페이스) | 학교/대학교 | 동구 조선대1길 8 | |
| 19 | 주식회사 팔칠구삼 | 민간기업 | 동구 동계천로 150 | |
| 20 | 주식회사 커넥트쓰리알 | 민간기업 | 북구 첨단과기로 333 | |
| 21 | 주식회사 허니 | 민간기업 | 광산구 신창로 64 | |

## 보건·의료(헬스)·코칭

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 광주뇌교육협회 | 청소년/시민단체 | 동구 독립로 358 | |
| 2 | 길하나사회적협동조합 | 민간기업 | 북구 우치로 17 | |
| 3 | 나우펫24 | 개인사업장 | 광산구 상무대로 298 | |
| 4 | 리바디 스포츠마사지 | 개인사업장 | 서구 화정로280번길 1 | |
| 5 | 리베르코칭 | 개인사업장 | 서구 풍암1로 17 | |
| 6 | 리움브레인센터 | 개인사업장 | 광산구 풍영로 251 | |
| 7 | 바로교육연구소 | 민간기업 | 서구 상무버들로 15 | |
| 8 | (사)대한안전연합 | 민간기업 | 광산구 상무대로 305 | |
| 9 | 사람과삶 스피치 인재교육 아카데미 | 개인사업장 | 동구 충장로 45-16 | |
| 10 | 세대소통놀이문화교육공동체 통 | 청소년/시민단체 | 남구 화산로 32 | |
| 11 | 어세스타 | 민간기업 | 서구 치평동 상무중앙로 103 | |
| 12 | 연향 마음치유공방 | 개인사업장 | 서구 풍암2로 84 | |
| 13 | 유한회사 프렌즈도그 | 개인사업장 | 서구 마륵복개로 154 | |
| 14 | 이루자교육 | 민간기업 | 북구 첨단과기로208번길 43-22 | |
| 15 | 장현경 펜싱클럽 | 개인사업장 | 광산구 장신로 60 | |
| 16 | 재능개발연구소 | 민간기업 | 북구 송해로39번길 9-13 | |
| 17 | 전남대학교생체재료개발센터 | 개인사업장 | 북구 무등로 | |
| 18 | 전대팀맥2관멀티짐 | 개인사업장 | 북구 용봉로 40 | |
| 19 | 조선태권도장 | 개인사업장 | 남구 회재로1186번길 31 | |
| 20 | 주식회사이루다스포츠아카데미 | 민간기업 | 광산구 월계로 117-32 | |
| 21 | 주식회사 패밀리아 | 민간기업 | 북구 오문로 18 | |
| 22 | 청소년문화공작소 | 청소년/시민단체 | 북구 서양로 80 | |
| 23 | 체육도장업협동조합 동림센터 | 청소년/시민단체 | 북구 동림동 170~299 | |

# 식품·공예·생활·뷰티

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (주)털보의 커피놀이터 | 개인사업장 | 동구 필문대로 242-7 | |
| 2 | (주)보타닉가든(딥포레) | 개인사업장 | 광산구 임방울대로 372 | |
| 3 | (주)수떡공예교육문화원 | 민간기업 | 광산구 산정공원로 12 | |
| 4 | F2MG글로벌뷰티아카데미 상무점 | 개인사업장 | 서구 상무중앙로 10 | |
| 5 | F2MG글로벌뷰티아카데미(금남로점&상무점) | 민간기업 | 동구 금남로 195 | |
| 6 | GCA글로벌문화예술코리아협회 | 민간기업 | 광산구 장신로 85 | |
| 7 | JB플라워 | 개인사업장 | 북구 대천로 121 | |
| 8 | 가치공예협동조합 | 민간기업 | 북구 서암대로 120 | |
| 9 | 갤러리공방 | 개인사업장 | 북구 우치로228번길 43-2 | |
| 10 | 광주위드바리스타학원 | 개인사업장 | 남구 유안초등북1길 7 | |
| 11 | 국제레크리에이션사회적협동조합 | 민간기업 | 북구 서암대로 284 | |
| 12 | 국제직업전문학교 | 민간기업 | 동구 백서로175번길 8 | |
| 13 | 꽃블링 | 개인사업장 | 북구 송월로30번길 46 | |
| 14 | 끌리나뷰티 | 개인사업장 | 북구 용봉택지로 13 | |
| 15 | 나무창작소협동조합 | 민간기업 | 서구 쌍촌로 6 | |
| 16 | 녹아헌(차문화테라피) | 개인사업장 | 서구 하남대로710번길 5 | |
| 17 | 느림(직물의 공간) | 개인사업장 | 서구 상무중앙로 24 | |
| 18 | 다다 | 개인사업장 | 서구염화로 134번길 21 | |
| 19 | 달그락 부엌 | 개인사업장 | 북구 서방로 128-1 | |
| 20 | 더 오브제 | 개인사업장 | 북구 저불로69번길 37 | |
| 21 | 더플로리움 | 개인사업장 | 서구 회재로 793 | |
| 22 | 도예공방 The자기 | 개인사업장 | 남구 포충로 937 | |
| 23 | 도토리베이커리 | 개인사업장 | 북구 용주로30번길 47-3 | |
| 24 | 두손보자기공방 | 개인사업장 | 북구 설죽로217번길 34-10 | |
| 25 | 디자인휴먼학원 | 민간기업 | 서구 상무누리로 30 | |
| 26 | 뜨개공방 다쩐다 | 개인사업장 | 서구 화정로 106-15 | |
| 27 | 라스또리아 광주커피학원 | 개인사업장 | 북구 설죽로 471 | |
| 28 | 로카스튜디오 | 개인사업장 | 북구 설죽로336번길 23 | |
| 29 | 루나오브제 | 개인사업장 | 광산구 월계로 46-11 | |
| 30 | 리하꽃집_학원_예술공예작업연구모임 | 개인사업장 | 광산구 고봉로125번안길 12-1 | |

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 31 | 메이로즈 비누공방 | 개인사업장 | 서구 화운로100번길 23-10 | |
| 32 | 미소담 | 개인사업장 | 남구 금당로 110 | |
| 33 | 바라 | 개인사업장 | 동구 필문대로191번길 17-1 | |
| 34 | 바이준래쉬 | 개인사업장 | 광산구 목련로2번길 9 | |
| 35 | 벌룬달링 | 개인사업장 | 북구 용두마을2길 12 | |
| 36 | 보자기예인 | 개인사업장 | 서구 경열로 81 | |
| 37 | 빛고을공예협동조합 | 민간기업 | 북구 서암대로 120 | |
| 38 | 사)한국예술진흥회 | 개인사업장 | 북구 중흥로 | |
| 39 | 산들로 (감성꽃집) | 개인사업장 | 북구 양산로 68 | |
| 40 | 선피부관리 | 개인사업장 | 북구 대천로 165-1 | |
| 41 | 소담공방(광주광역시) | 개인사업장 | 남구 오방로 112 | |
| 42 | 손길공방 | 개인사업장 | 동구 경양로 362-1 | |
| 43 | 솝히공방 | 개인사업장 | 북구 양일로 51-1 | |
| 44 | 수다쟁이 | 개인사업장 | 남구 회서로11번길 15 | |
| 45 | 수완겟잇뷰티미용학원 | 개인사업장 | 광산구 장신로 85 | |
| 46 | 아로아로컬러랩Lab | 개인사업장 | 서구 상일로42번길 13-8 | |
| 47 | 아시아요리학원 | 개인사업장 | 남구 봉선중앙로 87-1 | |
| 48 | 아일리캔들 | 개인사업장 | 동구 동계천로 159-8 | |
| 49 | 아트인소담 | 개인사업장 | 북구 첨단과기로208번길 43-22 | |
| 50 | 아헤브 | 개인사업장 | 동구 제봉로 100-1 | |
| 51 | 얌얌베이킹 | 개인사업장 | 광산구 수완로33번길 79 | |
| 52 | 월드뷰티 | 개인사업장 | 광산구 풍영로101번길 22 | |
| 53 | 위빙유 | 개인사업장 | 서구 풍암순환로128번길 17 | |
| 54 | 윤마블링 | 개인사업장 | 서구 상무오월로3번길 24-11 | |
| 55 | 이음니팅 뜨개공방 | 개인사업장 | 서구 상무대로1005번길 19 | |
| 56 | 이음목공예 | 개인사업장 | 북구 버들로 29 | |
| 57 | 져니공방 | 개인사업장 | 북구 북문대로 235 | |
| 58 | 주식회사포레스타 | 개인사업장 | 남구 효천안길 24 | |
| 59 | 주아룸헤어 | 개인사업장 | 북구 첨단연신로133번길 3 | |
| 60 | 쫑스엠케이 뷰티샵 | 개인사업장 | 서구 계수로51번길 4 | |
| 61 | 천연화장품 | 개인사업장 | 북구 동문대로134번길 55 | |
| 62 | 청담더뷰티아카데미 | 민간기업 | 동구 충장로2가 28번지 | |

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 63 | 초림다례원 | 개인사업장 | 동구 필문대로187번길 11-3 | |
| 64 | 쿠키빈 | 개인사업장 | 동구 중앙로 182 | |
| 65 | 퀼트앤소잉학원 | 개인사업장 | 동구 의재로 149-7 | |
| 66 | 클로버 (플라워샵) | 개인사업장 | 서구 상무민주로32번길 3-16 | |
| 67 | 탑쉐프요리학원 | 개인사업장 | 북구 첨단연신로91번길 14 | |
| 68 | 티소반 | 민간기업 | 서구 풍암순환로 82 | |
| 69 | 퍼스트바리스타제과제빵학원 광주점 | 개인사업장 | 서구 상무중앙로 43 | |
| 70 | 하임뷰티아카데미 | 개인사업장 | 서구 상무대로 799 | |
| 71 | 한국길버트공예학원 | 개인사업장 | 광산구 왕버들로251번길 16 | |
| 72 | 호남제과전문학원 | 개인사업장 | 동구 중앙로 170 | |

## 인문·사회·공공

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | K-water 영·섬경영처 | 공공기관/공기업 | 서구 상무중앙로78번길 4 | |
| 2 | 광산구청소년수련관 | 청소년/시민단체 | 광산구 첨단중앙로182번길 39 | |
| 3 | 광주 YMCA아가야 | 민간기관 | 북구 하서로 52 | |
| 4 | 광주광역시 남구청소년도서관 | 공공기관/공기업 | 남구 제석로 100 | |
| 5 | 광주광역시남구청소년진로체험지원센터 | 공공기관/공기업 | 남구 봉선로 1 | |
| 6 | 광주광역시도시철도공사 | 공공기관/공기업 | 서구 상무대로 760 | |
| 7 | 광주동구청소년수련관 | 청소년/시민단체 | 동구 의재로43번길 27-3 | |
| 8 | 광주보건대학교 | 학교/대학교 | 광산구 신창동 광주보건대학 | |
| 9 | 광주북구청소년수련관 | 청소년/시민단체 | 북구 대천로 86 | |
| 10 | 광주북부경찰서-청소년 경찰학교 | 공공기관/공기업 | 동구 필문대로 34 | |
| 11 | 광주솔로몬로파크 | 공공기관/공기업 | 북구 오문로 244 | |
| 12 | 광주여성가족재단 | 공공기관/공기업 | 남구 중앙로107번길 15 | |
| 13 | 광주여자대학교 | 학교/대학교 | 광산구 여대길 201 | |
| 14 | 광주전남지방병무청병역진로설계지원센터 | 공공기관/공기업 | 동구 양림로119번길 11 | |
| 15 | 광주지방기상청 | 공공기관/공기업 | 북구 운암동 | |
| 16 | 광주지방식품의약품안전청 | 공공기관/공기업 | 북구 오룡동 첨단과기로176번길 39 | |
| 17 | 광주청소년꿈키움센터 | 공공기관/공기업 | 서구 화정로161번길 12 | |
| 18 | 교육청 특수교육지원센터 | 공공기관/공기업 | 광산구 왕버들로322번길 6 | |

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 19 | 국립광주과학관 | 공공기관/공기업 | 북구 첨단과기로 235 | |
| 20 | 국립아시아문화전당 | 공공기관/공기업 | 동구 문화전당로 38 | |
| 21 | 꿈마루작은도서관 | 개인사업장 | 광산구 풍영로329번길 50 | |
| 22 | 대한적십자사 광주전남혈액원 | 공공기관/공기업 | 남구 서문대로 406 | |
| 23 | 동부교육지원청 | 공공기관/공기업 | 북구 서양로 111 | |
| 24 | 무등산국립공원공단 | 공공기관/공기업 | 동구 동산길7번길 5 | |
| 25 | 무빙트립 | 민간기업 | 광산구 월계로 195 | |
| 26 | 서구청 | 공공기관/공기업 | 서구 상무오월로 23 | |
| 27 | 서구청소년문화의집시소센터 | 청소년/시민단체 | 서구 상무공원로 136 | |
| 28 | 서구청소년수련관(서구문화센터) | 청소년/시민단체 | 서구 금호동 마재로 3 | |
| 30 | 쌍촌청소년문화의집 | 공공기관/공기업 | 서구 상무오월로 23 | |
| 31 | 영산강문화관 | 민간기업 | 남구 승촌동 573-7번지 | |
| 32 | 오방 최흥종기념관 | 공공기관/공기업 | 남구 제중로 64 | |
| 33 | 재단법인 한국공기안전원 | 민간기업 | 북구 첨단과기로208번길 34 | |
| 34 | 전남대학교교육문제연구소 | 학교/대학교 | 북구 용봉로 77 | |
| 35 | 진로로운 | 개인사업장 | 광산구 월계로118번길 38-4 | |
| 36 | 한국폴리텍대학광주캠퍼스 | 공공기관/공기업 | 북구 하서로 85 | |
| 37 | 호남대랄랄라스쿨 | 민간기업 | 서구 상무대로 971 | |

## 종합

| 연번 | 체험처명 | 유형 | 주소 | 교육기부인증기관 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (재)대성직업전문학교 | 민간기업 | 북구 동운로 96 | |
| 2 | (주)드림잡스쿨 | 민간기업 | 광산구 남동길 11-19 | |
| 3 | 광주광역시청소년삶디자인센터 | 청소년/시민단체 | 동구 중앙로160번길 31-37 | |
| 4 | 교육사회적기업포인트(주) | 민간기업 | 북구 첨단벤처소로15번길 50 | |
| 5 | 글로벌인재교육연구원 | 민간기업 | 광산구 하남대로261번길 16 | |
| 6 | 사단법인한국예술문화연합회 | 청소년/시민단체 | 남구 독립로 106 | |
| 7 | 새희망교육 | 민간기업 | 서구 하남대로680번길 1 | |
| 8 | 셀파교육(교육사회적기업 포인트) | 민간기업 | 서구 상무버들로53번길 20-1 | |
| 9 | 스카이교육(광주/전체) | 민간기업 | 북구 동문대로 50 | |
| 10 | 주식회사 치른시빌 | 민간기업 | 동구 서석로85번길 10 | |
| 11 | 키움인교육 | 민간기업 | 북구 첨단벤처로 46 | |
| 12 | 현대직업전문학교 | 민간기업 | 서구 경열로 20 | |
| 13 | 힉스리더십평생교육원 | 청소년/시민단체 | 북구 군왕로 199 | |

## 2. 2026년 꿈길 체험처 프로그램 안내

*자료집에 수록된 체험처는 '2026년 5월 자료집 제작 안내'에 따라 참여한 기관에 한하여 게재되었습니다.

*프로그램 안내 소개 내용은 기관에서 제출한 자료의 작성 취지를 존중하여 최소한의 편집만 거쳐 수록하였습니다.

# 경영·경제·서비스

## NH농협은행 광주본부 행복채움금융교실

### 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)603-6563 | 010-6449-4396 | 담당자명: 차 민 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 광산구 무진대로 285 (이메일: chamin@nonghyup.com) | | |

### 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 은행원 | NH농협은행 행복채움금융 진로교실 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험; | 0원 | 1 / 1 | |
| 2 | 은행원 | NH농협은행 광주본부 청소년금융교육센터 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험 | 0원 | 1 / 1 | |

### 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | **학교로 찾아가는 금융 · 진로 교육** (NH농협은행 행복채움금융 진로교실) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 청소년들의 균형 잡힌 경제관과 올바른 소비 습관을 정립하고 진로 선택을 지원 | | | | | |
| 우수한점 | 2. 뻔한 금융교육은 가라! Fun한 금융교육으로 청소년들이 알기 힘든 금융 지식을 눈높이에 맞춰 재미있게! 더 나아가 실무자의 진로 교육을 통해 자기 적성에 맞는 진로 선택에 도움을 줍니다. | | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1 시간 | 인원 및 비용 | 30 명 0 원 | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | | | | |

<table>
<tr><td>관련직업</td><td colspan="2">1. 은행원<br>2. 금융 관련업</td><td>전공학과</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">◇ 세 부 내 용 ◇</td></tr>
<tr><td>구분</td><td colspan="4">학습내용</td></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="4">1. 내가 용돈을 어떻게 사용하는지 생각해보기<br>2. 금융회사에 대해 생각해보기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td colspan="3">1. 참석자 확인<br>2. NH농협은행 청소년 금융교육센터 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달</td></tr>
<tr><td>본 활동</td><td colspan="3">1. 초등학생 - 어린이를 위한 용돈 관리<br>① 꼭 필요한 것과 꼭 필요하지 않지만 갖고 싶은 것을 구분하기<br>② 용돈을 어떻게 받는지, 어디에 쓰는지 이야기하기<br>③ 저축 목표 세우기<br><br>2. 중학생 - 금융회사의 종류와 금융 관련 직업 알아보기<br>① 다양한 금융회사 알아보기<br>② 은행에서 하는 일 알아보기<br>③ 금융과 관련된 직업 알아보기<br>3. 고등학생 - 저축과 투자, 신용관리<br>① 저축과 투자의 차이 이해하기<br>② 신용관리에 대해 알아보기<br>③ 금융 관련 직업 탐구, 역량과</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td colspan="3">1. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>2. 단체 사진 촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="4">금융의 개념과 화폐의 발전 과정을 이해하고 용돈 관리의 중요성을 인식한다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동사진</td><td colspan="2"> </td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수프로그램 소개_2

| 프로그램명 | NH농협은행 광주본부 청소년 금융교육센터 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 청소년들에게 금융기관 직업 체험의 기회를 제공하여, 자기 적성에 맞는 진로 선택에 도움 | | | | |
| 우수한점 | 1. 매일 바뀌는 금융교육으로 더욱 흥미 있는 상시교육 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1 시간 | 인원 및 비용 | 4 명 0 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 은행원<br>2. 금융 관련업 | | 전공학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습 내용 |
|---|---|---|
| 사전 준비 | | 금융교육이 필요한 이유에 대하여 알아보기 |
| 주요 내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개 |
| | 본 활동 1<br>(30분)<br><br>금융교육<br>(회차별<br>주제 상이) | 1. 똑똑한 금융 이야기<br>① 돈(화폐)의 개념 알아보기<br>② 우리나라 지폐와 동전에 대하여 알아보기<br>③ 저축의 필요성과 방법 알아보기<br>④ 은행이 하는 일 알아보기<br><br>2. 현명한 용돈 관리<br>① 용돈의 개념 알아보기<br>② 용돈 소비 습관 진단 및 이를 기반으로 개선사항 파악하기<br>③ 용돈 기입장 작성 방법 알아보기<br><br>3. 현명한 소비생활<br>① 합리적 소비에 대하여 알아보기<br>② 피해야 할 소비행위 알아보기(과소비, 과시 소비, 모방 소비, 충동 소비 등)<br>③ 윤리적 소비에 대하여 알아보기 |
| | 본 활동 2<br>(80분)<br><br>은행 체험<br>교육 | 1. 은행원 - 고객 롤플레잉<br>① 번호표 뽑기 (고객)<br>② 번호표 호번하기 (은행원)<br>③ 통장개설 및 입출금 요청하기 (고객)<br>④ 고객정보 입력 요청 (은행원)<br>⑤ 통장 개설하기 (은행원)<br>⑥ 고객 요청에 따라 입출금 업무 처리하기 (은행원)<br>⑦ 지폐계수기 사용법 익히기 (은행원)<br><br>2. ATM 체험<br>3. 핀테크 활용한 금융게임 및 금융사기 예방<br>4. 용돈 관리 보드게임 |

| | | |
|---|---|---|
| | **마무리** | 1. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>2. 수료증 교부, 배웅 인사 |
| **사후활동** | 1. 금융 관련 직업을 찾아보고 내 꿈과 연관 지어보기 | |
| **결과물 및 활동사진** | | |

# 송산목장

## 1. 체험처 소개

| 연락처 | 062)943-7100 | 010-7160-8200 | 담당자명: 박 은 영 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 광산구 가삼안길 68-100 (이메일: rockyme @ naver.com) | | |

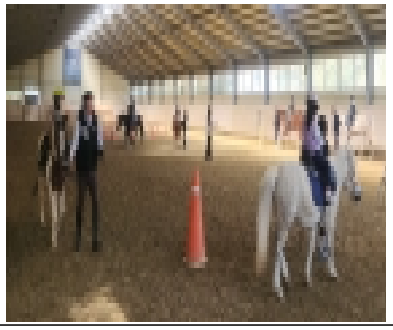
## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 농촌6차융복합산업기획자(경영주),웰니스관광기획자,치유농업사,승마지도사,동물매개치료사 | 내 마음의 균형을 찾는 시간 - 힐링승마와 동물교감치유 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 28,000원 | 1/1.5 | |
| 2 | 농촌융복합산업기획자,농산물가공·유통전문가,농업교육전문가,친환경식문화전문가 | 탄소발자국을 줄이는 우리쌀 피자와 지속가능한 6차융복합산업 | √초 √중 √고 | √체험처 | 26,000원 | 1/1.5 | |
| 3 | 치유농업사,원예치료복지사,생태·환경전문가,공간디렉터/바이오필릭디자이너,농업교육전문가,농촌융복합산업기획자,조경사,심리상담가 | 내 손으로 디자인하는 미니 목장 - 치유농업사와 원예치료사 교실 | √초 √중 √고 | √체험처 | 26,000원 | 1/1.5 | |
| 4 | 수의사,재활승마지도사,동물매개치료사,말조련사,치유농업사,재활스포츠전문가 | 말과의 교감을 통해 마음 치유하는 재활승마지도사와 동물매개치료사 진로교실 | √초 √중 √고 | √체험처 | 50,000원 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 내 마음의 균형을 찾는 시간 - 힐링 승마와 동물교감치유 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 말,양과의 직접적인 교감 및 승마체험을 통해 생명 존중 태도와 공감능력을 배우고 심리적,정서적 안정을 도모한다.<br>2. 치유농업사,승마지도사,동물매개치료사와 농촌6차융복합산업기획자,웰니스관광전문가의 미래진로를 탐색한다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 차별화된 '융복합'진로 탐색(농업+레저+치유+관광) - 유망 신산업 직업군을 종합적으로 탐색<br>2. 신체적, 정서적 치유 효과의 극대화 - 학업스트레스가 높은 요즘 학생들에게 정서적 치유를 주는 힐링교육프로그램 | | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 28,000 원 | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | | |
| 관 련 직 업 | 1. 농촌6차융복합산업기획자(경영주)<br>2. 웰니스관광기획자<br>3. 치유농업사<br>4. 승마지도사<br>5. 동물매개치료사 | 전공학과 | 1. 관광경영학과<br>2. 웰니스관광과<br>3. 문화관광콘텐츠과<br>4. 치유농업학과<br>5. 말산업과<br>6. 동물자원학과<br>7. 스포츠지도과<br>8. 사회체육학과 | | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 유튜브에서 농촌6차융복합산업, 승마지도사, 치유농업사, 웰니스관광기획자등의 내용 사전 시청해 오기<br>2. 펄럭이지 않는 편안한 바지와 운동화 착용(승마 및 목장 체험을 위한 안전 복장준비) |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인 및 안전 점검<br>2. 체험처(광주광역시 유일 교육농장인증, 꿈길체험처인증) 및 진행강사 소개<br>3. 진행 프로그램 및 주요 체험 동선 안내<br>4. 목장 내 동물 접촉 및 승마체험에 관한 안전 수칙 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 농촌6차융복합산업, 치유농업, 웰니스관광에 대한 미래와 비전에 대한 이해<br>2. 힐링승마체험(승마의 기본 자세와 신체균형감습득, 말과의 신뢰형성과 행동언어나누기<br>3. 동물교감치유체험(산 속 양떼 먹이주기체험을 통해 감성코칭 및 생명존중태도함양)<br>4. 관련 분야 진학 및 직업 탐색(말산업과,치유농업학과,동물자원학과,관광경영학과 등 안내)<br>-멘토와의 질의응답을 통한 진로 설계 및 비전 탐색 |
| | 마무리 | 1. 사후 만족도 조사 작성<br>2. 오늘 체험을 통한 느낌 및 궁금한 점 질의응답(간단한 소감 발표)<br>3. 기념 사진 촬영 |
| 사후활동 | | 1. 학교로 돌아가서 '동식물 매개 및 치유농업, 웰니스관광의 새로운 융복합 비즈니스 아이디어'를 마인드맵으로 그려보고, 관심 있는 관련 직업 및 전공학과와 연결지어 생각해 봅니다. |
| 결과물 및 활동 사진 | |  |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 내 손으로 디자인하는 미니 목장 - 치유농업사와 원예치료사 교실 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 다육식물과 동물미니어처를 활용한 미니 목장 조성을 통해 원예치유와 공간디자인을 경험하고 치유농업사 및 원예치료사의 직업적 역할과 필요 역량을 이해한다.<br>2. 식물을 다루고 자신만의 목장을 조성하며 학업스트레스를 해소하고 심리적 안정을 도모한다. | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 동물미니어처와 스토리텔링을 결합하여 '자신만의 목장 공간'을 구성하는 원예·디자인 융합 프로그램임.<br>2. 반려식물로서 미니목장은 지속적인 정서적 유대감과 관찰 학습 효과를 제공. | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 1 명 26,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 1. 치유농업사<br>2. 원예치료복지사<br>3. 생태·환경전문가<br>4. 공간디렉터<br>5. 바이오필릭디자이너<br>6. 농업교육전문가<br>7. 농촌융복합산업기획자<br>8. 조경사<br>9. 심리상담가 | 전공학과 | 1. 치유농업학과<br>2. 원예치료학과<br>3. 원예학과<br>4. 산림치유학과<br>5. 농경창업과<br>6. 화훼디자인과<br>7. 조경학과<br>8. 상담심리학과<br>9. 6차산업과<br>10. 농업교육과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 치유농업사 및 원예치료사의 역할에 관한 안내영상 사전 시청<br>2. 흙과 원예 도구를 사용하는 실습에 적합한 활동성 있는 복장 착용 안내 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인 및 안전 상태 점검<br>2. 체험처(광주광역시 유일 교육농장인증, 꿈길체험처인증) 및 진행강사 소개<br>3. 진행 프로그램 및 주요 체험 동선 안내<br>4. 안전 수칙 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 식물과 공간이 주는 정서안정 및 치유효과와 다육식물의 생태적특성과 올바른 관리법 알기<br>2. 반려식물인 나만의 미니 목장 만들기<br>3. 치유농업사,원예복지치료사,공간디렉터(플랜테리어 디자이너)의 직업적 역할과 전망 알아보기 |
| | 마무리 | 1. 완성된 미니 목장의 콘셉과 스토리 발표 및 작품 감상<br>2. 궁금한 점 질의응답 및 만족도 조사<br>3. 1인 1미니목장 작품을 들고 기념 사진 촬영 및 정리정돈 |
| 사후활동 | | 1. 완성된 미니 목장을 교실이나 집에 두고 주차별 식물의 변화와 자신의 정서 변화 관찰일지로 기록해보기<br>2. 주변공간(교실이나 짐의 거실, 방 등)에 자연 요소를 적용할 수 있는 '나만의 바이오필릭디자인'아이디어를 구상해 보고, 관심있는 직업 및 학과와 관련지어 진로 포트폴리오 작성해 보기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_4

| 프로그램명 | 말과의 교감을 통해 마음치유하는 재활승마지도사와 동물매개치료사 진로교실 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 말과의 비언어적 교감활동을 통해 학업스트레스 및 불안감을 해소하고 정서적 안정과 신뢰함을 형성한다.<br>2. 말을 활용한 보건·치유 신산업 분야인 재활승마지도사,동물매개치료사(심리상담사),치유농업사의 역할을 이해한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 독창적인 오감 체험으로 강렬한 정서 안정 및 생명 존중 태도 함양<br>2. 전문 인력 지도하에 체계적인 체험 프로그램 제공<br>3. 심화된 수의·보건과 더불어 신산업 고품격 진로 탐색 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 50,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 수의사<br>2. 재활승마지도사<br>3. 동물매개치료사<br>4. 말조련사<br>5. 치유농업사<br>6. 재활스포츠전문가 | 전공학과 | 1. 수의학과<br>2. 말산업과<br>3. 마사과<br>4. 동물매개치료과<br>5. 치유농업학과<br>6. 축산과<br>7. 재활스포츠학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. '재활승마지도사나 동물매개치료사의 직무 브이로그' 사전 시청해 오기<br>2. 체험 특성을 고려하여 운동화와 편안한 긴바지 착용하기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인 및 안전 상태 점검<br>2. 체험처(광주광역시 유일 교육농장인증, 꿈길체험처인증) 및 진행강사 소개<br>3. 진행 프로그램 및 주요 체험 동선 안내<br>4. 말의 신체 언어 설명과 안전 수칙 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 재활승마 및 동물매개치료 분야의 이해(직업적 역할과 비전)<br>-말교감이 심박수 및 정서 안정에 미치는 과학적 치유 효과 학습<br>2. 말에게 처음 다가가는 방법배우기, 말 털 빗겨주기(그루밍)을 통해 말과의 신뢰형성 및 불안 해소(말의 입장에서 생각해 보고 자기감정을 투영해 보는 감성 코칭 및 교감활동)<br>3. 말과 함께 걷기(Leading Therapy) 말과 나의 걷는 속도를 맞춰 고요히 함께 동행하기<br>4. 말의 웅장한 심장소리를 청진기로 직접 들어보기-말과의 경이로운 연결감을 느끼며 강렬한 정서적 안정을 얻음(사람의 심장보다 10배이상 크고 느린 심장소리를 들으며 나의 심장박동이 맞춰지며 릴렉스되는 깊은 치유 경험하기)<br>5. 프로그램을 함께 진행해 준 말에게 당근이나 각설탕 선물하며 감사의 마음 표현하기 |
| | 마무리 | 1. 체험 후 변화된 자신의 감정 표현해 보기<br>2. 궁금한 점 질의 응답 및 만족도 조사<br>3. 기념 사진 촬영과 정리정돈으로 마무리 |
| 사후활동 | | 1. 말과의 교감 과정에서 배운 비언어적 표현(공감,기다림,신뢰)이 일상생활과 인간관계에 주는 의미 적어보기<br>2. 수의사, 재활승마지도사, 동물매개치료사, 치유농업사, 말조련사가 되기 위한 국가자격증 및 관련 전공학과 조사하고 진로 계획 세워보기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 탄소발자국을 줄이는 우리쌀피자와 지속가능한 6차농촌융복합산업 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 국산 쌀을 활용한 피자만들기체험을 통해 푸드마일리지와 탄소발자국 감소의 환경적 가치를 알고, 지역농산물 연계비지니스모델 탐색을 통해 관련 분야의 비젼 및 진로에 대해 알아본다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 단순한 요리/가공체험을 넘어 환경,탄소중립(ESG)과 직업탐색을 모색해 보는 프로그램<br>2. 농업의 6차융복합산업(생산-가공-체험)비지니스 모델의 고부가가치 창출 산업으로 확장한 완벽한 실습임 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 26,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 농촌융복합산업기획자<br>2. 농산물가공 • 유통전문가<br>3. 농업교육전문가<br>4. 친환경식문화전문가 | 전공학과 | 1. 농식품경영학과<br>2. 6차산업융합과<br>3. 농업자원경제학과<br>4. 친환경농업과<br>5. 식품가공학과<br>6. 식품영양학과<br>7. 농촌관광과<br>8. 환경학과 | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 푸드마일리지와 탄소발자국의 개념을 다룬 짧은 영상 시청해 오기<br>2. 체험 실습을 위한 위생적인 복장 및 식품 알레르기 유무 사전 확인 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인 및 위생 안전 상태 점검<br>2. 체험처(광주광역시 유일 교육농장인증, 꿈길체험처인증) 및 진행강사 소개<br>3. 진행 프로그램 및 주요 체험 동선 안내<br>4. 피자 오븐/조리기구 사용과 동물과의 접촉시 안전 수칙 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 지속가능한 농업과 6차융복합산업의 이해<br>2. 탄소발자국 감소와 푸드마일리지 관련 교육<br>3. 우리쌀피자 만들기 실습(6차산업 가공체험)<br>4. 피자가 구워지는 동안 양떼동물교감체험 실시<br>5. 관련 분야 진학 및 직업 탐색 |
| | 마무리 | 1. 완성된 우리쌀피자 시식<br>2. 환경적 가치와 6차산업의 연계성에 대한 발표 및 궁금한 점 질의응답과 만족도 조사<br>3. 기념 사진 촬영 및 정리정돈 |
| 사후활동 | | 1. 학교로 돌아간 후, '우리 지역 농산물을 활용하여 탄소발자국을 줄일 수 있는 새로운 6차산업 아이디어 상품'을 구상해 보고, 관심 있는 직업 및 학과와 연계하여 포트폴리오 작성해 보기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 문화·예술·미디어

## 아트트리아카데미(본점)

### 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) 716-9966 | 010-5100-9741 | 담당자명: 이준혁 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 남문로 760 2층 | (이메일: arttreeacademy@naver.com ) | |

### 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 재료비 (1인당) | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 웹툰작가 | 웹툰 패러디컷 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | O |
| 2 | 이모티콘작가 | 이모티콘 스티커 제작, 그립톡 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | O |
| 3 | 일러스트레이터 | 일러스트 제작 후 책갈피 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 4 | 버츄얼 유튜버 | 버츄얼 캐릭터 체험 및 구독티콘 제작하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 5 | 애니메이터 | 조별로 캐릭터 애니메이션 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 6 | 캐리커쳐작가 | MBTI 나만의 캐릭터 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 7 | 게임 캐릭터 디자이너 | 게임 캐릭터 디자인 및 게임 캐릭터 피규어 꾸미기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 8,000원 | 1회/2시간 | O |
| 8 | 시각디자이너 | 미리캔버스로 만드는 나만의 명함 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 9 | 문화콘텐츠기획자 | 하솜 콘텐츠 IP 체험 및 나만의 콘텐츠 IP 제작하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 10 | 팬시문구디자이너 | 스티커 만들기 및 팬시문구 꾸미기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 110,000원 | 5,000원 | 1회/2시간 | |
| 11 | 웹툰작가(강연) | 웹툰작가의 이해와 진로 설계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 12 | 이모티콘작가(강연) | 이모티콘 스토리텔링 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 13 | 일러스트레이터 (강연) | 일러스트레이터의 이해와 진로 설계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 14 | 버츄얼 유튜버(강연) | 버츄얼 유튜버 기획/제작과정 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 15 | 애니메이터(강연) | 콘텐츠 애니메이션의 활용 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 16 | 캐리커쳐작가(강연) | 캐리커쳐를 그려드릴까요? | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 17 | 게임 캐릭터 디자이너(강연) | 게임 그래픽 디자인의 세계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 18 | 시각디자이너(강연) | 미리캔버스로 만드는 나만의 명함 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 19 | 문화콘텐츠기획자 (강연) | 문화콘텐츠기획자가 브랜드를 만드는 방법 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |
| 20 | 팬시문구디자이너 (강연) | 나만의 브랜드 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | | 1회/1시간 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 웹툰 패러디컷 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 밈 트렌드 분석을 통해 인물의 상황과 성격을 해석하는 능력을 기르고,<br>인물에게 어울리는 상황 표현과 컷을 구성하며 창작 역량을 향상시킬 수 있다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 1년에 50회 이상 진행, 분기별로 업데이트 되는 밈 도안으로 트랜디한 체험이 가능합니다 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 5,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 웹툰 작가, 스토리 작가, 메인 작화가, 웹툰 PD | | 전공학과 | 만화애니메이션학과, 웹툰·콘텐츠학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 휴대폰, 태블릿PC(*핸드폰 미지참 학생), 이비스페인트 어플리케이션 다운로드(무료) | |
| 사전준비<br>(어플리케이션) | 이비스페인트X 어플리케이션 · 안드로이드<br>https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share<br>이비스페인트X 어플리케이션 · 아이폰&아이패드<br>https://apps.apple.com/kr/app/%EC%9D%B4%EB%B9%84%EC%8A%A4-%ED%8E%98%EC%9D%B8%ED%8A%B8-x/id450722833<br>이비스페인트X 어플리케이션 · PC<br>https://apps.microsoft.com/detail/9pfdf2zd4z4n?hl=ko-KR&gl=KR | |
| 주요내용 | 도입 | [안전교육]<br>1. 참석자 확인<br>2. 기관 및 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |
| | 본활동 | [강의 진행]<br>1. 웹툰 작가란?<br>- 웹툰 작가 직업 소개<br>- 웹툰 작가가 되기 위해 준비해야할 것들<br>2. 웹툰 작가 체험<br>- 유행하는 밈 조사 및 다운로드<br>- 이비스페인트 사용 방법 안내<br>- 인물의 상황에 따른 성격 표현과 웹툰 컷 구성<br>- 브러시/페인트통 도구로 채색/명암 표현, 대사 작성<br>- 완성된 장면을 출력하여 포토카드로 제작<br>3. 웹툰작가 진로/진학 설계<br>- (초등)웹툰 작가는 무슨 일을 할까?<br>- (중등)특성화? 일반계고? 선택시 장&단점<br>- (고등)성적(학생부종합/비교과)전형과 면접 전형<br>- (청년)웹툰 작가 포트폴리오 구성 방법과 공부 방법<br>- (공통)작가 데뷔 방법 및 향후 비전 |
| | 마무리 | 1. 활동지 작성 및 질의 응답<br>2. QR 만족도 조사<br>3. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| 사후활동 | 제작한 굿즈를 토대로 전시, 향후 웹툰작가 데뷔를 위한 진로 · 진학 로드맵을 스스로 설계할 수 있다. | |
| 결과물 및<br>활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 이모티콘 스티커 제작, 그립톡 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 캐릭터의 상황을 분석하고 다양한 감정을 시각적으로 표현하는 드로잉 역량을 기른다. | | | | |
| 우수한점 | 2. 초등학생들에게 가장 인기있는 프로그램. 간단한 캐릭터 표현으로 난이도가 낮으며, 제작한 이모티콘을 스티커로 출력 〉 그립톡으로 결과물이 제작됩니다 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 5,000 원 |
| | | | | | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 이모티콘 작가, 일러스트레이터, 캐릭터 디자이너 | | 전공학과 | 만화애니메이션학과, 웹툰 · 콘텐츠학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 휴대폰, 태블릿PC(*핸드폰 미지참 학생), 이비스페인트 어플리케이션 다운로드(무료) |
| 사전준비 (어플리케이션) | | 이비스페인트X 어플리케이션 · 안드로이드<br>https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share<br>이비스페인트X 어플리케이션 · 아이폰&아이패드<br>https://apps.apple.com/kr/app/%EC%9D%B4%EB%B9%84%EC%8A%A4-%ED%8E%98%EC%9D%B8%ED%8A%B8-x/id450722833<br>이비스페인트X 어플리케이션 · PC<br>https://apps.microsoft.com/detail/9pfdf2zd4z4n?hl=ko-KR&gl=KR |
| 주요내용 | 도입 | [안전교육]<br>1. 참석자 확인<br>2. 기관 및 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |
| | 본활동 | [강의 진행]<br>1. 이모티콘 디자이너란?<br>- 이모티콘 디자이너 직업 소개<br>- 작가가 되기 위해 준비해야할 것들<br>- 진학, 대학 학과 안내<br>2. 이모티콘 디자인 체험<br>- 이비스페인트 사용 방법<br>- 캐릭터의 상황에 맞는 다양한 성격 표현<br>- 브러시/페인트통 도구로 채색, 컨페티 꾸미기<br>- 완성된 이모티콘을 스티커로 출력 후 그립톡 제작<br>3. 이모티콘 디자이너 진로/진학 설계<br>- (초등)이모티콘 디자이너는 무슨 일을 할까?<br>- (중등)특성화? 일반계고? 선택 시 장&단점<br>- (고등)대학 진학 시 특성화/일반계고 유의사항<br>- (청년)이모티콘 디자이너 포트폴리오 구성 방법과 공부 방법<br>- (공통)작가 데뷔 방법 및 향후 비전 |
| | 마무리 | 1. 활동지 작성 및 질의 응답<br>2. QR 만족도 조사<br>3. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| 사후활동 | | 제작한 이모티콘을 바탕으로 내 캐릭터를 구체화하고, 작가 데뷔를 위한 포트폴리오 제작 계획을 세울 수 있다. |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 게임 캐릭터 디자인 및 게임 캐릭터 피규어 꾸미기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 게임 캐릭터 디자이너의 직업 특성을 이해하며, 나의 진로 적성을 파악할 수 있다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 청강대 교수 출신의 원장님, 청강대 출신의 강사님들이 직접 출강합니다<br>게임그래픽디자이너, 게임원화가, 게임디자이너 진로에 대해 입시/취업/작가 데뷔까지 상세히 교육합니다 | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 8,000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 게임 디자이너, 일러스트레이터, 캐릭터 디자이너 | 전공학과 | 게임학과, 게임콘텐츠학과, 만화애니메이션학과 | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 휴대폰, 태블릿PC( *핸드폰 미지참 학생), 이비스페인트 어플리케이션 다운로드(무료) |
| 사전준비<br>(어플리케이션) | | 이비스페인트X 어플리케이션 · 안드로이드<br>https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share<br>이비스페인트X 어플리케이션 · 아이폰&아이패드<br>https://apps.apple.com/kr/app/%EC%9D%B4%EB%B9%84%EC%8A%A4-%ED%8E%98%EC%9D%B8%ED%8A%B8-x/id450722833<br>이비스페인트X 어플리케이션 · PC<br>https://apps.microsoft.com/detail/9pfdf2zd4z4n?hl=ko-KR&gl=KR |
| 주요내용 | 도입 | [안전교육]<br>1. 참석자 확인<br>2. 기관 및 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램인 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |
| | 본활동 | [강의 진행]<br>1. 게임 캐릭터 디자이너란?<br>- 게임 캐릭터 디자이너 직업 소개<br>- 게임 장르와 재미<br>2. 게임 디자이너 제작 체험<br>- 이비스페인트 사용 방법<br>- 조별로 게임 장비&무기 파츠 분배하기<br>- 캐릭터 직업/속성/성격에 맞는 디자인<br>- 완성된 파츠를 스티커로 제작하기<br>- 장비&무기 파츠를 캐릭터에 꾸미기<br>3. 게임 캐릭터 디자이너 진로/진학 설계<br>- (초등)게임 캐릭터 디자이너는 무슨 일을 할??<br>- (중등)특성화? 일반계고? 선택 시 장&단점<br>- (고등)대학 진학 시 특성화/일반계고 유의사항<br>- (청년)게임 디자이너 포트폴리오 구성 방법과 공부 방법<br>- (공통)게임 디자이너의 직업 전망 |
| | 마무리 | 1. 활동지 작성 및 질의 응답<br>2. QR 만족도 조사<br>3. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| 사후활동 | | 게임 캐릭터 디자이너에 대한 직무를 탐색하고, 데뷔를 위한 학습 · 진로 계획을 구체화할 수 있다. |
| 결과물 및<br>활동 사진 | | |

# 아트트리아카데미 수완점

아트트리 소개서.pdf

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) 962-9966 | 010-5100-9741 | 담당자명: 이준혁 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 광산구 장신로 148번길 9-16 1층 (이메일: arttreeacademy@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 웹툰작가 | 웹툰 패러디컷 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | O |
| 2 | 이모티콘작가 | 이모티콘 스티커 제작, 그립톡 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | O |
| 3 | 일러스트레이터 | 일러스트 제작 후 책갈피 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 4 | 버츄얼 유튜버 | 버츄얼 캐릭터 체험 및 구독티콘 제작하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 5 | 애니메이터 | 조별로 캐릭터 애니메이션 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 6 | 캐리커쳐작가 | MBTI 나만의 캐릭터 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 7 | 게임 캐릭터 디자이너 | 게임 캐릭터 디자인 및 게임 캐릭터 피규어 꾸미기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 12,000원 | 1회/2시간 | O |
| 8 | 시각디자이너 | 미리캔버스로 만드는 나만의 명함 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 9 | 문화콘텐츠기획자 | 하솜 콘텐츠 IP 체험 및 나만의 콘텐츠 IP 제작하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 10 | 팬시문구디자이너 | 스티커 만들기 및 팬시문구 꾸미기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000원 | 1회/2시간 | |
| 11 | 웹툰작가(강연) | 웹툰작가의 이해와 진로 설계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 12 | 이모티콘작가(강연) | 이모티콘 스토리텔링 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 13 | 일러스트레이터 (강연) | 일러스트레이터의 이해와 진로 설계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 14 | 버츄얼 유튜버(강연) | 버츄얼 유튜버 기획/제작과정 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 15 | 애니메이터(강연) | 콘텐츠 애니메이션의 활용 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 16 | 캐리커쳐작가(강연) | 캐리커쳐를 그려드릴까요? | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 17 | 게임 캐릭터 디자이너(강연) | 게임 그래픽 디자인의 세계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 18 | 시각디자이너(강연) | 미리캔버스로 만드는 나만의 명함 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 19 | 문화콘텐츠기획자 (강연) | 문화콘텐츠기획자가 브랜드를 만드는 방법 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |
| 20 | 팬시문구디자이너 (강연) | 나만의 브랜드 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 70,000원 | 1회/1시간 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 웹툰 패러디컷 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 밈 트렌드 분석을 통해 인물의 상황과 성격을 해석하는 능력을 기르고, 인물에게 어울리는 상황 표현과 컷을 구성하며 창작 역량을 향상시킬 수 있다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 1년에 50회 이상 진행, 분기별로 업데이트 되는 밈 도안으로 트랜디한 체험이 가능합니다 | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 10,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 1. 웹툰 작가<br>2. 스토리 작가<br>3. 메인 작화가<br>4. 웹툰 PD | | 전공학과 | 1. 만화애니메이션학과<br>2. 웹툰 · 콘텐츠학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 휴대폰, 태블릿PC(*핸드폰 미지참 학생), 이비스페인트 어플리케이션 다운로드(무료) |
| 사전준비<br>(어플리케이션) | | 1. 이비스페인트X 어플리케이션 · 안드로이드<br>https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share<br><br>2. 이비스페인트X 어플리케이션 · 아이폰&아이패드<br>https://apps.apple.com/kr/app/%EC%9D%B4%EB%B9%84%EC%8A%A4-%ED%8E%98%EC%9D%B8%ED%8A%B8-x/id450722833<br><br>3. 이비스페인트X 어플리케이션 · PC<br>https://apps.microsoft.com/detail/9pfdf2zd4z4n?hl=ko-KR&gl=KR |
| 주요내용 | 도입 | [안전교육]<br>1. 참석자 확인<br>2. 기관 및 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |
| | 본활동 | [강의 진행]<br>-웹툰 작가란?<br>-웹툰 작가 직업 소개 |

| | | |
|---|---|---|
| | | -웹툰 작가가 되기 위해 준비해야할 것들<br><br>2. 웹툰 작가 체험<br>-유행하는 밈 조사 및 다운로드<br>-이비스페인트 사용 방법 안내<br>-인물의 상황에 따른 성격 표현과 웹툰 컷 구성<br>-브러시/페인트통 도구로 채색/명암 표현, 대사 작성<br>-완성된 장면을 출력하여 포토카드로 제작<br><br>3. 웹툰작가 진로/진학 설계<br>-(초등)웹툰 작가는 무슨 일을 할까?<br>-(중등)특성화? 일반계고? 선택시 장&단점<br>-(고등)성적(학생부종합/비교과)전형과 면접 전형<br>-(청년)웹툰 작가 포트폴리오 구성 방법과 공부 방법<br>-(공통)작가 데뷔 방법 및 향후 비전 |
| | 마무리 | 1. 활동지 작성 및 질의 응답<br>2. QR 만족도 조사<br>3. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | 제작한 굿즈를 토대로 전시, 향후 웹툰작가 데뷔를 위한 진로 · 진학 로드맵을 스스로 설계할 수 있다. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 게임 캐릭터 디자인 및 게임 캐릭터 피규어 꾸미기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 게임 캐릭터 디자이너의 직업 특성을 이해하며, 나의 진로 적성을 파악할 수 있다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 청강대 교수 출신의 원장님, 청강대 출신의 강사님들이 직접 출강합니다<br>2. 게임그래픽디자이너, 게임원화가, 게임디자이너 진로에 대해 입시/취업/작가 데뷔까지 상세히 교육합니다 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 12,000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 게임 디자이너<br>2. 일러스트레이터<br>3. 캐릭터 디자이너 | 전공학과 | 1. 게임학과<br>2. 게임콘텐츠학과<br>3. 만화애니메이션학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 휴대폰, 태블릿PC( *핸드폰 미지참 학생), 이비스페인트 어플리케이션 다운로드(무료) | |
| 사전준비<br>(어플리케이션) | 1. 이비스페인트X 어플리케이션 · 안드로이드<br>https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share<br><br>2. 이비스페인트X 어플리케이션 · 아이폰&아이패드<br>https://apps.apple.com/kr/app/%EC%9D%B4%EB%B9%84%EC%8A%A4-%ED%8E%98%EC%9D%B8%ED%8A%B8-x/id450722833<br><br>3. 이비스페인트X 어플리케이션 · PC<br>https://apps.microsoft.com/detail/9pfdf2zd4z4n?hl=ko-KR&gl=KR | |
| 주요내용 | 도입 | [안전교육]<br>참석자 확인<br>기관 및 강사 소개<br>진행 프로그램 안내<br>프로그램인 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>본활동</td><td>[강의 진행]<br>게임 캐릭터 디자이너란?<br>게임 캐릭터 디자이너 직업 소개<br>게임 장르와 재미<br><br>2. 게임 디자이너 제작 체험<br>이비스페인트 사용 방법<br>조별로 게임 장비&무기 파츠 분배하기<br>캐릭터 직업/속성/성격에 맞는 디자인<br>완성된 파츠를 스티커로 제작하기<br>장비&무기 파츠를 캐릭터에 꾸미기<br><br>3. 게임 캐릭터 디자이너 진로/진학 설계<br>(초등)게임 캐릭터 디자이너는 무슨 일을 할꼬?<br>(중등)특성화? 일반계고? 선택 시 장&단점<br>(고등)대학 진학 시 특성화/일반계고 유의사항<br>(청년)게임 디자이너 포트폴리오 구성 방법과 공부 방법<br>(공통)게임 디자이너의 직업 전망</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 활동지 작성 및 질의 응답<br>2. QR 만족도 조사<br>3. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 게임 캐릭터 디자이너에 대한 직무를 탐색하고, 데뷔를 위한 학습 · 진로 계획을 구체화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 이모티콘 스티커 제작, 그립톡 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 캐릭터의 상황을 분석하고 다양한 감정을 시각적으로 표현하는 드로잉 역량을 기른다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 초등학생들에게 가장 인기있는 프로그램. 간단한 캐릭터 표현으로 난이도가 낮으며, 제작한 이모티콘을 스티커로 출력 〉 그립톡으로 결과물이 제작됩니다 | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 10,000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 이모티콘 작가, 일러스트레이터, 캐릭터 디자이너 | | 전공학과 | 만화애니메이션학과, 웹툰 · 콘텐츠학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 휴대폰, 태블릿PC(*핸드폰 미지참 학생), 이비스페인트 어플리케이션 다운로드(무료) |
| 사전준비 (어플리케이션) | | 1. 이비스페인트X 어플리케이션 · 안드로이드<br>2. https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share<br>3. 이비스페인트X 어플리케이션 · 아이폰&아이패드<br>4. https://apps.apple.com/kr/app/%EC%9D%B4%EB%B9%84%EC%8A%A4-%ED%8E%98%EC%9D%B8%ED%8A%B8-x/id450722833<br>5. 이비스페인트X 어플리케이션 · PC<br>6. https://apps.microsoft.com/detail/9pfdf2zd4z4n?hl=ko-KR&gl=KR |
| 주요내용 | 도입 | [안전교육]<br>참석자 확인<br>기관 및 강사 소개<br>진행 프로그램 안내<br>프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |
| | 본활동 | [강의 진행]<br>이모티콘 디자이너란?<br>이모티콘 디자이너 직업 소개<br>작가가 되기 위해 준비해야할 것들<br>진학, 대학 학과 안내<br><br>2. 이모티콘 디자인 체험<br>이비스페인트 사용 방법<br>캐릭터의 상황에 맞는 다양한 성격 표현<br>브러시/페인트통 도구로 채색, 컨페티 꾸미기<br>완성된 이모티콘을 스티커로 출력 후 그립톡 제작<br><br>3. 이모티콘 디자이너 진로/진학 설계<br>(초등)이모티콘 디자이너는 무슨 일을 할까?<br>(중등)특성화? 일반계고? 선택 시 장&단점<br>(고등)대학 진학 시 특성화/일반계고 유의사항 |

| | | |
|---|---|---|
| | | (청년)이모티콘 디자이너 포트폴리오 구성 방법과 공부 방법<br>(공통)작가 데뷔 방법 및 향후 비전 |
| | 마무리 | 1. 활동지 작성 및 질의 응답<br>2. QR 만족도 조사<br>3. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | 1. 제작한 이모티콘을 바탕으로 내 캐릭터를 구체화하고, 작가 데뷔를 위한 포트폴리오 제작 계획을 세울 수 있다. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

# 연북

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연락처: | 062) | 010-3396-3848 | 담당자명:정혜련 |
| • 주 소: | 전남광주통합특별시 서구 상무누리로33 갤러리303 상가 211호 연북(이메일: dhlovehl @naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 환경작가.북디자이너,페이퍼엔지니어 | 환경작가와 함께하는 업사이클링팝업북 (페이퍼엔지니어링) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 (강사비별도) | 1/2 | 환경교육과 페이퍼엔지니어링을 융합한 창의적 진로체험 |
| 2 | 메이커, 전기전자엔지니어, 제품디자이너, 교구개발자 | STEAM 디지털 북아트 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 (강사비별도) | 1/2 | 예술과 공학을 융합한 STEAM기반 메이커 교육 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | 환경작가와 함께하는 업사이클링팝업북( 페이퍼 엔지니어링) | | | | |
| 목 표 | 1. 업사이클링과 페이퍼엔지니어링을 통해 환경의 가치를 이해하고 창의적 문제해결력을 기른다 | | | | |
| 우수한점 | 1. 환경교육과 페이퍼엔지니어링을 융합한 프로젝트형 진로체험 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 10000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 환경작가<br>2. 북디자이너<br>3. 페이퍼엔지니어<br>4. 업사이클링디자이너 | | 전공학과 | 1. 환경디자인학과<br>2. 시각디자인학과<br>3. 공예디자인학과<br>4. 환경공학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 업사이클링과 자원순환의 의미를 이해하고, 환경작가와 페이퍼엔지니어의 역할 및 다양한 작품사례를 살펴본다. | |
| 주요내용 | 도입 | 1. 그림책이 버려지는 이유와 환경문제를 생각해보고, 폐그림책을 새로운 콘텐츠로 재탄생시키는 업사이클링 디자인 과정을 이해한다. |

| | | |
|---|---|---|
| | 본활동 | 1. 페이퍼 엔지니어링 기법을 익힌 후, 폐 그림책을 활용하여 자신만의 업사이클링 팝업북을 설계, 제작하고 작품에 담긴 환경 메시지를 표현한다, |
| | 마무리 | 1. 작품을 발표하고 제작과정에서 느낀점과 환경보호 실천방안을 함께 공유하며 관련 진로를 정리한다. |
| **사후활동** | 1. 완성작품 전지, 학교 환경캠페인 및 독서/ 환경교육과 연계하여 지속적인 환경 실천 활동으로 확장한다. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **STEAM 디지털 북아트** | | | | |
| **목 표** | 1. 예술과 공학을 융합한 STEAM 교육을 통해 창의적 사고와 문제해결력을 기른다 | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 종이회로와 LED를 활용한 STEAM기반 융합 메이커 교육 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 20 명 15000 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 1. 전기전자엔지니어<br>2. 제품디자이너<br>3. 컨텐츠디자니어 | | **전공학과** | 1. 전기공학과<br>2. 산업디자인학과<br>3. 시각디자인학과<br>4. 융합콘텐츠학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| **구분** | **학습내용** | |
|---|---|---|
| **사전준비** | 1. STEAM 교육과 종이회로의 원리 및 안전교육 | |
| **주요내용** | 도입 | 1. 예술과 공학이 융합된 다양한 디지털아트 사례를 살펴보고 STEAM 교육의 개념을 이해한다. |
| | 본활동 | 1. 구리테이프와 LED를 활용하여 종이회로를 설계하고, 빛이 표현되는 디지털 북아트 작품을 제작한다. |

<table>
<tr><td></td><td>마무리</td><td colspan="2">1. 작품을 발표하며 회로 설계과정과 문제해결 경험을 공유하고 STEAM 관련 진로를 탐색한다.</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="3">1. 디지털 북아트 작품 전시 및 다양한 STEAM 메이터 프로젝트로 확장한다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td><td> </td></tr>
</table>

# F2MG 뷰티 아카데미 광주캠퍼스

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)232-0064 | 010-2408-8119 | 담당자명:김예림 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 금남로 195 (이메일: f2mg0064@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 헤어디자이너 | 헤어스타일 디자인 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | / | |
| 2 | 메이크업아티스트 | 데일리 메이크업 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | / | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 헤어스타일 디자인 체험 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 헤어 분야 직업세계 이해와 적성 탐색을 통해 학생의 진로설계 역량을 강화한다.<br>2. 다양한 헤어스타일링 기법을 직접 체험하며 미용 분야에 대한 흥미와 적성을 발견할 수 있도록 한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 단순 체험이 아닌 현직 전문가 멘토링과 직업인 인터뷰를 병행하여 진로 탐색 효과를 높인다.<br>2. 체험 실습 결과물을 사진으로 기록하여 포트폴리오 화함으로써 학생 개인의 진로활동 자료로 활용할 수 있다.<br>3. 헤어 관련 진학 및 취업 로드맵 제공으로 고등학교, 대학, 자격증, 취업까지의 진로 정보를 안내합니다.<br>4. 홀랜드·TCI 검사를 활용한 학생별 맞춤 진로상담을 통해 개인의 적성, 흥미, 성향을 분석하고 적합한 진로 및 직업을 탐할 수 있습니다. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 10 명 20,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 헤어디자이너, 헤어교육강사, 헤어케어 전문가 | 전공학과 | 헤어디자인학과, 뷰티디자인학과, 뷰티아트학과 | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 1.평소 관심 있는 헤어스타일 또는 헤어디자이너 직업에 대해 간단히 조사해오기<br>2.자신이 체험해보고 싶은 헤어스타일이나 디자인을 미리 생각해오기 | |
| 주요내용 | 도입 | 1.강사 소개 및 체험 안내<br>강사 소개와 인사를 진행한 후 프로그램의 목적과 체험 목표를 설명한다. 오늘 진행될 체험의 전체 순서와 활동 내용을 안내하고, 학생들이 체험을 통해 배우게 될 내용과 기대 효과를 소개하여 적극적으로 참여할 수 있도록 동기를 부여한다.<br><br>2. 헤어디자인 관련 진학 및 취업 분야 안내<br>헤어디자인 분야의 다양한 직업과 진로를 소개하고, 관련 학과 및 진학 방법, 국가기술자격증 취득 과정 등을 안내한다. 또한 헤어디자이너, 웨딩·방송 스타일리스트 등 다양한 진출 분야와 실제 취업 및 창업 사례를 소개하여 학생들의 진로 탐색을 돕는다. |

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>3. 실습 도구 사용방법 및 안전교육<br>실습에 사용되는 브러시, 드라이기, 고데기, 빗 등 헤어 도구의 명칭과 사용법을 설명하고 올바른 사용 방법을 시연한다. 실습 중 발생할 수 있는 안전사고를 예방하기 위한 안전수칙과 위생관리 방법을 교육하여 안전하고 즐거운 체험이 이루어질 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 헤어스타일 디자인 구상 확인<br>학생이 사전에 준비해 온 헤어스타일 이미지 또는 디자인을 확인하고, 표현하고자 하는 스타일과 콘셉트를 함께 이야기하며 실습 계획을 세운다.<br><br>2. 헤어스타일 디자인 실습<br>학생이 직접 브러시, 빗, 고데기 등 다양한 헤어 도구를 활용하여 자신이 구상한 헤어스타일을 마네킹에 표현해본다. 강사는 개인별 수준에 맞춰 스타일링 기법을 지도하고 실시간 피드백을 제공한다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 작품 발표 및 전문가 피드백<br>완성된 작품을 발표하며 디자인 의도와 표현 방법을 설명한다. 강사는 학생별 강점과 보완점을 중심으로 피드백을 제공하고, 현장에서 활용되는 스타일링 노하우를 함께 전달한다.<br><br>2. 결과물 촬영 및 포트폴리오 제작<br>완성된 헤어스타일을 촬영하여 개인 포트폴리오 자료로 활용할 수 있도록 기록하고, 체험 결과물을 통해 자신의 성장 과정과 진로활동을 정리한다.</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 체험 과정에서 제작한 실습 결과물을 사진으로 기록하여 학교 진로활동 및 개인 포트폴리오 자료로 활용할 수 있도록 한다.<br><br>2. 홀랜드·TCI 검사 결과를 바탕으로 학생별 맞춤형 진로상담을 연계하여 적성과 흥미에 맞는 진학 및 직업 정보를 제공한다.<br><br>3. 체험 소감 및 자기평가를 작성하여 자신의 강점과 발전 방향을 스스로 점검할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 데일리 메이크업 체험 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 메이크업의 기본 원리와 올바른 화장품 사용법을 이해하고 실생활에 활용할 수 있는 기초 메이크업 기술을 익힌다.<br>2. 메이크업아티스트 직업에 대한 이해를 높이고 관련 진학 및 취업 분야를 탐색한다.<br>3. 다양한 메이크업 표현 방법을 체험하며 뷰티 분야에 대한 흥미와 적성을 발견할 수 있도록 한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 현직 메이크업 전문가의 멘토링을 통해 실제 메이크업 현장의 직무와 기술을 경험할 수 있다.<br>2. 홀랜드·TCI 검사를 활용한 학생별 맞춤 진로상담으로 적성과 흥미에 맞는 진로를 탐색한다.<br>3. 실습 결과물을 사진으로 기록하여 포트폴리오화함으로써 진로활동 자료 및 자기소개 자료로 활용할 수 있다.<br>4. 진로활동지 및 체험 워크북 제공으로 진로 탐색 과정을 체계적으로 기록할 수 있다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 10 명 20,000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☐ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 메이크업아티스트, 뷰티 교육강사. 뷰티 브랜드마케터 | 전공학과 | 뷰티디자인학과, 미용예술학과, 메이크업디자인학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 1. 자신이 표현하고 싶은 데일리 메이크업 이미지 조사하기<br>2. 좋아하는 메이크업 스타일 또는 참고하고 싶은 연예인 이미지 준비하기<br>3. 자신의 피부 타입과 평소 사용하는 화장품에 대해 생각해보기<br>4. 메이크업아티스트 직업에 대해 궁금한 점 작성하기 | |
| 주요내용 | 도입 | 1. 강사 소개 및 체험 안내<br>강사를 소개하고 데일리 메이크업 체험의 목적과 진행 순서를 안내한다. 프로그램을 통해 배우게 될 메이크업 기술과 직업 체험 내용을 설명하여 학생들의 참여 동기를 높인다.<br>2.메이크업 관련 진학 및 취업 분야 안내<br>메이크업아티스트, 방송·웨딩 메이크업, 뷰티 컨설턴트 등 다양한 직업 분야를 소개하고 관련 학과, 자격증, 진로 방향에 대해 안내한다.<br>3. 메이크업 기초 이론 및 제품 사용법 안내<br>피부 표현, 베이스 메이크업, 색조 표현 등 데일리 메이크업의 기본 원리를 설명하고 화장품 종류와 올바른 사용 방법을 교육한다<br>4. 컬러 진단 도구 사용법 및 체험 안내<br>드레이프(진단 천)와 진단 방법을 설명하고 안전하고 올바른 체험 방법을 안내한다. |
| | 본활동 | 1. 데일리 메이크업 실습<br>베이스 메이크업, 아이 메이크업, 립 표현 등 기본 메이크업 단계를 직접 실습하며 자신만의 데일리 스타일을 완성한다.<br>2. 맞춤형 메이크업 표현 및 스타일링<br>개인의 이미지와 퍼스널 컬러를 고려하여 어울리는 색상과 표현 방법을 적용하고 자연스러운 이미지 연출 방법을 체험한다.<br>3. 완성 작품 발표 및 전문가 피드백<br>완성된 메이크업 결과를 공유하고 강사의 개인별 피드백을 통해 보완점과 발전 방향을 확인한다. |

<table>
<tr><td></td><td>마무리</td><td colspan="2">결과물 촬영 및 포트폴리오 제작<br>퍼스널컬러 진단 결과와 활동 내용을 기록하여 진로 포트폴리오 자료로 활용한다.</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="3">1. 체험 종료 후 학생별 퍼스널컬러 진단 결과지, 진로활동지, 실습 결과물을 제공하여 진로 포트폴리오 구축을 지원한다.<br>2. 홀랜드·TCI 검사를 활용한 맞춤형 진로상담을 통해 학생의 적성과 흥미를 분석하고 관련 직업 및 진학 정보를 제공한다.<br>3. 메이크업 관련 전공학과, 자격증, 취업 분야 정보를 제공하여 지속적인 진로 설계를 지원한다.<br>4. 관련 전공학과, 자격증, 취업 분야를 안내하여 지속적인 진로 탐색과 진로 설계를 지원한다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td><td> </td></tr>
</table>

# 광주지방기상청

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)720-0673 | 010-4320-8967 | 담당자명: 황유나 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 서암대로 71 광주지방기상청 기후서비스과(이메일: hyn8967@korea.kr) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 기상예보관 | 날씨를 읽는 사람들, 기상예보관 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 0 | 1/1.5h | |
| 2 | 기후전문가 | 기후를 지키는 미래직업, 기후전문가 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 0 | 1/1.5h | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 날씨를 읽는 사람들, 기상예보관 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 미래 주역인 청소년을 대상으로 국가기상업무에 대한 이해를 높이고, 기상직업체험 기회를 제공하여 진로탐색에 도움을 주고자 함. | | | | |
| 우수한점 | 1. 기상직업체험을 통해 진로를 구체적으로 설계할 수 있는 교육 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 0 원<br>비대면 500명 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☑ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 기상직공무원<br>2. 기상연구원<br>3. 기상기자<br>4. 기상캐스터 | 전공학과 | 1. 대기과학과<br>2. 대기환경학과<br>3. 지구과학교육과 등 | | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| 구분 | 학습내용 | | | | |
| 사전준비 | 1. 기상청에서 무슨 일을 하는지 알아보기<br>2. 날씨 관련 직업에는 어떤 것 들이 있는지 알아보기 | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| 주요내용 | 도입 | 체험 운영순서 소개 및 체험 전 안전 및 주의사항 사전 교육 |
| | 본활동 | 1. 기상청 및 국가 기상 업무 소개<br>2. 예보 과정 소개<br>3. 기상청 채용정보 제공<br>4. 기상 관련직업 소개<br>5. 일기도 그리기 체험 및 퀴즈 풀이<br>6. VR기기를 활용한 전남광주통합특별시기상센터 및 기상관측장소 탐방<br>7. 기상홍보관 견학 |
| | 마무리 | 기상전문가와의 대화, 질의 및 응답 |
| 사후활동 | 기상청 홈페이지를 방문하여 기상청에서 제공하는 서비스가 무엇인지 알아보기 | |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | 기후를 지키는 미래직업, 기후전문가 | | | | |
| 목표 | 1. 미래 주역인 청소년을 대상으로 국가기상업무에 대한 이해를 높이고, 기후직업체험 기회를 제공하여 대학진학에 도움을 주고자 함. | | | | |
| 우수한점 | 1. 기상직업체험을 통해 진로를 구체적으로 설계할 수 있는 교육 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 0 원<br>비대면 500명 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☑ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 녹색전환연구원<br>2. 재생에너지 엔지니어 등 | | 전공학과 | 1. 대기환경과학과<br>2. 환경사회학<br>3. 지구환경과학부 | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| 구분 | 학습내용 | | | | |
| 사전준비 | 1. 기상청에서 무슨일을 하는지 알아보기<br>2. 기후 관련 직업에는 어떤것들이 있는지 알아보기 | | | | |
| 주요내용 | 도입 | 체험 운영순서 소개 및 체험 전 안전 및 주의사항 사전 교육 | | | |

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>본활동</td><td colspan="2">1. 기상청 및 국가기상업무 소개<br>2. 기후변화과학의 이해<br>3. 기후 관련 직업 소개<br>4. 기후 관련 학과 및 대학 안내<br>5. 기상청 채용정보 안내<br>6. 기후정보 포털을 이용한 미래 우리동네 기후변화 알아보기 체험 및 퀴즈풀이<br>7. 기상홍보관 견학</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td colspan="2">기후 전문가와의 대화. 질의 및 응답</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="3">기상청 홈페이지를 방문하여 기상청에서 제공하는 서비스가 무엇인지 알아보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="3"> </td></tr>
</table>

# 국립광주과학관

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)960-6131 | 010-3362-0644 | 담당자명:이정화 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 첨단과기로 235 (이메일: jhlee@gnsm.or.kr) | | |

## 2. 프로그램 소개

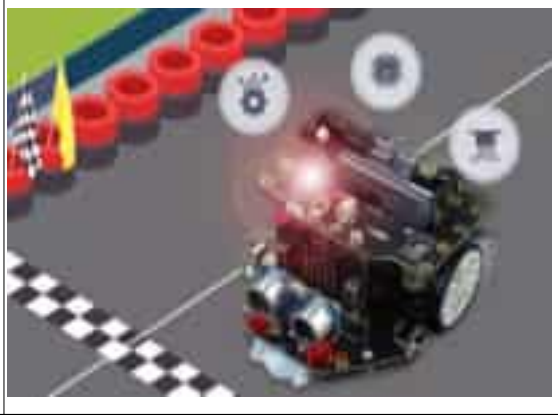
| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 코딩전문가 | 코드 Dice | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 코딩실습 |
| 2 | 로봇공학자 | 로보테크 엔지니어 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 로봇코딩실습 |
| 3 | 인공지능전문가 | 비전 AI 강아지 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI로봇실습 |
| 4 | 헬스테크전문가 | 나는 AI의사(인공지능과 헬스테크) | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI의료체험 |
| 5 | 천체물리학자 | AI, STAR | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI천문탐구 |
| 6 | 신재생에너지 전문가 | 대체에너지 태양광 자동차 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 태양광실험 |
| 7 | 범죄과학수사관 | 사건현장!비밀 메시지를 찾아라 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 과학수사체험 |
| 8 | 뇌전문의사 | 지끈지끈 병원에 가면(뇌) | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 뇌과학체험 |
| 9 | 바이오연구원 | 생명과학으로 질병을 진단하라 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 바이오실험 |
| 10 | 3D프린팅전문가 | 미래를 그리는 3D 마법 펜 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 3D창작체험 |
| 11 | 코딩전문가 | 컬러 네오픽셀 코딩 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 코딩실습 |
| 12 | 로봇공학자 | 포워드 로봇 엔지니어링 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 자율주행코딩 |
| 13 | 인공지능전문가 | 액션 AI 강아지 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI로봇실습 |
| 14 | 천체물리학자 | AI와 함께하는 천문학 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI천문탐구 |
| 15 | 자연사전문가 | 땅 속에 숨겨진 공룡의 비밀 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 공룡탐구 |
| 16 | 신재생에너지전문가 | 바람을 측정하라! 풍력발전기 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 풍력발전실험 |
| 17 | 범죄과학수사관 | 숨겨진 지문을 찾아라 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 지문감식체험 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 의사/간호사 | 의료 현장의 첫걸음, 주사 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 의료실습 |
| 19 | 미생물연구원 | 작은 연구원, 발효 실험실 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 발효실험 |
| 20 | 항공우주공학자 | 화성유인기지를 구축하라(키트형) | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 우주공학체험 |
| 21 | 코딩전문가 | 센서 네오픽셀 코딩 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 센서코딩실습 |
| 22 | 로봇공학자 | 로보틱스 엔지니어링 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 로봇제어실습 |
| 23 | 인공지능전문가 | AI 라이다 자율주행 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI자율주행 |
| 24 | 크리에이터 | 콘텐츠 제작의 기술 SCC | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 콘텐츠제작 |
| 25 | 천체물리학자 | AI와 함께하는 우주분석 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | AI우주탐구 |
| 26 | IoT 전문가 | 메이크 스마트 팜 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 스마트팜체험 |
| 27 | 범죄과학수사관 | 단서를 찾아 실종사건을 조사하라 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 과학수사체험 |
| 28 | 외과의사 | 상처를 잇는 기술, 피부봉합 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 의료봉합실습 |
| 29 | 항공우주공학자 | 2050 아마겟돈 메타버스 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 메타버스체험 |
| 30 | 유전공학연구원 | 작은 생명공학자,우리 가족 DNA 찾기 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | DNA분석체험 |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 포워드 로봇 엔지니어링 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 로봇공학자의 역할과 미래 직업의 특징을 이해할 수 있다.<br>2. 마이크로비트 마퀸을 활용하여 라인트레이싱 자율주행 로봇을 설계하고 로봇의 동작 원리를 체험할 수 있다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 자율주행 로봇을 직접 설계하고 코딩하며 로봇의 동작 원리를 이해하고, 논리적 사고력과 문제해결 능력을 기를 수 있는 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 15,000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 로봇공학자 | | 전공학과 | 기계공학, 로봇공학 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 로봇 엔지니어링의 개념을 알아보고, 라인트레이싱 기술이 활용되는 사례를 생각해보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 학습주제 알아보기<br>2. 수업 시간에 알아볼 내용을 정리하고 실습 준비하기 |
| | 본활동 | 1. 최신 로봇 기술과 로봇공학자의 역할 및 관련 직업에 대해 알아보기<br>2. 로봇을 구성하는 기본 요소(동력원, 액추에이터, 센서 등)의 기능 이해하기<br>3. 라인트레이싱의 원리를 이해하고 실습하기<br>4. 마이크로비트 마퀸 로봇을 컴퓨터와 연결하여 라인트레이싱 코딩하기<br>5. 미션보드에 나만의 주행 경로를 설계하고 마퀸 로봇의 주행을 테스트하기<br>6. 적외선 센서값을 변경하며 로봇의 동작을 비교하고, 코드를 수정하여 더욱 안정적으로 주행하도록 개선하기 |
| | 마무리 | 1. 학습한 내용을 정리하고 사용한 교구를 정리하기<br>2. 사용한 교구 및 주변 환경 정돈하기 |
| 사후활동 | | 라인트레이싱 기술이 활용되는 사례를 찾아보고, 우리 생활에 어떻게 활용할 수 있을지 이야기해보기 |
| 결과물 및 활동 사진 |  | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 사건현장!비밀 메시지를 찾아라 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 범죄과학수사관의 역할과 미래 직업의 특징을 이해할 수 있다.<br>2. 자외선과 빛의 삼원색을 활용하여 비밀 메시지를 해독하고 과학수사 원리를 체험할 수 있다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 과학수사 기법을 직접 체험하며 법과학의 원리를 이해하고, 사건 해결 과정을 통해 탐구력과 문제해결 능력을 기를 수 있는 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 15,000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 범죄과학수사관 | 전공학과 | 법과학 | | |

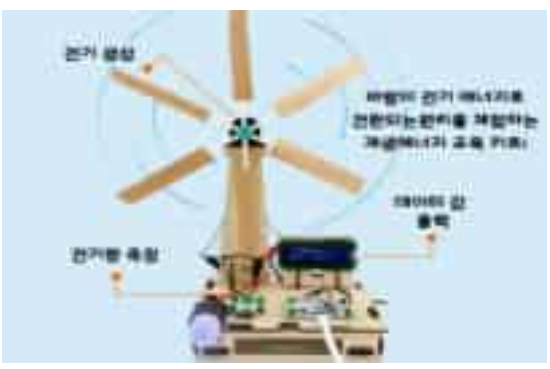
◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | CSI 과학수사대가 하는 일을 알아보고, 생활 속 과학수사 활용 사례와 관련 영상을 살펴보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 학습주제 알아보기<br>2. 해결해야 할 사건을 살펴보고, 어떤 과학수사 기법이 필요한지 생각해보기 |
| | 본활동 | 1. 법과학전문가 관련 직업과 미래 전망 알아보기<br>2. 사건 정황을 파악하고 피해자와 용의자의 정보 및 관계도 분석하기<br>3. 사건 현장인 연구실에서 발견된 비밀 메시지와 금고를 조사하기<br>4. 자외선을 활용한 비밀 메시지 해독 방법을 익히고 직접 수사하기<br>5. 색 암호 힌트 카드를 분석하고 빛의 삼원색 원리를 활용하여 금고 비밀번호 찾기<br>6. 수사 결과를 종합하여 비밀 메시지를 해독하고 범인을 추리하기 |
| | 마무리 | 1. 자외선과 빛의 삼원색이 활용된 과학수사 원리 정리하기<br>2. 비밀펜을 이용하여 나만의 비밀메시지 제작해보기<br>3. 사용한 교구 정리하기 |
| 사후활동 | | 생활 속에서 활용되는 과학수사 사례를 찾아보고, 새로운 사건 해결 방법을 설계해보기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_4

| 프로그램명 | 바람을 측정하라! 풍력발전기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 신재생에너지 전문가의 역할과 미래 직업의 특징을 이해할 수 있다.<br>2. 풍력발전기 키트를 조립하고 발전량을 측정하며 풍력발전의 원리와 효율을 체험할 수 있다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 풍력발전기를 직접 제작하고 데이터를 측정·분석하며 신재생에너지의 원리를 이해하고 탐구력을 기를 수 있는 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 15,000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 신재생에너지전문가 | 전공학과 | 환경학 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 신재생에너지의 종류를 알아보고, 풍력발전이 전기를 만드는 원리에 대해 생각해보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 학습주제 알아보기<br>2. 수업 시간에 알아볼 내용을 정리하고 실습 준비하기 |
| | 본활동 | 1. 신재생에너지 전문가의 역할과 관련 직업에 대해 알아보기<br>2. 풍력발전의 원리와 바람이 전기로 변하는 과정 알아보기<br>3. 풍력발전기의 구조(블레이드, 발전기, 증속기, 타워, 제어장치, 브레이크 등) 이해하기<br>4. 풍력발전기의 장점과 단점을 알아보고 활용 사례 살펴보기<br>-장점 : 무한한 자연 자원 활용, 무공해, 장기사용 가능<br>-단점 : 소음, 날씨영향, 생태계 파괴 등<br>5. 우리나라와 세계의 풍력발전 현황 알아보기<br>6. 풍력발전기 키트를 조립하고 컴퓨터와 연결하여 코딩한 후, 날개의 개수와 각도를 변경하며 발전량을 측정하고 비교하기 |
| | 마무리 | 1. 날개의 개수와 각도에 따른 발전량 차이를 비교하고 가장 효율적인 조건을 이야기해보기<br>2. 학습한 내용을 정리하고 사용한 교구를 정리하기<br>3. 사용한 교구 및 주변 환경 정돈하기 |
| 사후활동 | | 생활 속 신재생에너지 활용 사례를 찾아보고, 우리 지역에 적용할 수 있는 방법을 생각해보기 |
| 결과물 및 활동 사진 |  | |

## 3. 우수 프로그램 소개_5

| 프로그램명 | 작은 생명공학자, 우리 가족 DNA 찾기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 유전공학 연구원의 역할과 미래 직업의 특징을 이해할 수 있다.<br>2. DNA 전기영동 실험을 통해 DNA 분석 원리를 이해하고 유전자 분석 과정을 체험할 수 있다. | | | | |
| 우수한점 | 1. DNA 전기영동 실험을 직접 수행하며 유전자 분석 원리를 이해하고, 생명과학 분야의 탐구력과 과학적 사고력을 기를 수 있는 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 15,000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 유전공학연구원 | | 전공학과 | 생명과학, 유전공학 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | DNA 연구가 우리 생활에 어떻게 활용되는지 알아보고, 생활 속 DNA 분석 사례를 살펴보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 학습주제 알아보기<br>2. 수업 시간에 알아볼 내용을 정리하고 실습 준비하기 |
| | 본활동 | 1. 유전공학 관련 직업(생명공학자, 유전체 연구원, 법의학자 등)에 대해 알아보기<br>2. DNA 분석 실험을 위한 기초 개념 익히기<br>- 인간 유전체 프로젝트(Human Genome Project) 이해하기<br>- DNA 구조와 염기서열의 기본 개념 알아보기<br>- DNA 전기영동과 친자 판별의 원리 이해하기<br>- DNA 밴드 이동 원리 살펴보기<br>3. DNA 전기영동 실험을 수행하고 DNA 밴드를 분석하여 친자 관계를 확인해보기<br>- 전기영동 젤에 DNA를 로딩하고 전기영동 진행하기 |
| | 마무리 | 1. 학습한 내용을 정리하고 사용한 실험기구를 정리하기<br>2. 사용한 기구 및 주변 환경 정돈하기 |
| 사후활동 | | 유전자 분석 기술이 활용되는 사례를 찾아보고, 미래 사회에서의 활용 방안을 이야기해보기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 글로벌드론항공

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062) 571-7285 | 010 - 8361 - 9800 | 담당자명: 이 승 훈 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 양산택지로121번길14-2,2층 (이메일: sygls2004 @ naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 항공/드론 | 유소년드론축구교실 | 초,중,고 | 학교 강당 및 교실 | 20,000 | 1 / 2 | |
| 2 | 항공/드론 | 드론과 함께 여는 미래직업체험 | 초,중,고 | 학교 강당 및 교실 | 15,000 | 1 / 2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 유소년 드론축구교실 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 4차산업에서 드론의 정의와 미래 발전 방향에 대해 학습한다.<br>2. 직접 조종하여 구동원리를 이해하고 드론에 활용법을 배우고 학습한다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 유소년 드론축구교실은 미래기술 교육과 스포츠 활동을 융합한 체험형 프로그램으로, 드론 조종 능력은 물론 협동심, 창의력, 문제 해결 능력, 안전의식, 디지털 역량을 함께 키우며 건강한 여가와 진로 탐색까지 연결하는 미래형 교육 프로그램이라는 점이 가장 우수한점 입니다. | | | | |
| 체험처 유형 | 현장직업체험형 | | | | |
| 참여대상 | 초,중,고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1명 20,000원 |
| 진행방법 | 대면 | | 체험장소 | 학교 강당 | |
| 관련직업 | 1. 드론조종사<br>2. 지도교관<br>3. 정비사<br>4. 개발자<br>5. 영상촬영전문가<br>6. 방제전문가<br>7. 안전점검전문가<br>8. 측량전문가 | | 전공학과 | 1. AI융합드론과<br>2. 드론측량토목과<br>3. 드론기계과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 |
|---|---|
| 사전준비 | ○ 드론의 개념 및 안전교육(빔 프로젝트)<br>-드론의 개념 및 이해<br>-직업군 및 체험과 관련된 직업 소개 |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달<br>(안전 및 주의 사항에 대한 교육 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>○ 드론의 개념 및 안전교육(빔 프로젝트)<br>-드론의 개념 및 이해 - 직업군 및 체험과 관련된 직업 소개<br>○ 드론개발자,조종자 직업은 무엇을 하는가?<br>-드론개발자 및 조종자가 하는 일과 종류 - 중,고등학교 진학을 위한 전공 선택 유형<br>-드론 관련 직업군 분야 설명<br>○ 드론 다루는 학습<br>-수업 내 주의사항 교육<br>-드론 배터리 장착 학습<br>-ON/OFF 방법 및 드론의 정지 학습<br>○ 드론조종기 파지법 및 조종법 학습<br>-조종기 파지법 및 조이스틱 제어방법 학습 - 상승 과 하강 및 자세제어 학습<br>-좌우 이동 및 드론의 정지 학습<br>○ 드론 운용 학습<br>-정지비행(호버링),전진 후진,좌,우회전,좌,우이동 학습 - 드론축구 골대 골 넣는 학습</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>○ 수업 내용 중 궁금한 사항에 대한 질의응답 및 설문지 작성</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">○ 드론개발자,조종자 직업은 무엇을 하는가?<br>-드론개발자 및 조종자가 하는 일과 종류<br>-진학을 위한 전공 선택<br>-드론 관련 직업군 분야 선택</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

<table>
<tr><td>프로그램명</td><td colspan="5">드론과 함께 여는 미래 직업 탐험</td></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="5">1. 드론의 원리와 활용 분야를 이해한다.<br>2. 드론 관련 다양한 직업을 탐색하고 미래 진로를 설계한다.<br>3. 드론 비행 체험을 통해 조종 능력과 문제해결 능력을 기른다.<br>4. 안전한 드론 운용 방법과 항공안전 의식을 함양한다.<br>5. 4차 산업혁명 시대의 핵심 기술인 드론 산업의 발전 가능성을 이해한다.<br>6. 드론을 활용한 다양한 직업군(예: 농업, 물류, 촬영 등)에 대해 간단히 소개합니다.</td></tr>
<tr><td>우수한점</td><td colspan="5">1. 진로 탐색, 직업 이해, 안전교육, 실습 체험, 직업인 멘토링을 모두 포함할 수 있어 교육적 효과와 학생 만족도가 매우 높은 프로그램으로 평가받을 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>체험처 유형</td><td colspan="5">직업실무체험형</td></tr>
<tr><td>참여대상</td><td>중,고</td><td>회기 및 시간</td><td>1회 2시간</td><td>인원 및 비용</td><td>1명 15,000원</td></tr>
<tr><td>진행방법</td><td colspan="2"></td><td>체험장소</td><td colspan="2">학교 강당</td></tr>
<tr><td>관련직업</td><td colspan="2">1. 드론조종사<br>2. 지도교관<br>3. 정비사<br>4. 개발자<br>5. 영상촬영전문가<br>6. 방제전문가<br>7. 안전점검전문가<br>8. 측량전문가</td><td>전공학과</td><td colspan="2">1. AI융합드론과<br>2. 드론측량토목과<br>3. 드론기계과</td></tr>
<tr><td colspan="6">◇ 세 부 내 용 ◇</td></tr>
<tr><td>구분</td><td colspan="5">학습내용</td></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="5">1. 운영기관 준비<br>* 교육용 드론 및 배터리 충전 * 조종기 및 예비 배터리 준비 * 장애물 코스 및 체험장 설치<br>* 프로젝터 및 교육자료 준비 * 응급처치 키트 준비 * 안전보험 가입 여부 확인<br><br>2. 학생 준비<br>* 편안한 복장 및 운동화 착용 * 안전수칙 사전 안내 * 개인정보 및 사진촬영 동의서 확인<br><br>3. 강사 준비<br>* 교육자료(PPT) * 드론 관련 직업 소개 자료 * 비행 시범 준비 * 체험 운영 계획 확인</td></tr>
<tr><td rowspan="2">주요내용</td><td>도입</td><td colspan="4">1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달<br>(안전 및 주의 사항에 대한 교육 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td colspan="4">1. 아이스브레이킹<br>* 드론을 본 경험 이야기하기 * 드론으로 무엇을 할 수 있을까?<br><br>2. 동기유발,영상 시청<br>* 농업드론 * 드론택배 * 드론축구 * 드론레이싱 * 드론촬영 * 재난구조 드론<br><br>3. 학습목표 안내<br>* 오늘 배우게 될 내용 소개 * 안전교육 실시 * 비행 시 주의사항 설명</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>4. 본 활동<br>1) 드론 이해하기<br>2) 교육내용<br>* 드론의 정의 * 드론의 구조 * 프로펠러 원리 * 배터리 관리 * 비행원리<br>3). 드론 직업 탐색,소개 직업<br>* 드론 조종사 * 드론 국가자격증 지도교관 * 드론 정비사 * 드론 개발자 * 드론 영상촬영 전문가<br>* 농업드론 방제 전문가 * 시설물 안전점검 전문가 * 드론 측량 전문가 * 드론 축구 지도자 * 드론<br>4) 교육강사<br>직업별 활동 내용 소개<br>5) 드론 비행 시범,강사 시범<br>* 이륙 * 착륙 * 전진·후진 * 좌우 이동 * 제자리 비행 * 회전비행<br>6) 학생 체험,기초 조종<br>* 이륙 * 호버링 * 착륙<br>7)심화 체험<br>* 장애물 통과 * 링 통과 * 정확한 착륙 * 팀별 미션 수행<br><br>5. 드론 미션 게임,예시<br>* 목표지점 착륙하기 * 링 통과하기 * 풍선 맞추기 * 물건 운반하기 * 타임어택 경기 팀별 * 협동 미션 운영</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>활동 정리,오늘 배운 내용 퀴즈<br>* 드론이란? * 안전수칙 * 드론 활용분야 * 드론 관련 직업</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">학교 활동<br>* 드론 체험 후기 작성<br>* 드론 직업 조사하기<br>* 미래 드론 활용 아이디어 발표<br>* 드론 관련 진로탐색 보고서 작성</td></tr>
<tr><td>결과물 및 활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 우리드론

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 010-7567-6992 | 010-7567-6992 | 담당자명: 이민혁 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 조선대1길 17 (이메일: heemang177@naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 드론 조종사 | 드론 조종과 미래 드론산업 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 전문 드론 조종 및 미션 |
| 2 | 3D펜·3D프린팅 전문가 | 3D펜으로 만드는 나만의 입체 작품 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 3D프린팅 원리 이해, 3D펜 사용 및 입체 결과물 제작 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | • 미래를 비행하는 드론 전문가 진로체험 | | | | |
| 목 표 | • 드론의 비행 원리와 산업별 활용 분야를 이해한다.<br>• 드론 조종과 직무 미션을 통해 드론 관련 직업을 직접 경험한다.<br>• 미래 드론산업과 관련 학과 및 진로를 탐색한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | • 전문 드론 강사가 실제 드론 장비를 활용하여 교육<br>• 학생이 전문가용 드론을 직접 조종하는 참여형 실습 중심 프로그램<br>• 기본 조종뿐 아니라 장애물 통과, 드론 배송, 항공촬영 등 직무 미션 운영<br>• FPV·촬영용·산업용·군사용·방송용 드론 등 다양한 전문 장비 소개<br>• 드론 에어쇼 및 농업용 드론 물 분사 시연 가능 (드론 쇼 - 전교생 관람 가능)<br>• 학교의 학년, 인원, 장소에 따라 학급형·순환형·부스형으로 조정 가능 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 명 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 드론조종사, 항공촬영사, 드론정비사, 드론개발자, 드론운항관리사 | 전공학과 | 드론학과, 무인항공기학과, 항공운항학과, 로봇공학과, 공간정보학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 |
|---|---|
| 사전준비 | 교육공간 및 비행구역 안전점검, 드론·조종기·배터리 점검, 장애물 코스 설치 |

| | | |
|---|---|---|
| **주요내용** | 도입 | 드론의 정의와 비행 원리, 드론의 종류, 산업별 활용 분야 및 관련 직업 소개 |
| | 본활동 | 조종기 사용법 및 안전수칙 학습, 이착륙·방향 전환·고도 조절 실습, 장애물 통과 및 직무 미션 수행<br>항공 촬영 모니터링, 카메라 짐벌 조작, fpv 드론 체험<br>드론 에어쇼 및 농업용 드론 물 분사 시연을 통한 산업 활용 사례 교육 |
| | 마무리 | 체험 소감 공유, 드론 관련 직업·학과·자격 과정 안내 |
| **사후활동** | 미래에 드론이 활용될 분야를 생각하고 활동지 또는 진로기록지 작성 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | • 상상을 현실로 만드는 3D펜·3D프린팅 전문가 체험 | | | | |
| **목 표** | • 3D프린팅 기술의 원리와 산업 분야의 활용 사례를 이해한다.<br>• 3D펜을 활용하여 평면 도안을 입체적인 작품으로 구현한다.<br>• 설계부터 제작까지의 과정을 경험하며 창의력과 문제해결 능력을 기른다. | | | | |
| **우 수 한 점** | • 학생이 직접 작품을 설계하고 제작하는 실습 중심 프로그램<br>• 완성한 작품을 가져갈 수 있어 체험 만족도와 성취감이 높음<br>• 학년과 체험시간에 따라 난이도 및 결과물 조정 가능<br>• 키링, 캐릭터, 생활소품, 건축물 등 다양한 주제로 운영 가능(키링 연결용 스트랩 제공)<br>• 3D펜 체험과 실제 3D프린터 출력물 및 작동 원리를 함께 소개 (3D 프린팅 교구 활용)<br>• 메이커 교육, 디자인, 공학, 신산업 진로를 융합한 프로그램 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 명 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 3D프린팅 전문가, 제품디자이너, 산업디자이너, 메이커, 설계전문가 | | **전공학과** | 3D프린팅학과, 산업디자인학과, 제품디자인학과, 기계공학과, 건축학과 | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |

<table>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">3D펜·필라멘트·도안·보호판 점검, 테이블별 교구 배치 및 안전한 전원 사용환경 구성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>3D프린팅의 개념과 작동 원리, 3D프린터와 3D펜의 차이, 관련 직업 및 활용 분야 소개</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>3D펜 안전수칙과 사용법 익히기, 선 긋기·면 채우기 기초 연습, 도안 선택 및 작품 제작, 부품 연결과 입체 표현<br>3D프린터 출력 과정 및 완성품 확인</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>작품 마감 및 발표, 제작 과정에서 어려웠던 점과 해결 방법 공유</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">완성 작품의 활용 방법을 생각하고 새로운 제품 또는 캐릭터 아이디어 구상</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 엠에스솔루션

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)970-3036 | 010-4598-5181 | 담당자명: 이선희 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 삼소로 270번길 25 융합의료기기 산업지원센터(이메일: mslsh5181@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

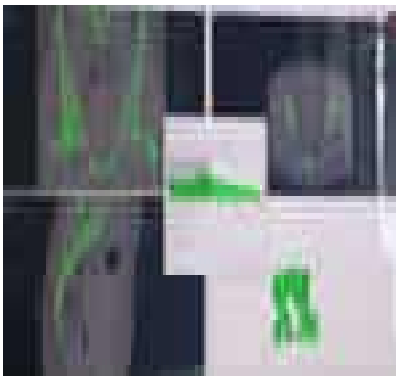
| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3D프린터전문가 | 3D모델링 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000원 | 1/2 | |
| 2 | 의공학자 | 첨단의료와 3D프린팅 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000원 | 1/1 | 강연형 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 첨단의료와 3D프린팅 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 3D프린팅이 미래 의료분야에서 어떻게 활용되는지 알아본다. | | | | |
| 우수한점 | 1. AI,바이오,3D프린팅이 융합되는 미래를 이해할 수 있다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 30만 원 |
| | | | | | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 의료3D모델러<br>2. 바이오프린팅연구원<br>3. 재활공학전문가 | | 전공학과 | 1. 의공학과<br>2. 치기공학과<br>3. 바이오공학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 3D프린팅 적용 의료분야에 대해 알아본다. |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 왜 의료도 디지털로 바뀌고 있을까?<br>2. 첨단의료기술 이해하기<br>3. 3D프린팅 의료 활용 사례 알아보기<br>4. 미래 직업과 진로<br>5. 미래 의료에서 3D프린팅 전문가가 할 수 있는 직업 |

| | | |
|---|---|---|
| | **마무리** | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | AI전문가, 3D프린팅 전문가, 바이오 연구자, 디자이너, 엔지니어가 함께 만드는 융합산업에 대해 얘기해본다. | |
| **결과물 및 활동 사진** |  <br>의료3D모델링 과정 알아보기 | <br>정형외과용 임플란트 제작과정 알아보기 |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **3D프린팅 디자이너** | | | | |
| **목표** | 1. 3D모델링 체험을 통해 3D프린팅과 관련해 진로로드맵을 작성해보자 | | | | |
| **우수한점** | 1. 3D모델링 체험을 통해 신산업 전반을 이해할 수 있다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 20 명 40만 원 |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| **관련직업** | 1. 3D모델러<br>2. 3D콘텐츠 개발자 등 | | **전공학과** | 1. 기계공학 및 공학계열 | |
| **◇ 세 부 내 용 ◇** | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 3D프린팅을 적용하는 여러 분야에 대해 알아보기 | | | | |
| **주요내용** | **도입** | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 | | | |
| | **본활동** | 1. 3D프린팅이란<br>2. 3D프린터의 종류와 출력 방법<br>3. 3D프린팅을 적용 사례 영상 시청을 통해 3D프린팅 디자이너의 직업 이해<br>4. 3D모델링 프로그램의 화면 이해하기<br>5. 3D모델링 프로그램의 기초 연습하기<br>6. 3D모델링 프로그램의 응용 명령어 연습하기<br>7. 3D모델링 프로그램으로 주사위 및 캐릭터  모델링과 출력하기 | | | |

| | | |
|---|---|---|
| | **마무리** | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | ○ 3D모델링 프로그램의 종류와 그것을 통해 할 수 있는 다양한 직업과 분야에 대해 알아보자 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

# 조선대학교메이커스페이스

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)230-7977 | 010-2673-4546 | 담당자명: 김용현 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 조선대1길 8 입석홀 2층 (이메일: 1001798@chosun.ac.kr) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3D프린팅 로봇공학자 | 3D프린터와 아두이노를 활용한 RC카 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 11,000원 | 1회/2시간 | |
| 2 | 목공예가 가구디자이너 | 수공구를 활용한 목공예품 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 11,000원 | 1회/2시간 | |
| 3 | 제품디자이너 굿즈디자이너 | 승화전사를 활용한 나만의 소량 굿즈 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 11,000원 | 1회/2시간 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프 로 그 램 명 | • 3D프린터와 아두이노를 활용한 RC카 만들기 | | | | |
| 목 표 | • 3D프린터와 아두이노의 기본 원리를 이해하고 모델링, 전자회로 연결, RC카 제작 및 무선작동 과정을 직접 경험함으로써 디지털 제작기술에 대한 이해와 창의적 문제해결 역량 함양 | | | | |
| 우 수 한 점 | • 팅커캐드 모델링부터 아두이노 회로 연결, RC카 조립 및 스마트폰 무선 주행까지 하나의 과정으로 구성하여 디지털 제조와 사물인터넷 기술을 융합적으로 체험하고, 직접 만든 결과물이 실제로 작동하는 성취감 제공 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 11,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 3D프린팅 전문가, 로봇공학자, 사물인터넷 개발자, 전자제어 전문가 | 전공학과 | 로봇공학과, 전자공학과, 기계공학과, 소프트웨어학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 원활한 실습을 위한 컴퓨터와 인터넷 환경 점검, 팅커캐드 교육자료와 3D프린터 출력물 준비, 아두이노 보드·RC카 키트·납땜도구 등 학생별 제작재료 구성 및 실습장비 안전상태 확인 |
| 주요내용 | 도입 | 완성된 RC카와 3D프린터 출력물을 함께 살펴보며 디지털 제작기술의 활용사례를 알아보고, 3D프린터·아두이노·사물인터넷의 기본 개념과 제작과정에 대한 이해 및 전자부품과 공구 사용 안전수칙 안내 |
| | 본활동 | 3D프린터의 FDM 방식과 주요 출력 원리 학습, 팅커캐드의 기본 기능을 활용한 RC카 외형 모델링, 아두이노 IDE 설치 및 Wemos-D1 보드 회로 연결, RC카 부품 조립과 납땜 실습, 스마트폰 무선 연결을 통한 주행 및 작동 확인 |

| | | |
|---|---|---|
| | 마무리 | 완성된 RC카의 무선 연결과 주행상태를 확인하고 제작 과정에서 발생한 문제와 해결방법을 친구들과 공유하며, 3D프린팅·로봇·사물인터넷 분야의 관련 직업에 대한 이해와 진로 탐색 기회 제공 |
| **사후활동** | 완성한 RC카를 활용한 자유주행과 조작 체험, 프로그램 참여 소감 및 새롭게 알게 된 미래 기술 정리, 온라인 만족도 조사를 통한 교육성과 확인 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **• 승화전사를 활용한 나만의 소량 굿즈 만들기** | | | | |
| **목 표** | • 승화전사의 원리와 제작장비의 사용방법을 이해하고 자신이 구상한 이미지를 실제 굿즈로 구현함으로써 창의적 표현능력, 제품 제작 역량 및 디자인·상품화 과정에 대한 이해 증진 | | | | |
| **우 수 한 점** | • 학생이 직접 디자인 아이디어를 구상하고 이미지를 제작한 후 전사지 출력, 열프레스 장비 세팅 및 제품 전사까지 수행하여 아이디어가 실제 상품으로 완성되는 전 과정을 경험하고, 디자인과 창업을 자연스럽게 연결하는 체험 기회 제공 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 1 명 11,000 원 |
| | | | | | |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 시각디자이너, 제품디자이너, 굿즈디자이너, 콘텐츠디자이너 | | **전공학과** | 시각디자인학과, 산업디자인학과, 콘텐츠디자인학과, 문화상품디자인학과 | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| **사전준비** | | 승화전사 프린터와 열프레스 장비의 작동상태 점검, 이미지 제작용 컴퓨터와 디자인 참고자료 준비, 전사지·잉크·굿즈 소재 등 학생별 제작재료 구성 및 고온 장비 사용을 위한 안전용품 배치 |
| **주요내용** | 도입 | 승화전사를 활용해 제작된 다양한 굿즈를 살펴보며 이미지가 실제 제품으로 완성되는 원리와 과정을 이해하고, 시각디자이너·제품디자이너 등 관련 직업 소개 및 열프레스 장비 사용 안전수칙 안내 |
| | 본활동 | 제작할 굿즈의 주제와 디자인 아이디어 구상, 컴퓨터를 활용한 이미지 편집과 크기·위치 조정, 전사지 출력 및 굿즈 소재 배치, 열프레스의 온도와 시간 설정, 전사 실습과 완성된 제품의 디자인 및 출력상태 확인 |

| | | |
|---|---|---|
| | 마무리 | 완성된 굿즈를 친구들과 함께 감상하고 디자인에 담긴 의미와 제작과정을 공유하며, 디자인·제품개발·문화상품 제작 분야의 관련 직업에 대한 이해와 창업 아이디어 확장 기회 제공 |
| **사후활동** | 내가 만든 굿즈의 상품명과 홍보문구 작성, 실제 상품으로 판매할 경우의 대상과 활용방법 구상, 프로그램 참여 소감 및 온라인 만족도 조사를 통한 창업·상품화 경험 정리 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | • **수공구를 활용한 목공예품 만들기** | | | | |
| **목 표** | • 목재와 목공예의 기본 특성을 이해하고 다양한 수공구의 안전한 사용방법을 익힌 후 목공예품을 직접 제작함으로써 집중력, 공간지각 능력, 창의성 및 실생활 제작 역량 함양 | | | | |
| **우수한점** | • 목재의 특성과 수공구 사용법에 대한 이론 및 안전교육부터 맞춤, 조립, 샌딩, 마감까지 실제 목공작업의 전 과정을 단계적으로 체험하며, 손으로 하나의 작품을 완성하는 즐거움과 성취감 제공 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 1 명 11,000 원 |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관련직업** | 목공예가, 가구디자이너, 인테리어디자이너, 목제품 제작원 | | **전공학과** | 가구디자인학과, 산업디자인학과, 공예디자인학과, 실내건축학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| | | |
|---|---|---|
| **구분** | **학습내용** | |
| **사전준비** | 학생별 목재와 제작도면 준비, 망치·핸드샌더 등 수공구의 작동상태 확인, 보호장비 및 안전수칙 안내 자료 배치, 안정적인 체험활동을 위한 목재 모서리와 작업공간 위험요소 사전 점검 | |
| **주요내용** | 도입 | 다양한 목재의 종류와 특성, 생활 속 목공제품 및 목공예의 활용사례를 살펴보고, 제작할 작품과 작업순서 소개, 목공예가·가구디자이너 등 관련 직업 안내 및 수공구 사용 안전수칙 이해 |

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>목재의 결·강도·가공 특성에 대한 이해, 망치와 핸드샌더 등 수공구의 올바른 사용방법 실습, 제작도면에 따른 목재 부품 배치와 맞춤 조립, 샌딩을 통한 표면과 모서리 정리 및 완성도 향상을 위한 마감작업 진행</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>완성된 목공예품의 조립상태와 마감 수준을 함께 확인하고 제작과정에서 재미있었던 점과 어려웠던 점을 공유하며, 목공·가구·인테리어 분야의 직업세계에 대한 이해와 진로 탐색 기회 제공</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">직접 제작한 목공예품의 생활 속 활용, 제작과정에서 새롭게 익힌 수공구 사용법과 안전수칙 정리, 참여 소감 및 온라인 만족도 조사를 통한 활동 경험 공유</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 재능개발연구소

## 1. 체험처 소개

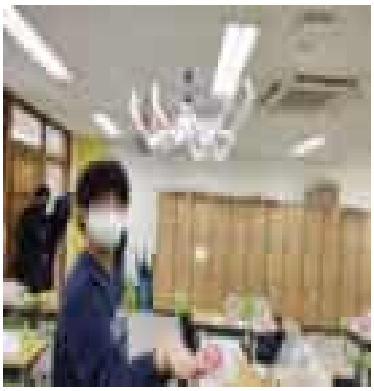
| 연 락 처 | - | 010-3304-5425 | 담당자명: 강슬기 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 송해로39번길 9-13 2층 (이메일: ki3216@naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 드론콘텐츠 개발자 | [찾아가는] 드론 콘텐츠개발자 - 드론 제작 체험 ★전국★ | 초중고 | 학교나 기관으로 찾아감 | 13,000 | 수시/2 | |
| 2 | 로봇제어엔지니어 | [찾아가는]로봇제어엔지니어 - 원격조종 로봇 제작 ★전국★ | 초중고 | 학교나 기관으로 찾아감 | 20,000 | 수시/2 | |
| 3 | 생체인식전문가 | [찾아가는] 생체인식전문가 - 생체인식 로봇 제작하기 ★전국★ | 초중고 | 학교나 기관으로 찾아감 | 14,000 | 수시/2 | |
| 4 | IoT전문가 | [찾아가는] IoT전문가 - 블루투스 스피커 제작하기 ★전국★ | 초중고 | 학교나 기관으로 찾아감 | 13,000 | 수시/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | [찾아가는] 드론 콘텐츠 개발자 - 드론 제작하기 ★전국★ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 드론 콘텐츠 개발자의 역할과 미래 드론 산업의 다양한 활용 분야를 이해한다.<br>2. 드론을 직접 제작하며 드론의 구조와 작동 원리를 이해한다.<br>3. 드론을 조종하고 다양한 미션을 수행하며 문제 해결 능력과 협업 능력을 기른다.<br>4. 드론과 AI, 미디어 콘텐츠 산업을 연계하여 다양한 진로와 직업을 탐색한다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 드론 제작·조종·콘텐츠 체험 / 공학·AI 융합 실습 / 1인 1키트 체험 | | | | |
| 체험처 유형 | 직업실무체험형 | | | | |
| 참여대상 | 초중고 | 회기 및 시간 | 1회 2시간 | 인원 및 비용 | 20명 260,000원 |
| 진행방법 | 직업 이해 → 드론 제작 → 조종 체험 → 미션 수행 → 결과 발표 | 체험장소 | 찾아가는 진로체험<br>(학교나 기관으로 갑니다) | | |
| 관련직업 | 드론 콘텐츠 개발자 | 전공학과 | 기계공학 기술자 및 연구원 | | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| 구분 | 학습내용 | | | | |
| 사전준비 | 드론 활용 분야 조사 / 안전수칙 및 활동 방법 확인 / 드론 콘텐츠 사례 탐색 | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **주요내용** | **도입** | 1. 드론 콘텐츠 개발자와 미래 드론 산업 이해<br>2. 드론의 구조 및 활용 분야 알아보기<br>3. 제작 방법과 안전수칙 확인 |
| | **본활동** | 1. 드론 제작 및 조립<br>2. 드론 조종 실습<br>3. 장애물 미션 수행<br>4. 드론 콘텐츠 기획 및 발표 |
| | **마무리** | 1. 제작 결과 발표 및 시연<br>2. 활동 내용 정리 및 피드백<br>3. 진로 탐색 및 소감 나누기 |
| **사후활동** | 드론 활용 아이디어 발표 / 관련 진로 탐색 / 체험 소감 및 활동 정리 | |
| **결과물 및 활동 사진** | |  |

### 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **[찾아가는] 생체인식전문가 - 생체인식 로봇 제작하기 ★전국★** | | | | |
| **목표** | 1. 생체인식전문가의 역할과 생체인식 기술의 원리를 이해한다.<br>2. 생체인식 로봇을 직접 제작하며 센서와 전자제어 기술을 익힌다.<br>3. 생체인식 기술의 활용 분야와 관련 진로를 탐색한다. | | | | |
| **우수한점** | 1. 생체인식·AI 융합교육 / 센서 활용 체험형 수업 /학생 1인 1키트 실습 | | | | |
| **체험처 유형** | 직업실무체험형 | | | | |
| **참여대상** | 초중고 | **회기 및 시간** | 1회 2시간 | **인원 및 비용** | 20명 260,000원 |
| **진행방법** | 직업 이해 → 로봇 제작 → 생체인식 체험 → 결과 발표 | | **체험장소** | 찾아가는 진로체험<br>(학교나 기관으로 갑니다) | |
| **관련직업** | 생체인식전문가 | | **전공학과** | 기계공학 기술자 및 연구원 | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 생체인식 기술 사례 조사 / 안전수칙 및 활동 방법 확인 / 생체인식 활용 분야 탐색 | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 생체인식전문가의 역할 이해<br>2. 생체인식 기술과 센서의 원리 알아보기<br>3. 활동 방법 및 안전수칙 안내</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 생체인식 로봇 제작<br>2. 생체인식 기능 체험<br>3. 로봇 작동 및 미션 수행<br>4. 결과 발표 및 피드백</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 결과 발표 및 시연<br>2. 활동 내용 정리<br>3. 체험 소감 나누기</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">생체인식 기술 활용 아이디어 발표 / 관련 진로 탐색 / 체험 소감 및 활동 정리</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

# 전남대학교
# 교육문제연구소

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)530 2357 | 010-2547-4579 | 담당자명: 김국현 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 용봉로 77 전남대학교 교육융합관 109호 (이메일: jnu.eduresearch@gamil.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3D펜 예술가 | DELTA-3D펜으로 꿈꾸는 내 미래 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 2 | 확장현실 | DELTA | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

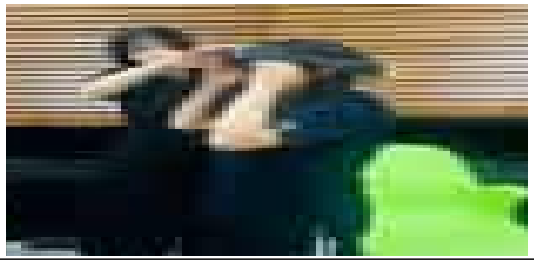
| 프로그램명 | DELTA-3D펜으로 꿈꾸는 내 미래 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 3D펜의 기본 원리(필라멘트가 녹아 굳는 과정)를 이해하고, 안전한 사용법과 기초 기술(선긋기, 면 채우기, 간단한 입체 만들기)을 익힌다.<br>2. 3D펜을 활용하는 직업을 탐색하고, 관심 직업을 상징하는 간단한 결과물을 만든다.<br>3. 자신의 꿈 직업과 미래 진로를 3D펜으로 창의적으로 표현한다.<br>4. 진로 탐색 활동을 통해 자신의 미래에 대한 흥미와 호기심을 키운다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 진로 탐색과 창의 체험의 결합<br>2. 단계별 기술 습득 구조<br>3. 표현과 발표를 통한 자기 주도성 강화<br>4. 3명이상의 보조강사 순회 지도를 통한 안전하고 세심한 운영<br>5. 결과물의 발표를 통한 성취감 지속 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험 ☑ 강연.대화 ☐ 학과체험 ☐ 직업실무체험 ☐ 현장견학 ☐ 진로캠프 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 15 명 15000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 3D프린팅 전문가(3D모델러)<br>2. 3D펜 아티스트<br>3. 제품·산업디자이너<br>4. 3D프린팅 건축가<br>5. 의료 보조기구 제작자(의공기사)<br>6. 3D 콘텐츠·캐릭터 디자이너<br>7. 3D 푸드 디자이너<br>8. 메이커·발명가<br>9. 진로체험 강사 | 전공학과 | 1. 산업디자인과<br>2. 제품디자인과<br>3. 기계공학과<br>4. 메카트로닉스과<br>5. 3D프린팅과(3D융합기술과)<br>6. 컴퓨터그래픽과<br>7. 멀티미디어·콘텐츠디자인과<br>8. 의공학과<br>9. 건축학과 | | |

<table>
<tr><th colspan="3">◇ 세 부 내 용 ◇</th></tr>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">학습내용</th></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">3D펜(인원수+여분 3개), PLA 필라멘트(10색 이상), 내열 패드, 장갑, 멀티탭, 도안지</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입<br>(15분)</td><td>1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 안전 및 유의 사항 전달(3D 펜 주의사항, 보호대, 재료소개)</td></tr>
<tr><td>본활동<br>(90분)</td><td>1. 3D펜 기초 연습 (5분)<br>예열 → 출력 속도 조절 → 직선 긋기 → 곡선 긋기 → 별·하트 등 간단한 도형 → 면 채우기 연습<br><br>2. 3D 기술로 일하는 사람들 (15분)<br>-영상으로 3D 기술이 실제 직업에서 쓰이는 모습을 보여 주어 '재미있는 직업 도구'라는 인식을 형성<br>-영상 시청 (4분) : 3D펜 아티스트, 3D프린팅 건축가, 의료 보조기구 제작자, 3D 케이크 디자이너 등<br>-이야기 나누기 (6분) : "가장 신기했던 직업은?", "나는 어떤 직업이 궁금해?"<br>관심 직업 1개 선택 (5분) : "나의 꿈 여권"에 직업 이름, 하는 일, 선택 이유 기록<br><br>3. 상징물 구상 & 도안 선택 (10분)<br>-선택한 직업을 상징하는 물건 구상 (예 : 소방관 → 소방차·헬멧, 요리사 → 요리 도구·컵케이크, 과학자 → 로켓·현미경, 선생님 → 연필·칠판, 수의사 → 강아지·고양이)<br>-직업별 도안 2~3종 중 선택 또는 자유 스케치<br><br>4. 모둠 내 "꿈 발표회" (10분)<br>-"나는 ○○이 되고 싶어서 △△를 만들 거예요!" 짧은 발표<br>-친구들에게 "좋아요 손하트" 보내기<br>-강사가 순회하며 색상·난이도 조언<br><br>5. 3D펜 제작 활동 (50분)<br>-윤곽 & 프레임 제작 : 도안 위에 윤곽 잡기 → 바닥면·뼈대 완성 (강사·보조강사 1:1 순회 지도)<br>-입체 장식 & 색상 표현 : 레이어링으로 입체감 추가, 다양한 색상 필라멘트 조합, 자기 이니셜 넣기<br>-완성 & 마감 : 열쇠고리 연결 고리 부착, 이름표 작성, 전시대에 배치</td></tr>
<tr><td>마무리<br>(15분)</td><td>1. 미리 꿈 박람회<br>모둠별 돌아가며 발표: "저의 꿈은 ○○이에요. △△를 만들었어요. 이 직업은 □□하는 일이에요!"<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>3. 사후 만족도 조사<br>4. 사진촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">결과물을 발표</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | DELTA (Digital Education of Learning Technology for All) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 실감 미디어(AR·VR·XR)의 개념을 이해하고, 가상현실과 확장현실의 차이를 설명할 수 있다.<br>2. AR 앱과 HMD 기기를 직접 다루며 확장현실 공간과 가상 객체를 체험한다.<br>3. XR 기술을 활용하는 다양한 직업 분야를 탐색하고, 자신의 미래 모습을 그려 본다.<br>4. 디지털 기술 체험을 통해 디지털 기술에 대한 흥미와 창의적 문제해결 능력을 키운다. | | | | | |
| 우수한점 | 1. 디지털 기술을 활용한 체험 기반 몰입형 학습 기회 제공<br>2. 이론과 실습의 균형있는 구성<br>3. XR 최신장비를 활용한 직업 시뮬레이션 체험<br>4. 진로탐색 연계 | | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 15 명 15000 원 | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. VR·AR 콘텐츠 개발자<br>2. 실감형 미디어 아티스트<br>3. XR 디바이스 엔지니어<br>4. 웨어러블 기기 인터페이스 디자이너<br>5. 에듀테크 서비스 기획자<br>6. 메타버스 공간 기획자<br>7. 3D 모델러<br>8. XR 체험 콘텐츠 기획자 | | 전공학과 | 1. 컴퓨터공학과<br>2. 소프트웨어학과<br>3. 게임·VR콘텐츠학과<br>4. 실감미디어(XR)학과<br>5. 멀티미디어·콘텐츠디자인과<br>6. 산업디자인과<br>7. 전자공학과<br>8. 에듀테크·교육공학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 4차 산업 시대에 디지털 역량 강화가 필요한 이유 생각해 보기 |
| 주요내용 | 도입 (15분) | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 안전 및 유의 사항 전달(3D 펜 주의사항, 보호대, 재료소개) |
| | 본활동 (90분) | 1. XR의 이해 (이론 25분)<br>AR·VR·XR 실감미디어 이해<br>2. XR의 경험 (실습 65분)<br>-AR 실습 : 휴대폰·태블릿 PC로 증강현실 앱(ARLUPA)을 활용해 가상 객체와 상호작용할 수 있다.<br>-XR 실습 (HMD 체험) : HMD 기기(HoloLens 2)로 확장현실 공간을 체험할 수 있다.<br>-XR 직업 체험 : HMD 기기(HoloLens 2)를 활용한 미술·간호사 직업 체험을 통해 직업에 대한 이해를 높일 수 있다.<br>3. 직업 분야 소개<br>-여러 직업 분야를 살펴보며 자신의 미래 모습을 그려 본다.<br>-VR·AR 콘텐츠 개발자, 실감형 미디어 아티스트, XR 디바이스 엔지니어, 웨어러블 기기 인터페이스 디자이너, 에듀테크 서비스 기획자, 메타버스 공간 기획자 |
| | 마무리 (15분) | 1. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>2. 사후 만족도 조사<br>3. 사진촬영 |
| 사후활동 | | 에듀테크와 자신의 진로·진학의 관계 알아보기 |
| 결과물 및 활동 사진 |  | |

# 전남대학교
# 생체재료개발센터

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)710-2896 | 010-5838-5141 | 담당자명: 임관유 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 무등로 68-3(이메일:gylim@jnu.ac.kr) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 의료기기 연구원, 의료 AI 개발자 등 | 전남대학교 K-하이테크 플랫폼 헬스케어 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 무료 | 1/2 | |
| 2 | 의료기기 연구원, 의료 AI 개발자 등 | 전남대학교 K-하이테크 플랫폼 헬스케어 체험 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 무료 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 전남대학교 K-하이테크 플랫폼 헬스케어 체험관 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 디지털 의료/헬스케어 분야와 관련된 장비 체험을 통해 직업 정보를 얻고. 필요한 진로 경로를 탐색한다. | | | | | |
| 우수한점 | 1. 체험과 진로 교육을 연계하여 디지털 의료/헬스케어 분야의 직업 이해와 진로 탐색 기회를 제공한다. | | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 15 명 0 원 | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 의료 AI 개발자<br>2. 의료 데이터 사이언티스트 등 | | 전공학과 | 1. 보건·의료직<br>2. AI·데이터 분야 등 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 디지털 의료/헬스케어 정의를 알아보고, 해당 분야 직업군 및 미래 의료 혁신과의 관련성에 대해 알아보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 체험자 확인 및 방명록 작성<br>2. 생체재료개발센터 / K-하이테크 플랫폼 사업 소개<br>3. K-하이테크 헬스케어 체험관 이용 방법 및 진행 프로그램(디지털 헬스케어 장비) 안내<br>4. 체험관에서의 안전교육 및 유의사항 전달(*응급키트 구비) |
| | 본활동 | 디지털 의료/헬스케어 정의를 알아보고, 해당 분야 직업군 및 미래 의료 혁신과의 관련성에 대해 알아보기<br>① 개인의 건강과 의료에 관한 정보, 기기를 다루는 산업 분야에 대해 알아보고, 어떠한 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 서비스가 있는지 설명<br>② 디지털 의료·헬스케어 관련 직무 강의<br>③ 광주/전남 지역에 설립된 보건·의료계열 특성화고등학교 소개<br><br>2. 디지털 의료/헬스케어 장비 체험* 및 결과 설명 *체험 희망 장비는 사전협의 필요<br>① 뇌파/맥파 측정을 통한 스트레스 분석<br>② 근골격/보행 측정을 통한 신체 불균형 분석<br>③ 가상현실(VR)기술 기반 신체 나이, 안구건강 측정<br>④ 체성분 분석을 통한 나의 몸상태 알아보기<br>⑤ 골밀도 측정을 통한 골다공증 위험도 분석<br><br>3. 디지털 의료·헬스케어 관련 산업 진로 미니 특강<br>① 디지털 의료/헬스케어 산업의 이해<br>② 다양한 의료/헬스케어 직업 알아보기<br>③ 관련 학과 및 진로 탐색<br>④ 미래 의료기술과 직업 전망 |
| | **마무리** | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 장비 및 결과 데이터 질의응답<br>3. 기념 촬영<br>4. 해당 산업군에 취업을 희망하는 학생들에 한하여 디지털 의료/헬스케어 멘토링 주최 가능(센터 연계 수혜기업 내 재직자) |
| **사후활동** | 관련 직업(분야)으로 나아가는 데 필요한 진로 경로(진학할 고등학교의 선택 등)에 대해 알아보기 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

<table>
<tr><td>프로그램명</td><td colspan="5">전남대학교 K-하이테크 플랫폼 헬스케어 체험관</td></tr>
<tr><td>목표</td><td colspan="5">1. 디지털 의료/헬스케어 제조업자의 업무와 요구되는 역량을 이해하고, 필요한 진학 및 취업경로 등의 진로 계획을 수립한다.</td></tr>
<tr><td>우수한점</td><td colspan="5">1. 실제 디지털 의료/헬스케어 장비를 활용한 체험 중심 교육을 통해 산업 및 직무에 대한 이해도를 높이고, 관련 진학·취업 정보를 바탕으로 진로 탐색 역량을 강화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>체험처 유형</td><td colspan="5">☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☐ 진로캠프형</td></tr>
<tr><td>참여대상</td><td>☐ 초 ☐ 중 ☑ 고</td><td>회기 및 시간</td><td>1 회 2 시간</td><td>인원 및 비용</td><td>15 명 0 원</td></tr>
<tr><td>진행방법</td><td colspan="2">☑ 대면 ☐ 비대면</td><td>체험장소</td><td colspan="2">☐ 학교 ☑ 체험처</td></tr>
<tr><td>관련직업</td><td colspan="2">1. 의료 AI 개발자<br>2. 의료 데이터 사이언티스트 등</td><td>전공학과</td><td colspan="2">1. 보건·의료직<br>2. AI·데이터 분야 등</td></tr>
<tr><td colspan="6">◇ 세 부 내 용 ◇</td></tr>
<tr><td>구분</td><td colspan="5">학습내용</td></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="5">디지털 의료/헬스케어 분야의 장비의 작동 원리 및 개발 과정에 대해 찾아보고, 관련 영상 시청해보기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td colspan="4">1. 체험객 확인 및 방명록 작성<br>2. 생체재료개발센터 / K-하이테크 플랫폼 소개<br>3. K-하이테크 헬스케어 체험관 이용 방법 및 진행 프로그램(디지털 헬스케어 장비) 안내<br>4. 체험관에서의 안전교육 및 유의사항 전달(*응급키트 구비)</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td colspan="4">1. 디지털 의료·헬스케어 산업 전망 소개, 관련 직업군 알아보기<br>① 미래 먹거리 산업에 대해 알아보기<br>② 디지털 의료/헬스케어 관련 제품 알아보기<br>③ 디지털 의료/헬스케어 제조업의 현황과 전망<br><br>2. 산업(업종)별 디지털 의료/헬스케어 장비 체험 *체험 희망 장비는 사전협의 필요<br>가. 체형분석 및 물리치료 취업 희망자 맞춤형 체험<br>① 임피던스 측정 기술을 적용한 체성분 분석 체험 제공<br>② 보행 분석, 근골격 측정을 통한 신체 불균형 분석 및 3D 솔루션 제공<br>나. 디지털 멘탈 헬스케어 취업 희망자 맞춤형 체험<br>① 뇌파/맥파 측정을 통한 스트레스(정신건강) 분석<br>다. 센터 사업 연계 디지털 의료/헬스케어 분야 수혜기업 제품 체험(ex 안저측정기)<br><br>3. 디지털 의료·헬스케어 관련 산업 진로 미니 특강<br>① 디지털 의료/헬스케어 산업의 이해<br>② 관련 직무 및 요구 역량 소개<br>③ 관련 학과 및 진학 경로 안내<br>④ 취업 분야 및 미래 유망 직업 소개</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td colspan="4">1. 만족도 조사<br>2. 장비 및 결과 데이터 관련 질의응답<br>3. 기념 촬영<br>4. 해당 분야에 관심 있는 학생 수가 많은 경우, 디지털 의료/헬스케어 멘토링 주최 및 현장답사 연계(센터 연계 수혜기업 대상)</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="5">디지털 의료/헬스케어 산업 분야 취업에 필요한 자격증, 관련 진학 정보 알아보고 정보 공유하기</td></tr>
<tr><td>결과물 및 활동 사진</td><td colspan="5"> </td></tr>
</table>

# ㈜레드포인트

## 1. 체험처 소개

경험으로 교육을 혁신하는 게이미피케이션 진로체험 프로그램, 리얼월드스쿨

| 연 락 처 | 070-8230-8985 | 010-4107-3699 | 담당자명: 박은정 차장 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 광산구 상완길 71 (이메일 realworld-school@e-redpoint.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 교육콘텐츠기획자<br>디지털게임 개발자 | 우리 반 미션 퀴즈 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000원 | 1회/2차시 | |
| 2 | 데이터 분석가<br>알고리즘 개발자 | 트레저 넘버스<br>(숫자 연산 보물찾기) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000원 | 1회/2차시 | |
| 3 | 콘텐츠 에디터<br>자연어 처리 연구원 | 캐치 더 워드<br>(단어카드 언어감각) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000원 | 1회/2차시 | |
| 4 | 상담 심리사<br>청소년 지도사 | 정서 인성과 자기이해,디지털 리터러시 B형 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000원 | 1회/2차시 | |
| 5 | 로컬 크리에이터<br>디지털 콘텐츠 개발자 | 우리 지역의 이야기를 리얼월드 콘텐츠 진로설계 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000원 | 1회/2차시 | |
| 6 | 반도체 소재 연구원<br>반도체 패키징 엔지니어 | 반도체의 마지막 옷,<br>"첨단 패키징' 엔지니어 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000원 | 1회/2차시 | |
| 7 | AI 로봇 설계자<br>스마트팩토리 전문가 | 미래 공장의 두뇌<br>피지컬 AI 로봇 마스터 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000원 | 1회/2차시 | |
| 8 | 검색 서비스 기획자<br>어문학 연구원 | 단어 보물찾기<br>(탐색형 어휘 확장) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000원 | 1회/2차시 | |
| 9 | 항공 우주공학자<br>천문학자,우주비행사 | 마스 이스케이프<br>(우주 탈출 게이미피케이션) | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 25,000원 | 1회/2차시 | |
| 10 | 정보보안 전문가<br>디지털 포렌식 수사관 | 해킹 디펜스<br>(사이버 보완 문제해결 미션) | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25,000원 | 1회/2차시 | 우수소개 1 |
| 11 | 프로파일러<br>범죄심리 분석가 | 히든 보스<br>(추리형 편향성 인식) | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25,000원 | 1회/2차시 | |
| 12 | 디지털 콘텐츠 기획자,AI 서비스 개발자 | [PBL] 리얼월드 스튜디오: 노코드 게임 창작과정 (심화) | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 30,000원 | 2회/4차시 | 우수소개 2 |
| 13 | 로보틱스 전문가,자율주행 SW 개발자 | 자율주행 모빌리터 마스터 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000원 | 1회/2차시 | |
| 14 | AI 윤리 연구원,<br>미디어 교육 전문가 | AI와 디지털 시민성 (딥페이크)<br>(디지털리터러시 A형) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 1인/10,000원 | 1회/2차시 | |
| 15 | 품질검사원<br>문화재 감정사 | [리얼월드 광주점] 에듀테마파크 체험 "Unlocky!" | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 1인/20,000원 | 1회/2차시 | 우수소개 3 |
| 16 | 디지털 해리티지 전문가,탐사 보도 전문가 | [리얼월드 광주점] 에듀테마파크 체험 "오월의 신문" | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 1인/20,000원 | 1회/2차시 | |
| 17 | 게임 기획자<br>이머시브 공연 기획자 | [리얼월드 광주점] 에듀테마파크 체험 "호박머리잭" | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 1인/20,000원 | 1회/2차시 | |
| 18 | 이머시브 게임 기획자,게임 레벨 디자이너 | [리얼월드 광주점]<br>에듀테마파크 체험 "요한 캣트라우스 2세의 초대장" | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 1인/20,000원 | 1회/2차시 | |
| 19 | 게임 기획자,이머시브 공연 기획자 | [리얼월드 광주점]<br>에듀테마파크 체험<br>"모자리나 도난사건" | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 1인/25,000원 | 1회/2차시 | |
| 20 | 디지털 콘텐츠 기획자,인터랙티브콘텐츠 개발자 | [리얼월드 광주점] 노코드 게임 창작과정 (체험+제작) | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 1인/50,000원 | 1회/6차시 | |

### 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **• 해킹 디펜스 – 사이버 보안 문제해결 미션형 진로체험** | | | | |
| **목표** | 1. 사이버 보안의 기본 개념과 필요성을 이해한다.<br>시스템 해독 과정을 통해 논리적 사고력과 창의적 문제 해결력을 강화한다.<br>2. 협력 기반 방어 전략을 수립하고 실행하며 팀워크를 기른다.<br>3. 정보보안 직무의 사고 과정을 경험하고 진로와 연결한다. | | | | |
| **우수한점** | 1. ★ 신기술 분야 –자사 중학교 진로체험 신청 1위, 초·중·고 전 학교급 상위권 수요 분야<br>2. 실제 침해 사고 시나리오를 각색한 협력·분석형 보안 미션으로 학생 몰입도가 매우 높음<br>3. '혼자서는 세상을 구할 수 없다'-역할을 나눠 공동 목표를 달성하는 집합적 임팩트 구조<br>4. 별도 시설 없이 교실에서 스마트기기만으로 20~30명 동시 운영 가능<br>5. 정보·소프트웨어 교과 및 정보통신윤리·개인정보보호 교육 시수와 연계 운영 가능 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 20~30 명 25,000 원 |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| **관련직업** | 1. 정보보안 전문가<br>2. 디지털포렌식 수사관<br>3. 화이트해커<br>4. 보안관제요원(SOC)<br>5. 개인정보보호 담당자<br>6. 사이버수사관<br>7. 시스템 엔지니어 | | **전공학과** | 1. 정보보호학과<br>2. 컴퓨터공학과<br>3. 사이버보안학과<br>4. 소프트웨어학과<br>5. 경찰행정학과 | |

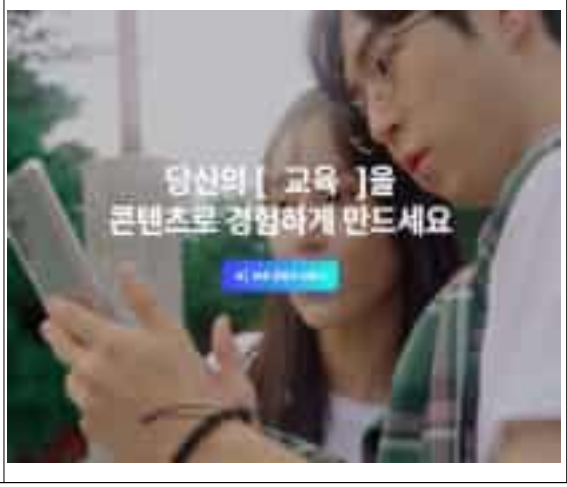
◇ 세 부 내 용 ◇

| **구분** | | **학습내용** |
|---|---|---|
| **사전준비** | | -콘텐츠(앱) 및 운영용 QR코드 세팅, 활동 키트·운영 가이드 배포<br>-스마트폰 또는 태블릿 등 스마트기기 및 인터넷 환경 점검<br>-모둠(팀) 구성 3~6인 권장, 활동 공간 세팅<br>-진행 규칙 및 점수 산정 방식 사전 안내<br>-사전 질문 : 내 계정은 안전할까? 해킹은 어떻게 일어날까? |
| **주요내용** | **도입** | -사이버 보안 개념 및 최근 침해 사고 사례 소개<br>-'해킹을 막아라' 미션 브리핑 및 문제 상황 인식<br>-정보보안 전문가·화이트해커 직무 소개<br>-팀 구성 및 방어 역할 분담(탐지 / 분석 / 대응 / 기록) |
| | **본활동** | -시스템에 발생한 위협 요소 분석 및 취약점 탐색<br>-팀별 방어 전략 수립 및 대응 우선순위 결정<br>-단계별 대응 미션 수행(탐색 → 협력 → 해결)<br>-디지털 + 오프라인 결합 활동으로 최종 방어 완료<br>-팀별 대응 속도·정확도 비교 및 추가 미션 수행 |

| | | |
|---|---|---|
| | **마무리** | -팀별 방어 전략 및 대응 과정 발표<br>-실패·성공 요인 분석 및 교사·운영자 피드백<br>-정보보안 직무에 필요한 역량 정리 및 진로 연결 |
| **사후활동** | -내 스마트폰·계정의 보안 점검 체크리스트 작성<br>-개인정보보호 실천 수칙 만들어 학급에 공유하기<br>-정보보안 관련 학과·직업 조사 및 진로 로드맵 작성 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **[PBL] 리얼월드 스튜디오 : 노코드 게임 창작과정(심화)** | | | | |
| **목표** | 1. 문제 기반 학습(PBL)의 흐름을 이해하고 팀 프로젝트를 완수한다.<br>2. AI 저작도구와 노코드 툴을 활용해 실제로 작동하는 콘텐츠를 제작한다.<br>3. 스토리·선택지(분기)·미션 구조를 직접 설계하며 기획 역량을 기른다.<br>4. 콘텐츠 산업의 직무 분업 구조를 경험하고 진로와 연결한다. | | | | |
| **우수한점** | 1. 체험에 그치지 않고 학생이 '직접 만든 결과물'이 남는 유일한 제작형 프로그램<br>2. 코딩 지식 없이도 노코드 저작도구로 실제 구동되는 인터랙티브 콘텐츠를 완성<br>3. 6차시 심화과정으로 기획〉제작〉테스트〉디버깅〉발표까지 실제 개발 프로세스를 경험<br>4. 팀 내 역할(기획 / 스토리 / 제작 / 기능구현)을 나눠 콘텐츠 산업의 직무 분업을 체감<br>5. 산출물을 생기부 기재·포트폴리오·교내 전시로 확장 가능 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 3 회 6 시간 | **인원 및 비용** | 20~30 명 50,000 원 |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| **관련직업** | 1. 디지털 콘텐츠 기획자<br>2. AI 서비스 개발자<br>3. 게임 기획자<br>4. 내러티브 디자이너<br>5. UX 디자이너<br>6. 노코드 개발자<br>7. 서비스 기획자(PM)<br>8. 인터랙티브 콘텐츠 개발자 | | **전공학과** | 1. 게임학과<br>2. 게임콘텐츠학과<br>3. 디지털콘텐츠학과<br>4. 프트웨어학과<br>5. 문화콘텐츠학과<br>6. 시각디자인학과<br>7. 인공지능융합학과 | |

<table>
<tr><th colspan="3">◇ 세 부 내 용 ◇</th></tr>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">학습내용</th></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">· 리얼월드 스튜디오 접속 계정 발급 및 로그인 사전 확인<br>· 노트북 또는 태블릿(1인 1대 권장) 및 인터넷 환경 점검<br>· 팀 구성 및 역할 분담(기획 / 스토리 / 제작 / 기능구현)<br>· 심화 주제 선정 및 해결할 문제 상황 사전 구체화<br>· 사전 질문 : 내가 재미있게 한 콘텐츠는 왜 재미있었을까?</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>· PBL 개념과 프로젝트 기반 학습 흐름 안내<br>· 복합 문제 상황 제시 및 해결 목표 구체화<br>· 기존 콘텐츠 사례 분석(스토리 구조, 미션 방식, 분기 설계)<br>· AI 저작도구·고급 기능·바이브 코딩 활용 방향 설정<br>· 콘텐츠 기획자·내러티브 디자이너 직무 소개</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>· 스토리라인 및 미션 구조 설계(세계관 → 사건 → 미션 → 결말)<br>· AI 저작도구를 활용한 콘텐츠 초안 제작<br>· 선택지(분기), 퀴즈, 미션 구조 설계 및 적용<br>· 리얼월드 스튜디오 고급 기능 및 코딩·바이브 코딩으로 기능 구현<br>· 팀 간 상호 플레이 테스트 → 디버깅 → 수정 보완으로 완성도 향상</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>· 최종 결과물 발표 및 시연(데모데이)<br>· 상호 피드백 반영 및 프로토타입 고도화<br>· 팀별 제작 과정 성찰 및 확장 방향 정리<br>· 콘텐츠 산업 직무별 필요 역량 정리 및 진로 연결</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">· 완성한 콘텐츠를 학급·학교 행사에서 공유·시연하기<br>· 제작 과정을 포트폴리오·활동 보고서로 정리하기<br>· 콘텐츠·AI 관련 학과 및 직무 조사, 진로 로드맵 작성</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> 

</td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | [리얼월드 광주점] 에듀테마파크 체험「Unlock!」 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 공간 속에 배치된 단서를 정밀하게 관찰하고 의미를 해석한다.<br>2. 제한 시간 내 집중력을 유지하며 단계별 과제를 해결한다.<br>3. 팀원과 정보를 공유하고 역할을 나누어 협업하는 과정을 경험한다.<br>4. 관찰력·집중력·정밀함이 요구되는 직업의 세계를 탐색한다. | | | | | |
| 우수한점 | 1. 리얼월드광주점 전용 몰입공간에서의 현장 체험형 프로그램 (학교에서 재현 불가능한 환경)<br>2. AR·QR·NFC·챗봇·음성인식 등 기술을 결합해 현실 공간을 무대로 사용하는 LBE 콘텐츠<br>3. 관찰력·집중력·협업이라는 정의적 역량을 '평가'가 아닌 '경험'으로 확인할 수 있는 구조<br>4. 초·중·고 전 학교급 운영 가능하며 학교급별 난이도 조정 제공<br>5. 체험처 방문형이라 학교 밖 진로체험·현장체험학습 시수로 인정 가능 | | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 20~30 명 | 2,0000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 품질검사원<br>2. 문화재 감정사<br>3. 문화재 보존처리사<br>4. 미술품 감정사<br>5. 방탈출 게임 기획자<br>6. 퍼즐 디자이너<br>7. 큐레이터<br>8. 비파괴검사원 | | 전공학과 | 1. 문화재보존학과<br>2. 고고미술사학과<br>3. 신소재공학과<br>4. 산업공학과<br>5. 게임학과<br>6. 공간디자인학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | · 리얼월드 광주점 방문 일정 협의 및 이동 계획 수립(월요일 휴무)<br>· 학생 스마트기기 및 인터넷(앱 접속) 사전 점검<br>· 모둠(팀) 구성 3~6인 권장 및 팀별 역할 예고<br>· 체험 공간 안전 수칙 및 이용 수칙 사전 안내<br>· 사전 질문 : 나는 무엇을 잘 관찰하는 사람일까? |
| 주요내용 | 도입 | · 리얼월드 광주점 공간 이용 수칙 및 안전교육<br>·「Unlock!」 배경 스토리 및 미션 브리핑<br>· 관찰·감정·검사 직무 소개(문화재 감정사, 품질검사원 등)<br>· 팀 구성 및 역할 부여(관찰 / 기록 / 대조 / 판단) |

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>본활동</td><td>· 공간 곳곳에 배치된 단서 정밀 탐색 및 기록<br>· 팀별 정보 공유를 통한 단서 대조·검증<br>· 단계별 잠금 해제 미션 수행(관찰 → 해석 → 판단 → 해제)<br>· 제한 시간 내 최종 미션 완수 및 팀별 기록 비교</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>· 팀별 해결 과정 및 결정적 단서 공유<br>· 놓친 단서 되짚기 – '왜 보지 못했는가' 성찰<br>· 관찰력·집중력이 직업에서 어떻게 쓰이는지 연결 정리</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">· 우리 팀의 협업 방식과 나의 역할 되돌아보기<br>· 관찰·감정·검사 관련 직업 조사 및 발표<br>· 학교·교실에서 '나만의 단서 미션' 만들어 보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td>
</td><td> </td></tr>
</table>

# ㈜아이티융합교육개발원

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062) 512-3307 | 010-4114-8197 | 담당자명: 박창수 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 첨단벤처소로62번길 34-8 1층 (이메일:itfusionedu@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기 /시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 인공지능 전문가 | 인공지능이 만드는 자율주행 자동차의 미래 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 첨단기술의 발전에 따른 미래사회의 변화를 알 수 있음 |
| 2 | | 내 손으로 만드는 AI음악코딩 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 음악의 리듬, 멜로디, 악기 구성 등을 코딩으로 구현하는 과정에서 논리적 사고력과 문제해결 능력을 자연스럽게 기를 수 있음. |
| 3 | 신재생에너지전문가 | 데이터를 활용한 태양광&풍력발전 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 기후변화와 탄소중립의 필요성을 배우고, 신재생에너지가 환경문제 해결에 어떤 역할을 하는지 탐구할 수 있음. |
| 4 | 스마트팜 전문가 | 미래 농업의 혁명, 스마트팜으로 만나다 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 센서 활용, 자동화 제어, 작물 생육 모니터링 등의 활동을 직접 수행하며 디지털 기술 활용 역량을 향상시킬 수 있음. |
| 5 | 소프트웨어 개발자 | AI로봇을 활용한 코딩보드게임 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 코딩 결과를 즉시 로봇의 움직임으로 확인하여 성취감과 자기주도적 학습 태도를 높일 수 있음. |
| 6 | | 코딩카드을 활용한 로봇코딩 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 코딩카드를 활용하여 복잡한 프로그래밍 언어 없이도 알고리즘과 코딩의 기본 개념을 쉽게 이해할 수 있음. |
| 7 | 로봇공학자 | 착용하는 컴퓨터 웨어러블 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 정보통신기술(ICT), 인공지능, 헬스케어 등 다양한 산업 분야와 연계된 직업을 탐색할 수 있음. |
| 8 | | 곤충을 모방한 6족보행로봇 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 곤충의 움직임과 구조를 분석하고 이를 로봇에 적용하는 과정을 통해 자연과 공학의 융합 원리를 이해할 수 있음. |
| 9 | | 펜싱로봇 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 다양한 센서를 활용하여 로봇의 움직임과 반응을 제어하는 과정을 통해 첨단 로봇 기술의 원리를 이해할 수 있음. |
| 10 | 앱개발자 | 로봇과 앱 코딩을 활용하여 다양한 그림 그리기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 학생들이 직접 코딩한 결과가 그림으로 표현되어 학습 성취감을 높이고 자기주도적 학습 태도를 형성할 수 있음. |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 인공지능이 만드는 자율주행자동차의 미래 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 인공지능의 기본 개념과 자율주행 기술의 원리를 이해한다..<br>2. 자율주행에 활용되는 기술 요소(센서,데이터,알고리즘)을 구분할 수 있다.<br>3. 인공지능, 자율주행과 관련된 진로와 직업에 흥미를 느낄 수 있다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 인공지능의 발전단계와 학습방법(지도학습, 비지도학습, 머신러닝, 딥러닝)의 원리를 알수 있다.<br>2. 직접 프로그램밍 함으로써 데이터 분석, 로봇, 사물인터넷 등 다양한 디지털 기술을 접하고 미래 사회에서 필요한 디지털 문해력과 문제 해결 능력을 기를 수 있다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회<br>2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 25만 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 자동차소프트웨어엔지니어<br>2. 자율주행자동차개발자<br>3. 인공지능 연구원<br>4. 컴퓨터 비전엔지니어<br>5. 스마트 모빌리티 전문가 | | 전공학과 | 1. 미래자동차 공학과<br>2. 지능형 모빌리티학과<br>3. AI융합과<br>4. 지능로봇공학과<br>5. 인공지능학과<br>6. 소프트웨어학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 인공지능과 자율주행자동차에 대해 간단히 조사해 오기<br>2. 궁금한 점이나 알고 싶은 내용을 미리 생각 질문리스트 작성해 오기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 인사 및 출결 상황 확인<br>2. 강사 소개 & 프로그램 소개<br>3. 안전교육 (장소, 교구 사용관리)<br>4. 진로체험 동기 부여 및 학습목표 제기 |
| | 본활동 | 1. 인공지능과 자율주행자동차<br>① AI(인공지능)의 개념과 발전단계, 학습방법 알아보기<br>(지도학습, 비지도학습, 기계학습, 딥러닝)<br>② AI와 연계된 자율주행자동차의 기술 현황과 발전 방향<br>2. AI자율주행자동차개발자 직업 탐색<br>① 자율주행자동차 개발자가 하는 일, 관련 자격증, 전공, 미래전망 등<br>3. 알티노라이트 구성과 프로그램밍 기본<br>① 주행/조향 모터 : DC모터<br>② 입력 Sensor : 적외선 장애물 감지센서, 조향 제어센서, 조도센서<br>③ 출력 Sensor : 부저, 도트매트릭스, LED<br>4. 알티노 라이트 코딩하기<br>① 불빛의 양에 따라 자동차를 움직이게 하기(조도센서)<br>② 키보드 방향키로 알티노를 작동할 수 있게 프로그래밍 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 5. 알티노 라이트 AI자율주행 코딩하기<br>① 6개의 적외선 센서를 이용하여 장애물을 인식하고 회피하는 자율주행 프로그램밍 |
| | **마무리** | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | 내가 만들고 싶은 미래 자동차를 스케치 해보고 자동차의 기능과 활용방법을 생각해 본다. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **AI로봇을 활용한 코딩 보드게임 미션 해결** | | | | |
| **목표** | 1. 코딩과 알고리즘의 개념을 말할 수 있다.<br>2. 소프트웨어개발자 직업에 대해 알아보고, 실제적인 직업체험을 통해 자신의 흥미와 적성을 파악할 수 있다.<br>3. AI로봇의 센서를 활용하여 코딩 보드게임 미션을 해결할 수 있다. | | | | |
| **우수한점** | 1. 보드게임의 재미 요소와 코딩 활동이 결합되어 학생들이 자연스럽게 문제 해결 과정에 참여할 수 있습니다.<br>2. 단순한 이론 학습이 아닌 직접 체험 중심의 활동으로 학습 몰입도와 흥미를 높일 수 있습니다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | **회기 및 시간** | 1 **회** 2 **시간** | **인원 및 비용** | 25 **명** 25만 **원** |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관련직업** | 1. 웹 개발자<br>2. 응용소프트웨어 개발자<br>3. 시스템 소프트웨어 개발자<br>4. 임베디드 개발자 | | **전공학과** | 1. 컴퓨터공학과<br>2. 소프트웨어 공학과<br>3. 인공지능학과<br>4. 정보통신공학과<br>5. 데이터사이언스학과<br>6. 로봇공학과 | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 1. 자주 사용하는 앱이나 게임이 어떻게 만들어지는지 조사해 보기<br>2. 궁금한 점이나 알고 싶은 내용을 미리 생각 질문리스트 작성해 오기 | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 인사 및 출결 상황 확인<br>2. 강사 소개 & 프로그램 소개<br>3. 안전교육 (장소, 교구 사용관리)<br>4. 진로체험 동기 부여 및 학습목표 제기</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 세상을 바꾸는 과학기술<br>① 세상을 바꾸는 과학기술에 대해 알아보기<br>2. 알고리즘과 순서도<br>① 문제를 해결하는 과정을 나타내는 알고리즘<br>3. IT분야의 다양한 직업군<br>① AI. SW 관련된 다양한 직업과 관련 자격증, 전공, 미래 전망 등<br>4. 언플러그드 코딩의 개념과 AI 로봇 기본 사용법<br>① 알고리즘을 PC, 노트북을 사용하지 않고 코딩을 구현하는 방법<br>② 코딩 펜을 활용한 앱 사용법과 명령어 익히기<br>5. 보드게임 미션 해결하기<br>① 적외선 센서를 손으로 감지시켜 패드카 트랙 완주하기<br>② 벽돌에 쌓인 순서를 찾아 패드카를 이동시켜 모형을 완성<br>③ 적재물을 옮기기 위한 최단 거리로 정해진 미션 위치로 이동</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">"10년 후 소프트웨어개발자가 된 나" 를 상상하며 편지를 작성해 본다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 착용하는 컴퓨터 웨어러블 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 스마트워치의 걸음 수, 심박수, 수면 데이터 등을 활용한 웨어러블에 대해 알 수 있다.<br>2. 웨어러블로봇이 우리 생활 속에서 어떻게 활용되고 있는지 말할 수 있다.<br>3. 입는 로봇 웨어러블과 배틀봇(자동차)을 제작하여 제어할 수 있다. | | | | |
| 우수한 점 | 1. 학생들은 스마트워치, 스마트밴드, 스마트글래스 등 웨어러블 기기를 직접 체험하며 인공지능, 사물인터넷(IoT), 센서 기술 등 미래 핵심기술이 실생활에 어떻게 적용되는지 이해할 수 있습니다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여 대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 10만 원 |
| 진행 방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련 직업 | 1. AI 엔지니어<br>2. 소프트웨어개발자<br>3. 웨어러블 기기 개발자<br>4. 사물인터넷 개발자 | | 전공학과 | 1. 인공지능학과 전기·전자공학과<br>2. 메카트로닉스공학과<br>3. 빅데이터 학과<br>4. 건강관리학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습 내용 |
|---|---|---|
| 사전 준비 | | 1. 스마트워치, 스마트밴드, 스마트글래스 등 다양한 웨어러블 기기를 찾아본다.<br>2. 궁금한 점이나 알고 싶은 내용을 미리 생각 질문리스트 작성해 오기 |
| 주요 내용 | 도입 | 1. 인사 및 출결 상황 확인<br>2. 강사 소개 & 프로그램 소개<br>3. 안전교육 (장소, 교구 사용관리)<br>4. 진로 체험 동기 부여 및 학습 목표 제기 |
| | 본 활동 | 1. 웨어러블(wearable) 로봇<br>① 사람의 신체에 착용하거나 부착하여, 사용자의 움직임·힘·의도를 감지하고, 이를 바탕으로 근력, 동작, 신체 기능을 보조·강화·재활해 주는 로봇 시스템.<br><br>2. 웨어러블 공학자 직업 탐색<br>① 로봇, AI. 헬스 케어. 디자인까지 연결되는 대표적인 미래 융합 분야의 직업군<br><br>3. 착용하는 로봇 웨어러블 프로그래밍(SW) 이해하기<br>① 웨어러블로봇과 배틀로봇에 부착된 RF 수신기에 자이로센서의 움직임에 따라 신호를 주고받는 프로그래밍 이해하기<br><br>4. 로봇 제작하기<br>① 로봇의 구성요소(CPU, 자이로센서, DC 모터, LED)<br>② 로봇 조립법을 익혀 착용하는 웨어러블로봇과 배틀로봇 조립<br><br>5. 웨어러블로봇 체험<br>① 웨어러블로봇과 배틀로봇 연결하기<br>② 웨어러블로봇을 손에 착용하여 배틀로봇 조종하기 |

| | | |
|---|---|---|
| | **마무리** | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | | |
| **결과물 및 활동사진** | | |

# ㈜와이즈교육 광주전라본부

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | HP 010-9037-3752 | FAX 070-7966-3952 | 담당자명: 오경훈 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 첨단과기로208번길 43-22 와이어스파크 B동 1904호(이메일: loslos1004@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 사물인터넷(IoT) 개발자 | 똑똑한 인공지능 IoT 세상 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 수업교구 |
| 2 | 자율주행자동차 개발자 | 미래차 자율주행 챌린지 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 수업교구 |
| 3 | 드론 개발자 | 드론으로 떠나는 하늘 탐험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 수업교구 |
| 4 | AI 개발자 | 큐브로 배우는 AI 퍼즐 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 수업교구 |
| 5 | 빅데이터분석가 | 디지털 빅데이터 탐험대 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 활용싸이트 |
| 6 | AI 프롬프트 엔지니어 | 내가 만드는 생성형 AI 연구소 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1회/2시간 | 활용싸이트 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 미래차 자율주행 챌린지 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 자율주행차의 기본 원리와 센서 개념을 이해한다.<br>2. 블록코딩을 활용하여 자율주행차를 제어할 수 있다.<br>3. 간단한 주행 미션을 통해 문제 해결 능력을 기른다. | | | | |
| 우수한점 | 1. AI·센서·코딩을 활용한 자율주행차 제작 및 제어 활동을 통해 미래 기술 이해와 창의적 문제해결 역량을 기르는 체험 중심 교육 프로그램입니다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 30 명 45만 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 자율주행자동차 개발자<br>2. 로봇공학자 | 전공학과 | 1. 자동차공학과<br>2. 미래자동차공학과<br>3. 컴퓨터공학과<br>4. 소프트웨어학과<br>5. 메카트로닉스공학과<br>6. 모빌리티공학과 | | |

<table>
<tr><th colspan="3">◇ 세 부 내 용 ◇</th></tr>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">학습내용</th></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">1. 학생 노트북 및 태블릿 준비요청<br>2. 인터넷 연결 설정 요청</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인<br>2. 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1차시 : 자율주행차 원리 이해 및 기초 주행<br>• 자율주행차(알티노 등) 구조 탐색<br>• 센서 작동 원리 시청각 학습<br>• 기본 조종 및 수동 주행 체험<br>• 직선 및 곡선 코스 주행 실습<br><br>2차시 : AI 코딩을 활용한 자율주행 구현<br>• 코딩 프로그램 활용 실습<br>• 라인 따라가기 코딩 작성 및 실행<br>• 장애물 회피 미션 수행<br>• 팀별 주행 결과 비교 및 피드백</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 체험을 통해 대해 이해한 내용 복습 및 연습해보기<br>2. 해당 직업 분야의 진로진학 과정에 대해 알아보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | **드론으로 떠나는 하늘 탐험** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 드론의 기본 구조와 비행 원리를 이해한다.<br>2. 블록코딩을 활용하여 드론을 제어하는 방법을 익힌다.<br>3. AI 및 센서 개념을 활용한 간단한 자동 비행을 구현한다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 드론 조종과 코딩을 융합한 체험 중심 교육으로 미래 항공기술에 대한 이해를 높이고 창의적 문제해결력과 협업 역량을 기르는 프로그램입니다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 30 명 45만 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 드론 조종사<br>2. 드론 개발자<br>3. 항공우주공학자<br>4. 무인항공기(UAV) 연구원<br>5. 드론 소프트웨어 개발자 | | 전공학과 | 1. 항공우주공학과<br>2. 무인항공학과<br>3. 드론공학과<br>4. 전자공학과<br>5. 컴퓨터공학과<br>6. 소프트웨어학과<br>7. 로봇공학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 학생 노트북 및 태블릿 준비요청<br>2. 인터넷 연결 설정 요청 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 |
| | 본활동 | 1교시 : 드론 이해 및 기초 조종<br>• 드론 실물 관찰 및 구조 설명<br>• 드론 조종 시연 및 안전 교육<br>• 조별 드론 기초 조종 실습<br>• 간단한 비행 미션 수행<br>2교시 : AI코딩드론 제어 및 미션 수행<br>• 코딩 프로그램 접속 및 기본 사용법 익히기<br>• 드론 이동 코딩 작성 및 실행<br>• 장애물 회피 또는 목표 지점 이동 미션 수행<br>• 팀별 결과 발표 및 피드백 |
| | 마무리 | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |

| | |
|---|---|
| **사후활동** | 1. 체험을 통해 대해 이해한 내용 복습 및 연습해보기<br>2. 해당 직업 분야의 진로진학 과정에 대해 알아보기 |
| **결과물 및 활동 사진** | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **디지털 빅데이터 탐험대** | | | | |
| **목표** | 1. 인공지능과 빅데이터의 개념 및 활용 원리를 이해한다<br>2. 데이터를 수집, 분석, 시각화하는 과정을 체험하며 데이터 활용 능력을 기른다.<br>3. 인공지능 도구를 활용하여 데이터 분석 및 문제 해결 경험을 수행한다. | | | | |
| **우수한점** | 1. 빅데이터 분석과 활용을 직접 체험하며 데이터 기반 사고력과 미래 디지털 역량을 기르는 체험 중심 교육 프로그램입니다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 **회** 2 **시간** | **인원 및 비용** | 30 **명** 45만 **원** |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관련직업** | 1. 데이터 분석가<br>2. 데이터 사이언티스트<br>3. 빅데이터 전문가<br>4. 머신러닝 엔지니어<br>5. 데이터 엔지니어 | | **전공학과** | 1. 데이터사이언스학과<br>2. 빅데이터학과<br>3. 인공지능학과(AI학과)<br>4. 컴퓨터공학과<br>5. 소프트웨어학과, 정보통계학과 | |
| **◇ 세 부 내 용 ◇** | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 1. 학생 노트북 및 태블릿 준비요청<br>2. 인터넷 연결 설정 요청 | | | | |
| **주요내용** | **도입** | 1. 참석자 확인<br>2. 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 안내<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의 사항 전달 | | | |
| | **본활동** | 1교시 : 빅데이터와 AI 이해하기<br>• 빅데이터 활용 사례 살펴보기<br>• AI가 데이터를 분석하는 과정 알아보기<br>• 간단한 데이터 분류 활동하기 | | | |

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>• AI 데이터 분석 결과 확인하기<br><br>2교시 : AI와 함께 데이터 분석하기<br>• 간단한 설문 데이터 수집하기<br>• AI를 활용하여 데이터 분석하기<br>• 막대그래프·원그래프 만들기<br>• 결과 발표 및 의견 나누기</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 체험을 통해 대해 이해한 내용 복습 및 연습해보기<br>2. 해당 직업 분야의 진로진학 과정에 대해 알아보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

# ㈜인그래픽스

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)223-2278 | 010-5553-3382 | 담당자명: 임동화 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 필문대로 50-2, 2F (이메일: ing2232278@daum.net ) | | |

## 2. 프로그램 소개

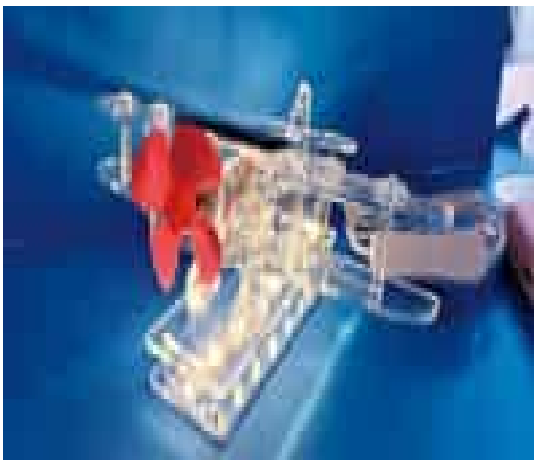
| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 신재생에너지 기술자 | 기후위기와 재생에너지 과학체험 (태양광비행기 만들기) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000 | 1/1H30 | 과학기술정보통신부 "과학상품"선정 |
| 2 | 제품디자이너 | 전통문화 목공체험 (청사초롱 만들기) | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000 | 1/1H30 | 과학기술정보통신부 "과학상품"선정 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | 기후위기와 재생에너지 과학체험(태양광비행기 만들기) | | | | |
| 목 표 | 1. 기후위기와 재생에너지의 중요성을 이해하고, 태양광비행기 제작을 통해 태양광에너지의 작동 원리를 체험하며 신재생에너지 기술자의 역할과 관련 진로를 탐색한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 기후위기와 재생에너지의 중요성을 이해하고, 태양광비행기 제작을 통해 태양광에너지의 작동 원리를 체험하며 신재생에너지 기술자의 역할과 관련 진로를 탐색한다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1H30 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 20000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☑ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 신재생에너지기술자 | | 전공학과 | 신재생에너지공학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 태양광 원리와 기후위기 자료, 체험교구 준비 |
| 주요내용 | 도입 | (15분)<br>PPT를 활용한 강의를 통해 기후위기의 원인과 환경문제를 이해하고, 탄소중립 실천의 필요성을 학습한다. 이어 태양광을 중심으로 한 신재생에너지의 원리와 활용 사례를 살펴보고, 미래 에너지 산업과 관련 직업에 대한 관심을 높인다. |

| | | |
|---|---|---|
| | 본활동 | (60분)<br>태양광비행기 제작 방법을 안내받고 직접 조립한다. 완성된 작품을 태양광으로 작동시키며 비행기의 움직임을 관찰하고, 태양광 발전 원리와 에너지 전환 과정을 체험한다. 실험 결과를 비교하며 개선 방법을 함께 탐색하고 과학적 사고력과 창의력을 기른다. |
| | 마무리 | (10분)<br>완성된 작품을 시연하고 활동 결과를 공유하며 태양광에너지의 활용 가치를 정리한다. 생활 속 탄소중립 실천 방법을 함께 생각해 보고, 신재생에너지 기술자 등 관련 직업과 진로 분야를 소개하며 체험을 마무리한다. |
| **사후활동** | 체험활동을 바탕으로 생활 속 탄소중립 실천 방법을 실천하고, 신재생에너지 관련 직업과 학과를 조사하며 진로를 탐색한다. | |
| **결과물 및 활동 사진** |  | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **전통공예와 산업디자인이해 (청사초롱 만들기)** | | | | |
| **목 표** | 1. 우리나라 전통문화인 청사초롱의 의미를 이해하고 직접 제작하는 체험을 통해 창의력과 표현력을 기르며, 산업디자인과 공예디자인 분야의 직업을 탐색한다. | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 우리나라 전통문화인 청사초롱의 역사와 의미를 배우고 직접 제작하는 체험형 진로교육 프로그램이다. 목재를 활용한 제작 활동을 통해 창의성과 집중력을 기르고, 산업디자인과 공예디자인 분야의 직업을 자연스럽게 이해할 수 있도록 구성하였다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 1H30 시간 | **인원 및 비용** | 20 명 20,000 원 |
| **진 행 방 법** | ☐ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | | | **전공학과** | 제품디자인학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 |
|---|---|
| 사전준비 | 청사초롱 제작 키트 및 교육자료 준비, 안전교육 실시 |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>(15분)<br>PPT를 활용하여 청사초롱의 유래와 역사, 전통문화 속 의미를 알아보고 현대 생활에서 활용되는 다양한 전통공예와 디자인 사례를 소개한다. 또한 산업디자인과 공예디자인 분야의 직업을 함께 이해하며 체험활동에 대한 흥미를 높인다.</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>(60분)<br>청사초롱 제작 방법을 안내받고 목재와 구성품을 이용하여 직접 조립한다. 제작 과정에서 디자인 요소와 구조를 이해하고 자신만의 개성을 담아 완성하며 전통공예의 가치를 체험한다.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>(10분)<br>완성된 청사초롱을 전시하고 작품을 소개하며 활동 소감을 발표한다. 전통문화의 가치와 산업디자인·공예디자인 분야의 다양한 직업을 함께 알아보고 진로를 탐색한다.</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">전통문화와 공예디자인 관련 직업을 조사하고 생활 속 전통문화 활용 사례를 찾아보며 진로를 탐색한다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 리움브레인심리상담센터

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)955-4840 | 010-5607-9717 | 담당자명: 유수앵 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 광산구 풍영로 251번지 3층 : suang12000@ hanmail.net | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 심리상담사,인지치료사,임상심리사 | 자존감증진프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000~15,000 | 2회기/회기당40~50분 | 자존감증진 |
| 2 | 심리상담사,인지행동치료사,임상심리사 | 인성향상프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000~15,000 | 2회기/회기당40~50분 | 인성향상 |
| 3 | 심리상담사,인지행동치료사,임상심리사 | 또래관계증진프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000~15,000 | 2회기/회기당40~50분 | 또래관계증진 |
| 4 | 심리상담사,학교폭력상담사 | 학교폭력예방프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000~15,000 | 2회기/회기당40~50분 | 학교폭력예방 |
| 5 | 심리상담사,인지상담사,임상심리사 | MBTI로 알아보는 진로프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000~15,000 | 2회기/회기당40~50분 | 나의직업탐색 |
| 6 | 심리상담사,인지상담사,임상심리사 | 정서성장 및 진로탐색프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000~15,000 | 2회기/회기당40~50분 | 정성성장 및 진로탐색 |
| 7 | 심리상담사,임상심리사 | 직업인 프로그램-심리상담사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 75,000 | 2회기/회기당40~50분 | 직업인소개 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 자존감 증진 프로그램 - “마음 별” | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 자기 자신의 참모습을 이해하여 있는 그대로의 자기모습을 수용한다.<br>2. 자신과 타인의 강점을 찾아보고 자아상태를 이해하여 자신감을 가질 수 있도록 한다.<br>3. 함께하는 즐거움을 안다 | | | | |
| 우수한점 | 1. 본 프로그램은 청소년이 자기 이해와 자기 수용을 바탕으로 긍정적인 자아정체감을 형성하고, 타인과의 관계 속에서 협력과 소통 능력을 향상시켜 건강한 자존감을 증진할 수 있다는 점에서 우수성이 있다 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 2 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 100 명 1만 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 심리상담사<br>2. 인지행동치료사<br>3. 인지치료사<br>4. 놀이치료사<br>5. 미술치료사 | | 전공학과 | 1. 심리상담학과<br>2. 미술치료학과<br>3. 언어치료학과<br>4. 특수교육학과<br>5. 사회복지학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 연필, 지우개, 컴퓨터환경 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 프로그램 소개 및 집단주의사항 안내<br>2. 동기유발 게임 |
| | 본활동 | 1. 1회기<br>• 칭찬 감옥<br>• 자존감이란? -자존감검사 및 해석<br>• 그림검사-나무그림검사<br>• 나만의 특별한 자존감향상 방법들<br><br>2. 2회기<br>• TMI 퀴즈: '누구일까요? 맞추기 게임<br>• 자존감 동영상<br>• 미술활동-마음을 찍는 사진기<br>• 조별-칭찬나누기 및 협동활동<br>• 자존감 선언 |
| | 마무리 | 1. 소감 및 느낌나누기 |
| 사후활동 | | 1. 협동 칭찬릴레이<br>2. 소감문 및 만족도 설문지 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 또래관계증진프로그램 - “마음 통” | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 자신과 타인의 모습에 대해 이해한다.<br>2. 관계를 친밀하게 만드는 의사소통방식을 익힌다.<br>3. 또래관계의 응집력을 경험하고 이를 일상생활로 연계할 수 있다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 자기 및 타인 이해를 기반으로 의사소통 능력을 향상시키고, 또래관계 경험을 실제 생활에 적용하도록 구성된 체계적·실천적 프로그램이라는 점에서 우수하다고 할 수 있다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 2 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 100 명 1만 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 심리상담사<br>2. 인지행동치료사<br>3. 인지치료사<br>4. 놀이치료사<br>5. 미술치료사 | | 전공학과 | 1. 심리상담학과<br>2. 미술치료학과<br>3. 언어치료학과<br>4. 특수교육학과<br>5. 사회복지학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 연필, 지우개, 컴퓨터환경 |
| 주요내용 | 도입 | • 프로그램 소개 및 집단주의사항 안내<br>• 동기유발 게임 |
| | 본활동 | 1회기<br>• 고래칭찬 파도타기<br>• 효과적인 의사소통 - 경청 기술, 비언어적 의사소통<br>• 그림검사 - 조아리의 창<br><br>2회기<br>• TMI 퀴즈: '누구일까요? 맞추기 게임<br>• 의사소통의 걸림돌과 디딤돌 - 공감연습, 나 전달법<br>• 나와 친구들의 장점-협동화 |
| | 마무리 | • 활동소감나누기 |
| 사후활동 | | • 소감문 및 만족도 설문지 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | • 정서성장 및 진로탐색프로그램 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 자신의 기질과 성격을 알아보고 긍정적인 자기상을 갖는다.<br>2. 함께하는 즐거움을 안다<br>3. 긍정적인 자기개념을 갖도록 한다 | | | | |
| 우수한점 | 1. MBTI를 활용하여 청소년이 자신의 성격과 강점을 이해해 긍정적인 정서성장을 도우며 자기이해를 바탕으로 진로 탐색에 도움을 줄 수 있다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 2 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 100 명 12,000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 심리상담사<br>2. 인지행동치료사<br>3. 인지치료사<br>4. 놀이치료사<br>5. 미술치료사 | | 전공학과 | 1. 심리상담학과<br>2. 미술치료학과<br>3. 언어치료학과<br>4. 특수교육학과<br>5. 사회복지학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 연필, 지우개, 컴퓨터환경 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 프로그램 소개 및 집단주의사항 안내<br>2. 동기유발 게임 |
| | 본활동 | 1. 1회기<br>• MBTI or 홀랜드 간이검사<br>-해석 및 피드백<br>-나와 같은 점, 다른 점<br>• 내가 아는 직업, 내가 꿈꾸는 직업<br>2. 2회기<br>• 스트레스검사: 해석 및 피드백<br>• 나는 누구? - 나의 장점 목록<br>• 함께 꾸미는 우리<br>• 격려의 메세지 |
| | 마무리 | • 활동소감나누기 |
| 사후활동 | | • 소감문 및 만족도 설문지 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 어세스타

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062) 252-8000 | 010-3070-2005 | 담당자명: 문경춘 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 서구 상무중앙로 103 휴먼빌딩 402호(이메일: kcmoon@assesta.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 직업상담사<br>진로진학상담교사 | 나를 움직이는 나만의 가치 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교<br>☐ 체험처 | 60,000<br>/1시간 | 6 / 6 | |
| 2 | 심리측정연구원<br>심리검사 개발자<br>심리학 연구원 | 심리검사를 만드는 사람들: 어세스타 연구원 직업 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교<br>☑ 체험처 | 60,000<br>/1시간 | 4 / 4 | |

* 1학급 25명기준 1학급 1시간 6만원

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 나를 움직이는 나만의 가치 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 가치관 경매 활동으로 자신이 중요하게 여기는 가치의 우선순위를 발견하고, 그가치에 맞는 직업을 탐색하여 진로 비전보드로 표현함을 통해, '나에게 맞는 진로'를 스스로 설계하는 힘을 기른다. | | | | | |
| 우수한점 | 1. '가치 경매' 게임으로 자기 이해에서 출발해, "내가 무엇을 좋아하는지 모르겠다"는 학생들의 가장 큰 진로 고민을 재미있게 다룬다.<br>2. 가치에서 직업 탐색·비전보드로 이어지는 '나에서 출발하는' 구성이 2022 개정 교육과정 방향과 맞고, 활동 후에도 남는 결과물(비전보드)이 산출된다. | | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 6 회 6 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 36만 원 | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 직업상담사<br>2. 진로진학상담교사 | | 전공학과 | 1. 심리학과<br>2. 상담학과<br>3. 교육학과 | | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | | |
| 구분 | 학습내용 | | | | | |
| 사전준비 | 없음 | | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 프로그램 소개<br>4. 안전 및 유의사항 안내<br>5. 직업 가치 개념 소개</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1차시, 마음열기<br>얼굴그리기 및 자기소개<br><br>2차시, 직업 가치 살펴보기<br>① 직업 가치 개념 설명<br>② 스트롱 청소년 가치카드를 펼쳐 살펴보기<br>③ 각자 '끌리는 가치 5장' 고르고 짝과 이유 나누기<br><br>3차시, 직업 가치 경매<br><br>4차시, 나의 가치 정교화<br>① 원트카드 가치 카드(녹색)로 교차 확인(경매에서 놓친 가치 재검토 포함)<br>② 핵심 가치 3개 확정<br>③ "나에게 ___란 ___이다" 의미 문장 쓰기 → 모둠 공유<br><br>5차시, 가치-직업 연결<br>① 내 가치를 충족하는 직업 브레인스토밍<br>② 원트카드 진로·직무 카드 + 커리어넷으로 가치에 맞는 직업군 탐색<br>③ 후보 직업 3개 선정<br><br>6차시, 진로 비전보드 제작·발표<br>① 비전보드(내 핵심 가치 + 후보 직업 + 5~10년 뒤 나의 모습) 제작 및 발표</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 사후 만족도 조사<br>2. 질의응답 및 소감 발표<br>3. 수료식 및 기념 촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">완성된 진로 비전보드의 핵심 가치관과 목표 직업을 연계하여 향후 직업 및 고용 전망, 구체적인 직무 역량을 다각도로 조사하고, 이를 학기 중 진로 탐색 활동 및 관련 교과목의 자기주도적 심화 학습 주제로 연결하여 진로계획 수립하기.</td></tr>
<tr><td>결과물 및 활동 사진</td><td colspan="2">

</td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 심리검사를 만드는 사람들: 어세스타 연구원 직업 체험 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목표 | 1. 심리검사 연구원의 실제 업무(검사 실시·OMR 채점·결과 분석·해석)를 현장에서 직접 수행해보며 직업 세계를 구체적으로 이해하고, 심리·검사 분야의 진로 경로를 탐색한다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 실제 심리검사 회사 현장에서 실제 연구원이 멘토로 함께해, 직업실무 체험의 진정성이 높고 현장 직업인 멘토 요건을 충족한다.<br>2. 검사를 '받는' 데 그치지 않고 '만들고 채점·분석·해석하는' 연구원의 일을 직접 수행해, 다른 곳에서 따라 하기 어려운 차별적 체험이다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 3 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 18만 원 |
| | | | | | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 심리측정연구원<br>2. 심리검사 개발자<br>3. 심리학 연구원 | | 전공학과 | 1. 심리학과<br>2. 통계학과<br>3. 교육학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | (선택) 심리검사가 무엇인지, 어세스타가 어떤 일을 하는 회사인지 가볍게 찾아오기. |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 어세스타·연구원 소개<br>3. 일정·안전 및 유의사항 안내<br>4. '연구원의 하루'(사전준비 → 검사실시 → 채점 → 분석 → 해석 → 보고) 오리엔테이션. |
| | 본활동 | 1. 심리·검사 이해<br>2. 검사 직접 실시<br>3. OMR 채점<br>4. 결과 해석 |
| | 마무리 | 1. 연구원 진로 경로 안내(심리학과·대학원, 필요 역량: 통계·꼼꼼함·사람에 대한 관심)<br>2, 소감·발표<br>3. 만족도 조사<br>4. 수료식·기념 촬영 |
| 사후활동 | | 체험에서 받은 검사 결과와 해석지를 바탕으로 자신의 흥미·특성에 맞는 직업과 진로 경로를 스스로 더 탐색해본다. |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 도예공방 The자기

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) | 010-3621-3870 | 담당자명:정 지 윤 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 남구 포충로937 빛고을공예창작촌 203호 (이메일:0116213870@ hanmail.net) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 도예가 | 꿈꾸는 도예가! 나만의 도자기 시계 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 25,000 | 1 / 2 | |
| 2 | 도예가 | K-굿즈 도자기 풍경 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 25,000 | 1 / 2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프 로 그 램 명 | 꿈꾸는 도예가! 나만의 도자기 시계 만들기 | | | | |
| 목 표 | 1. 도예가의 역할과 작업 과정을 이해하고, 직접 도자 작품을 제작하며 공예 분야의 직업 세계를 탐색한다.<br>2. 나만의 디자인을 도자기 시계로 표현하는 과정을 통해 창의력과 자기표현 능력을 기르고 작품 완성의 성취감을 경험한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 흙을 다루는 기초 활동부터 디자인 구상, 도자 작품 제작까지 도예가의 창작 과정을 단계적으로 체험할 수 있습니다. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 25000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 도예가, 문화상품 디자이너, 문화콘텐츠 기획자 | 전공학과 | 공예학과, 제품디자인학과, 문화콘텐츠학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 도예가가 하는 일과 도자 작품이 만들어지는 과정에 대해 알아보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 사전 연락 일정 확인<br>2. 참석자 확인<br>3. 체험처 및 진행 강사 소개 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 4. 프로그램 진행 순서와 과정을 소개<br>5. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 도예가 직업 체험하기<br>도예가의 역할과 작품 제작 과정을 이해한다.<br>아이디어 구상부터 흙 성형, 소성, 상품화까지 도자 작품이 완성되는 과정을 알아본다.<br>2.도예가의 작품 디자인 과정 이해하기<br>- 도자기 시계 제작 사례 감상하기<br>- 시계의 모양, 문양, 색상 등 나만의 디자인 구상하기<br><br>3.나만의 도자기 시계 제작하기<br>-준비된 도자기판에 디자인 표현하기<br>-다양한 장식 재료를 활용하여 작품 꾸미기<br>-도예가의 제작 방법을 배우며 작품 완성하기<br><br>4.완성된 도자기 시계 작품 감상하기<br>-완성 작품을 소개하고 서로의 작품을 감상한다 |
| | 마무리 | 1. 만족도 조사<br>2. 체험 소감 나누기 및 궁금한 점 질의응답<br>3. 만들어진 작품을 직접 확인 하고 기념촬영 |
| **사후활동** | 완성한 도자기 시계를 활용하며 나만의 작품 소개 글 작성하기 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | |
|---|---|
| **프로그램명** | K-굿즈 도자기 풍경 만들기 |
| **목 표** | 1. 도예가의 작품 기획 및 제작 과정을 체험하며 공예 분야의 직업 세계를 탐색한다.<br>2. 도자기 풍경 제작을 통해 창의적인 디자인 능력과 표현력을 기르고, 도예가·공예디자이너 등 관련 진로에 대한 이해를 높인다.<br>3. 공예 분야의 진학, 창업 및 직업 진로를 이해하고 자신의 진로 설계 역량을 강화한다. |
| **우 수 한 점** | 1. 전통 도자 공예와 현대 K-굿즈를 접목하여 문화예술과 디자인 분야의 진로를 자연스럽게 이해할 수 있도록 구성하였습니다. |
| **체 험 처 유 형** | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 |

| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 명 25000 원 |
|---|---|---|---|---|---|
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 도예가, 문화상품 디자이너, 문화콘텐츠 기획자 | | 전공학과 | 공예학과, 제품디자인학과, 문화콘텐츠학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 생활 속 도자 공예품 및 K-굿즈 사례 찾아보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 사전 연락 일정 확인<br>2. 참석자 확인<br>3. 체험처 및 진행 강사 소개<br>4. 프로그램 진행 순서와 과정을 소개<br>5. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 도예가 직업 이해하기<br>도예가의 역할과 작업 과정 알아보기<br>작품이 하나의 문화상품(K-굿즈)으로 완성되는 과정 이해하기<br><br>2.도자기 풍경 디자인 구상하기<br>전통 풍경의 의미와 상징 알아보기<br>풍경 구성품(호랑이·까치, 모란·나비 등)의 의미 이해하기<br>나만의 풍경 디자인 계획하기<br>제작 과정에서 도예가의 창작 방법과 디자인 결정 과정을 경험<br><br>3. K-굿즈 도자기 풍경 제작하기<br>준비된 흙과 도자기판을 활용하여 풍경의 구성품 직접 제작하기(바람판, 장식, 소리추 등)<br>*체험종료 후 가마에 구워서 직접조립할 수 있도록 키트 형태로 제공 |
| | 마무리 | 완성 작품 감상 및 작품 의도 발표<br>도예가의 직업적 역할과 필요한 역량 공유<br>공예 분야 진로(도예가·공예디자이너·공예창업가 등) 질의응답<br>만족도 조사 및 체험 마무리 |
| 사후활동 | | 도예가 직업 체험 후 진로 관심 분야 탐색<br>공예·디자인 관련 학과 및 진로 정보 탐색 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 두드림평생교육원
## (나래아트앤빈)

### 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)383-8585 | 010-7196-9755 | 담당자명:최문정 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 서구 화개중앙로 114번길 19, 상가동 2층 (이메일:bravo9755@nate.com) | | |

### 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 파티쉐 | 수제쿠키 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 2 | 파티쉐 | 큐브피자or떠먹은 피자 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 3 | 파티쉐 | 미니 타르트 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 4 | 디저트 디자이너 | 오레오 보틀케익 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 5 | 디저트 디자이너 | 티라미슈 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 6 | 디저트 디자이너 | 수제청 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 7 | 디저트 디자이너 | 생과일 컵케익 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 8 | 케익 디자이너 | 루돌프 케익 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 9 | 케익 디자이너 | 리스 케익 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000원 | 1/90분 | |
| 10 | 케익 디자이너 | 생크림 케익 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 11 | 케익 디자이너 | 오레오 초코케익 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 12 | 요리사 | 샌드위치 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 13 | 요리사 | 떡볶이 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 14 | 요리사 | 치킨 샐러드 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 15 | 요리사 | 파스타 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 16 | 요리사 | 불고기부리또 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 17 | 쇼콜라티에 | 바크초콜렛 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 18 | 쇼콜라티에 | 빼빼로 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 19 | 쇼콜라티에 | 봉봉초콜릿 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 20 | 바리스타 | 핸드드립&카페 디저트 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 21 | 바리스타 | 핸드드립&드립백 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 22 | 목공예 디자이너 | 목공예 DIY 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 23 | 캘리그라퍼 | 무드등 or 양초 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 24 | 캘리그라퍼 | 텀블러 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 25 | 캔들공예사 | 색동캔들 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 캔들공예사 | 소이캔들 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 27 | 캔들공예사 | 성탄캔들(도우아트) 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 28 | 조향사 | 향수 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 29 | 조향사 | 디퓨저&석고방향제 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 30 | 조향사 | 패브릭퍼퓸&비누 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 31 | 아로마테라피스트 | 룸스프레이&립밤 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 32 | 아로마테라피스트 | 핸드로션 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 33 | 아로마테라피스트 | 천연비누 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 34 | 아로마테라피스트 | 룸스프레이&비누 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 35 | 아로마테라피스트 | 미스트&고체향수 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 36 | 미니어처 디자이너 | 핫도그 상점 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 37 | 미니어처 디자이너 | 떡볶이 상점 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 38 | 라탄전문가 | 바구니 만들기 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 39 | 일러스트레이터 | 팝아트 작품 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 40 | 소품 디자이너 | 쎄라크래프트 컵 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 41 | 소품 디자이너 | 레진아트 손거울 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 42 | 소품 디자이너 | 클레이아트 시계 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 43 | 소품 디자이너 | 아크릴 무드등 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 44 | 소품 디자이너 | 모루인형 키링 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 45 | 소품 디자이너 | 나만의 가방 디자인하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 46 | 소잉 아티스트 | 쿠션 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 47 | 가죽 전문가 | 카드 지갑 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 48 | 플로리스트 | 센터피스(꽃꽂이)만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 49 | 플로리스트 | 꽃다발 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000원 | 1/90분 | |
| 50 | 플로리스트 | LED플라워 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000원 | 1/90분 | |
| 51 | 원예테라피 전문가 | 테라리움 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 52 | 원예테라피 전문가 | 다육아트 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 53 | 원예테라피 전문가 | 수태볼 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 54 | 네일아티스트 | 네일아트 체험하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 55 | 메이크업 아티스트 | 메이크업 체험하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 56 | 특수분장사 | 특수분장 체험하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 57 | 퍼스널컬러컨설턴트 | 나의 퍼스널컬러 알아보기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 58 | 환경운동가(업사이클링) | 양말목 안마봉 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 59 | 환경운동가(업사이클링) | 휴지심 연필꽂이 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 60 | 환경운동가 | 비건 햄버거 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |
| 61 | 3D펜 크리에이터 | 3D펜 활용한 입체작품만들기 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000원 | 1/90분 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 오레오 초코케익 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 학생들이 케이크 제작 전 과정을 직접 체험하며 제과제빵 직업을 이해하고,<br>2. 창의적인 디자인 활동을 통해 표현력과 성취감을 향상시킨다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 실제 제과제빵사가 사용하는 공정(크림 작업, 데코레이션)을 체험<br>2. 식품위생 및 안전교육을 함께 실시하여 직업윤리 함양<br>3. 다양한 토핑을 활용하여 자신만의 케이크를 디자인하는 창의융합 활동<br>4. 완성품을 포장하여 가족과 함께 나누며 성취감과 자존감을 높임<br>5. 학생 만족도와 재참여 의사가 높은 인기 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 | 정원 20명 인당 15,000원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 1. 케익 디자이너<br>2. 파티쉐<br>3. 디저트 디자이너 | | 전공학과 | 1. 제과제빵과<br>2. 호텔조리과<br>3. 식품조리학과<br>4. 외식산업학과 | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 손 소독, 개인 위생교육 실시, 재료와 도구 확인, 식품 안전수칙 안내 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 제과제빵사와 케이크 디자이너의 역할 및 진로를 소개하고, 케이크 제작 공정과 데코레이션 기법을 이해한다. |
| | 본활동 | 1. 케이크 시트와 생크림의 특징 이해하기<br>2. 시트 사이에 크림을 채우고 아이싱하기<br>3. 오레오 쿠키와 다양한 토핑을 활용하여 케이크 꾸미기<br>4. 녹인 초콜릿을 이용하여 원하는 문구와 그림을 직접 레터링하기<br>5. 완성된 작품을 포장하며 상품화 과정까지 경험하기 |
| | 마무리 | 완성 작품 발표 및 감상, 디자인 의도 발표, 직업 관련 질의응답 |
| 사후활동 | | 가족과 함께 시식하며 체험 소감을 나누고, 제과제빵 관련 진로와 학과를 탐색한다. |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 태블릿PC 2구 수납함 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 목공예 제작 과정을 직접 체험하며 목공예 디자이너의 직무를 이해하고, 설계와 제작을<br>2. 통해 창의적 문제해결 능력과 성취감을 기른다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 실제 목공 제작 공정을 그대로 체험<br>2. 망치, 못, 목공풀 등 다양한 공구 사용 경험 제공<br>3. 안전교육을 통해 올바른 공구 사용법 습득<br>4. 학교와 가정에서 사용할 수 있는 실용적인 작품 제작<br>5. 집중력, 공간지각능력, 협업능력 향상<br>6. 학생 만족도가 매우 높은 대표 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1.5 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 15,000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 목공예 디자이너<br>2. 가구 디자이너<br>3. 제품 디자이너 | 전공학과 | 1. 목공예과<br>2. 산업디자인과<br>3. 가구디자인과<br>4. 제품디자인과 | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 목재와 공구 확인, 안전장비 착용, 망치와 못 사용 시 안전수칙 교육 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 목공예 디자이너의 역할과 직무를 이해하고, 생활 속 목제품의 제작 과정과 설계 원리를 알아본다. |
| | 본활동 | 1. 목공풀을 이용하여 연필꽂이 부분을 조립하기<br>2. 망치와 못을 이용하여 각 부위를 견고하게 고정하기<br>3. 바닥판과 본체를 조립하여 태블릿PC 2구 수납함 완성하기<br>4. 사포 작업으로 표면을 매끄럽게 다듬고 마감하기<br>5. 완성품을 점검하며 실생활 활용 방법을 알아보기 |
| | 마무리 | 1. 작품 발표 및 제작 과정 공유, 공구 사용 경험과 직업에 대한 소감 나누기 |
| 사후활동 | | 1. 학교와 가정에서 작품을 활용하며 목공예 및 제품디자인 분야의 진로를 탐색한다. |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 디자인휴먼

## 1. 체험처 소개

| 연락처 | 062)611-3100 | 010-9622-3976 | 담당자명: 이하나 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 광주전남통합특별시 서구 상무누리대로30 광주관광공사 전시동1층(이메일: oasis4282@hanmail.net) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 플로리스트 | 꽃으로 꿈을 디자인하다! 플로리스트 직업체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | 꽃을 활용한 디자인 실습과 직업 이해를 함께 하는 창의융합 진로체험 |
| 2 | 정원디자이너 | 자연을 설계하는 정원디자이너! 나만의 미니정원 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 ~30,000 | 1/2 | 정원 설계와 미니정원 제작을 통해 환경감수성과 창의성을 기르는 체험 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 꽃으로 꿈을 디자인하다! 플로리스트 직업체험 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 플로리스트의 역할과 다양한 직업 분야를 이해한다.<br>2. 꽃과 식물을 활용한 디자인 과정을 직접 체험하며 창의성과 심미적 감각을 기른다.<br>3. 식물을 소중히 여기고 자연친화적인 생활 태도를 함양한다.<br>4. 직업체험을 통해 자신의 적성과 흥미를 탐색하고 진로에 대한 관심을 높인다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 현직 플로리스트와 함께 실제 꽃을 활용한 작품을 제작하는 실무 중심 체험<br>2. 꽃의 관리부터 디자인, 포장까지 플로리스트의 업무 전 과정을 경험<br>3. 창의적 표현과 감성교육을 함께 실현하는 진로체험 프로그램<br>4. 완성 작품을 직접 가져갈 수 있어 성취감과 가족 간 소통의 기회 제공 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 20내외/명 10,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 플로리스트<br>2. 플라워디자이너<br>3. 화훼장식기능사<br>4. 웨딩플로리스트<br>5. 이벤트플로리스트<br>6. 공간연출 디자이너<br>7. 원예치료사<br>8. 화훼상품기획자 | 전공학과 | 1. 화훼장식학과<br>2. 플로리스트학과<br>3. 원예학과<br>4. 원예과학과<br>5. 환경원예학과<br>6. 화훼디자인학과<br>7. 조경학과 | | |

<table>
<tr><th colspan="3">◇ 세 부 내 용 ◇</th></tr>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">학습내용</th></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">1. 꽃과 식물이 우리 생활에서 사용되는 다양한 사례 찾아보기<br>2. 플로리스트가 하는 일 알아보기(영상 또는 사진 자료 활용)<br>3. 꽃을 안전하게 다루는 방법과 체험 시 유의사항 숙지하기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인 및 인사<br>2. 체험처 및 플로리스트 소개<br>3. 오늘의 체험 프로그램 안내<br>4. 꽃가위 및 기자재 안전교육<br>5. 플로리스트는 어떤 직업일까요?<br>- 플로리스트의 하루<br>- 꽃이 고객에게 전달되기까지의 과정 소개</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 플로리스트 직업 이해<br>① 플로리스트의 주요 업무 알아보기<br>② 꽃시장, 꽃집, 웨딩, 호텔, 행사장 등 다양한 활동 분야 소개<br>③ 필요한 자격과 역량 알아보기<br>2. 꽃의 종류와 관리법 배우기<br>① 절화와 생화의 차이 이해하기<br>② 꽃의 이름과 특징 알아보기<br>③ 꽃 오래 유지하는 방법 배우기<br>3. 플라워 디자인 실습<br>① 디자인 원리(색채·균형·비례) 이해하기<br>② 꽃과 소재 선택하기<br>③ 플라워 바스켓 또는 꽃다발 제작하기<br>④ 리본 장식 및 포장하기<br>4. 작품 발표<br>① 작품 제목 정하기<br>② 작품 의도 발표하기<br>③ 서로의 작품 감상 및 칭찬하기</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 플로리스트 직업의 가치와 보람 정리하기<br>2. 오늘 체험 소감 나누기<br>3. 질의응답 및 만족도 조사<br>4. 기념 촬영 및 작품 가져가기</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 집에서 꽃을 관리하며 변화 관찰하기<br>2. '내가 꿈꾸는 플로리스트' 활동지 작성하기<br>3. 가족에게 작품을 선물하며 느낀 점 기록하기<br>4. 우리 주변에서 꽃이 사용되는 장소 찾아보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 자연을 설계하는 정원디자이너! 나만의 미니정원 만들기 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 정원디자이너의 역할과 다양한 활동 분야를 이해한다.<br>2. 정원을 구성하는 식물과 조형 요소를 직접 활용하여 정원을 설계하고 조성하는 과정을 체험한다.<br>3. 자연과 환경의 소중함을 이해하고 생태 감수성과 창의적 문제해결 능력을 기른다.<br>4. 정원디자인 체험을 통해 자신의 적성과 흥미를 탐색하고 진로에 대한 관심을 높인다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 현직 정원디자이너와 함께 정원 설계부터 식재까지 전 과정을 직접 체험하는 실무 중심 프로그램<br>2. 식물, 돌, 자갈, 이끼 등 다양한 자연 소재를 활용하여 창의적인 미니정원을 제작<br>3. 정원의 기능과 환경적 가치를 배우며 생태환경 교육과 진로교육을 함께 실현<br>4. 완성된 미니정원을 가정으로 가져가 지속적인 식물 관리와 생명존중 교육으로 연계 가능 | | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 20명내외 명 | 10,000 원 |
| | | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | | |
| 관 련 직 업 | 1. 정원디자이너<br>2. 가든디자이너<br>3. 조경디자이너<br>4. 조경기술자<br>5. 원예전문가<br>6. 식물관리사<br>7. 도시녹화전문가<br>8. 정원관리사 | 전공학과 | 1. 조경학과<br>2. 환경조경학과<br>3. 원예학과<br>4. 환경원예학과<br>5. 산림자원학과<br>6. 화훼장식학과<br>7. 녹지조경학과 | | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 우리 주변의 다양한 정원(공원, 학교숲, 아파트 정원 등) 찾아보기<br>2. 정원디자이너가 하는 일 알아보기(영상 및 사진 자료 활용)<br>3. 식물을 안전하게 다루는 방법과 체험 시 유의사항 숙지하기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인 및 인사<br>2. 체험처 및 정원디자이너 소개<br>3. 오늘의 체험 프로그램 안내<br>4. 체험 활동 안전교육<br>5. 정원디자이너는 어떤 직업일까요?<br>-정원이 우리 생활에 필요한 이유<br>-정원이 만들어지는 과정 알아보기 |
| | 본활동 | 1. 정원디자이너 직업 이해<br>① 정원디자이너의 역할과 업무 알아보기<br>② 개인정원, 공공정원, 치유정원, 학교정원 등 다양한 정원 소개<br>③ 정원을 설계할 때 고려해야 하는 요소(식물, 공간, 계절, 환경) 알아보기<br><br>2. 정원의 구성 요소 배우기<br>① 식물의 종류와 특징 알아보기<br>② 흙, 자갈, 이끼, 장식소재의 활용 방법 이해하기<br>③ 식물 배치와 공간 구성의 원리 배우기 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 3. 나만의 미니정원 만들기<br>① 정원 디자인 구상하기<br>② 식물과 자연소재 선택하기<br>③ 식재 및 장식 배치하기<br>④ 물주기와 관리 방법 배우기<br><br>4. 작품 발표 및 감상<br>① 나의 정원 이름 정하기<br>② 디자인 의도 발표하기<br>③ 친구들의 작품 감상 및 의견 나누기 |
| | 마무리 | 1. 정원디자이너 직업의 가치와 미래 전망 알아보기<br>2. 체험 소감 발표하기<br>3. 질의응답 및 만족도 조사<br>4. 기념 촬영 및 작품 가져가기 |
| **사후활동** | 1. 만든 미니정원을 꾸준히 관리하며 식물의 성장 과정 관찰하기<br>2. 우리 학교 또는 우리 동네의 아름다운 정원 찾아보기<br>3. 내가 꿈꾸는 정원'을 그림이나 글로 표현하기<br>4. 가족과 함께 집 안이나 베란다에 작은 정원 꾸며보기 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

# 로카스튜디오

## 1. 체험처 소개

| 연락처 | 062)457-5692 | 010-7746-5962 | 담당자명:백해란 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 우치로 251 1층 (이메일: bhl1220@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 조향사 | 나만의 MBTI 바디&공간 스프레이 만들기(향수만들기) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25000 | 학교와 협희 후 운영 | |
| 2 | 섬유디자이너 | (섬유공예)터프팅키링 만들기 | ☑ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 35000 | 학교와 협희 후 운영 | |
| 3 | 섬유디자이너 | (섬유공예)애착모루인형만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 35000 | 학교와 협희 후 운영 | |
| 4 | 업사이클링 공예가 | (업사이클링)패브릭크래프트 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 35000 | 학교와 협희 후 운영 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | (조향사)나만의 MBTI 바디&공간 스프레이 만들기(향수만들기) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 나만의 향을 기획하고 제작하며 조향사(향수 디자이너)의 직무와 감각적 디자인의 중요성을 이해한다. | | | | | |
| 우수한점 | 1. 조향사의 직무를 직접 체험하며 향기 과학과 감성을 접목한 블렌딩 활동을 통해 자기 이해와 창의성을 키우고, 화장품·향기 산업 분야의 진로를 탐색할 수 있는 체험 중심 프로그램입니다. | | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 4 회 1 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 25000 원 | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | | |
| 관련직업 | 1. 조향사<br>2. 향료연구원<br>3. 화장품연구원<br>4. 화장품개발자 | 전공학과 | 1. 향장학과<br>2. 화장품과학과<br>3. 뷰티산업학과 | | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

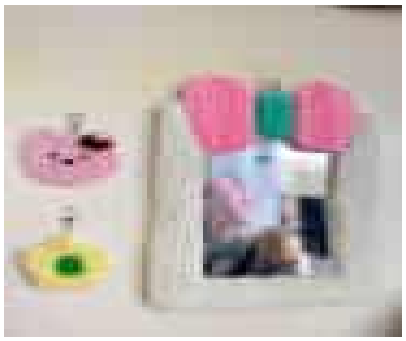
| 구분 | 학습내용 |
|---|---|
| 사전준비 | 1. 자신의 MBTI 성격유형 확인해오기<br>2. 기본 향 노트(탑·미들·베이스) 설명 자료 읽어오기<br>3. 향수 제작 안전 수칙 안내 |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인 및 교재/재료 배부<br>2. 체험처와 강사 소개 (조향 관련 경험 간단히 공유)<br>3. 프로그램 소개 : MBTI 성격유형과 향의 연결성 설명<br>4. 안전 교육 : 에탄올 및 향료 사용 시 주의사항(피부·눈 접촉 주의, 환기 필요)<br>5. 오늘 만들 향수(바디/룸 스프레이) 활동 목표 제시</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. MBTI 성격유형 간단히 확인<br>2. 탑·미들·베이스 노트 설명 및 시향<br>3. 나에게 어울리는 향 선택하기<br>4. 조합한 향료로 나만의 향수 제작<br>5. 용기 라벨링 및 완성</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 내가 만든 향수의 향 노트 기록하기<br>2. 친구들과 향 시향 및 감상 나누기<br>3. 오늘 체험 소감 발표<br>4. 관련 진로(조향사, 뷰티·화학 전공) 탐색 안내<br>5. 정리·마무리 및 안전 점검</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 만든 향수의 향 노트 기록하기 (나의 향 조합표 작성)<br>2. 활동 후 느낀 점 작성하기 (나와 향기의 연결성)<br>3. 조향사/화학·뷰티 관련 진로 탐색하기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | (섬유공예)터프팅키링 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 실을 활용한 터프팅 기법으로 작은 키링을 제작하며 집중력과 인내심을 기릅니다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 섬유공예 분야의 대표 기법인 **터프팅(Tufting)**을 직접 체험하며 텍스타일 디자인 직업을 이해할 수 있습니다<br>2. 공예·디자인 분야의 다양한 직업과 전공을 자연스럽게 탐색할 수 있으며, 창업 사례를 함께 소개하여 진로 선택의 폭을 넓힐 수 있습니다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 2 회 4 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 35000 원 |
| | | | | | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 섬유디자이너 | 전공학과 | 1. 패브릭디자이너<br>2. 미술학과<br>3. 공예학과 | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 안전 수칙 숙지(터프팅건 사용 방법 안내 영상 시청)<br>2. 간단한 도안(키링 디자인) 미리 구상하기<br>3. 재료와 도구의 용도 이해하기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인 및 준비물 배부<br>2. 체험처와 강사 소개 (터프팅 과정 및 전문성 언급)<br>3. 프로그램 소개 : 터프팅의 기본 개념과 오늘 제작할 작품(키링·소품) 안내<br>4. 안전 교육 : 터프팅건 사용법, 전기 제품 주의사항, 작업 시 보호 장비 착용 안내<br>5. 체험 전 간단한 디자인 스케치 방법 설명<br>6. 본활동 |
| | 본활동 | 1. 터프팅건 사용법 시연<br>2. 각자 도안에 맞춰 실 색상 선택<br>3. 터프팅 작업 실습(작품 제작)<br>4. 마무리 작업(뒤 마감, 다듬기)<br>5. 완성작 확인 및 개별 지도 |
| | 마무리 | 1. 완성된 작품 발표 및 친구들과 공유<br>2. 결과물 활용 방법 안내(키링, 인테리어 소품 등)<br>3. 오늘 체험의 소감 나누기<br>4. 텍스타일·패브릭디자인 관련 진로 안내<br>5. 안전 점검 후 정리 |
| 사후활동 | | 1. 사후 준비<br>2. 결과물 발표 및 친구들과 작품 감상<br>3. 내가 만든 소품의 활용 방법 탐색하기(키링, 장식품 등)<br>4. 관련 직업(패브릭디자이너, 텍스타일 전공) 조사하기 |
| 결과물 및 활동 사진 | |  |

# 파비(PARVY)

## 1. 체험처 소개

| 연락처 | - | 010-2683-0963 | 담당자명: 이순애 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 일곡로 49번길11 (이메일: parvyolra@naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 조향사 | 나만의 향수 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1~3만원 | 1/1~2 | |
| 2 | 맞춤형화장품 조제관리사 | 천연 화장품 만들기 (스킨·로션·에센스·크림 등) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1~3만원 | 1/1~2 | |
| 3 | 맞춤형화장품 조제관리사 | 천연 클렌징제형 만들기 (비누, 클렌징폼, 클렌징오일, 바디워시, 샴푸 등) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1~3만원 | 1/1~2 | |
| 4 | 아로마테라피스트 | 힐링&아로마테라피 : 스트레스케어, 숙면, 항우울,기억력·집중력 향상 등 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1~3만원 | 1/1~2 | |
| 5 | 아로마테라피스트 | 천연식물성오일 블렌딩 : (버물리, 바디오일, 페이스오일, 립밤 등) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1~3만원 | 1/1~2 | |
| 6 | 아로마테라피스트 | 천연 페브리즈 만들기 (탈취제, 벌레기피제, 리프레쉬 등) | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1~3만원 | 1/1~2 | |

*1~6번까지 모든 체험 대상이 초/중/고 가능하며, 체험 장소는 학교 출강 또는 파비 체험터 모두 가능

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 힐링 & 아로마테라피 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 향기의 원리와 아로마테라피를 이해하고, 천연 에센셜오일의 특징을 학습한다.<br>2. 자신의 개성과 감성을 담아 향수제조 및 조향사, 화장품 연구원등 향기산업 관련 직업을 탐색한다.<br>3. 스트레스케어· 숙면 · 항우울 · 기억력·집중력 향상 등에 도움이 되는 천연아로마 오일 블렌딩 기술 습득한다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 향기관련 직업을 직접 체험하며 창의력과 자기표현 능력을 키울 수 있고, 향료·화장품 산업 관련 진로를 탐색할 수 있는 실습 중심의 활동이다. | | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1~2 시간 | 인원 및 비용 | 10~300 명 | 1~3만 원 |

<table>
<tr><td>진 행 방 법</td><td colspan="2">☑ 대면 ☐ 비대면</td><td>체험장소</td><td colspan="2">☑ 학교 ☑ 체험처</td></tr>
<tr><td>관 련 직 업</td><td colspan="2">1. 조향사<br>2. 아로마테라피스트</td><td>전공학과</td><td colspan="2">1. 화장품공학과<br>2. 향장미용학과<br>3. 화학공학과<br>4. 약학과 등</td></tr>
<tr><td colspan="6">◇ 세 부 내 용 ◇</td></tr>
<tr><td>구분</td><td colspan="5">학습내용</td></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="5">1. 조향사 직업과 향수 제작 과정을 조사하고, 에센셜 오일의 종류 및 특징을 학습한 후 필요한 재료와 안전수칙을 확인한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td colspan="4">1단계 : 향기의 세계 및 관련 직업 이해하기<br>1. 천연향수와 합성향수 비교<br>2. 향기산업과 K-뷰티 산업 소개<br>3. 관련 직업군-조향사 / 향기마케팅 전문가 / 화장품 연구원 / 아로마테라피스트 알아보기</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td colspan="4">2단계 : 향수 제작 체험<br>* 에센셜 오일의 특징 이해하기<br>* 향수의 구성(탑노트, 미들노트, 베이스노트) 학습하기-라벤더, 오렌지, 편백, 페파민트 등<br>* 개인의 취향에 맞는 향 조합 설계하기<br>* 천연 재료를 활용하여 향수 제작하기</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td colspan="4">3단계 : 결과 공유 및 기대 효과<br>* 완성된 향수 소개 및 향 선택 이유 발표하기<br>* 활동 소감 및 진로 연계 방안 작성하기<br>* 향료 및 화장품 산업 분야 진로 탐색 및 친환경 제품 제작 경험 습득<br>* 자기표현 능력 및 발표 능력 향상</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="5">1. 친구들과 향수 제작 결과를 공유하고 향의 특징 및 제작 과정에 대해 발표한다.<br>2. 향수의 성분과 제조 과정을 바탕으로 화학, 생명과학, 화장품 산업과의 연관성을 탐구한다.<br>3. 향수 브랜드와 조향사의 사례를 조사하여 향수 산업의 전망과 직업 세계를 이해한다.<br>4. 체험을 통해 알게 된 자신의 흥미와 적성을 분석하여 진로 계획 수립에 활용한다.<br>5. 조향사 및 화장품 연구개발 분야에 대한 이해를 높여 진로 선택에 실질적인 도움을 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및 활동 사진</td><td colspan="3"> </td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 천연 식물성오일 블렌딩 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 식물성 오일의 특성을 이해하고 목적에 따라 블렌딩을 설계·제작하는 진로·직업체험 활동으로 참석자들은 아로마테라피스트 및 화장품 원료 개발자의 역할을 간접적으로 체험하며, 피부 관리 및 심리적 효과를 고려한 오일 배합을 직접 수행한다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 본 활동은 목적에 따라 식물성 오일을 직접 블렌딩함으로써 화장품 및 아로마테라피 산업을 체험적으로 이해할 수 있었으며, 과학적 사고와 진로 탐색이 결합된 우수한 진로직업체험 사례로 평가된다.(버물리, 바디오일, 페이스오일, 립밤 등) | | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1~2 시간 | 인원 및 비용 | 10~300 명 | 1~3만 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | | |
| 관 련 직 업 | 1. 화장품연구원<br>2. 맞춤형화장품조제관리사 | 전공학과 | 1. 화장품공학과<br>2. 향장미용학과<br>3. 화학공학과<br>4. 약학과 등 | | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 식물성 오일의 종류와 효능, 블렌딩 원리를 조사하고 피부 타입에 맞는 오일 선택 및 실험 재료와 안전수칙을 확인한다. |
| 주요내용 | 도입 | 1단계 : 식물성오일의 세계 및 관련 직업 이해하기<br>* 식물성 오일의 종류와 효능을 이해한다.<br>* 목적에 맞는 오일 블렌딩 원리를 익힌다.<br>* 화장품 원료 및 아로마테라피 관련 직업을 탐색한다.<br>* 과학적 사고와 창의적 문제 해결 능력을 기른다. |
| | 본활동 | 2단계 : 목적에 따른 식물성 오일 블렌딩 제작 체험<br>* 피부 보습 목적 블렌딩-호호바 오일 / 아르간 오일+로즈eo/네놀리eo 등<br>* 피부 진정 목적 블렌딩-카렌듈라오일 / 아보카도 오일+라벤더eo/캐모마일eo 등<br>* 근육피로회복 목적 블렌딩-스윗아몬드 오일+페파민트eo/레몬eo/로즈마리eo 등 |
| | 마무리 | 3단계 : 결과 공유 및 기대 효과<br>* 식물성 오일의 효능을 느끼고, 소감 발표하고,식물성 오일의 기능과 특성 이해<br>* 화장품 원료 개발 직무에 대한 이해 증진<br>* 과학적 배합 원리에 대한 탐구 능력 향상<br>* 창의적 문제 해결 및 자기 주도적 학습 능력 강화<br>* 진로 탐색 및 직업 세계 이해 확대<br>* 각 블렌딩의 목적, 선택한 오일의 기능, 배합 이유를 설명하며 결과물을 공유<br>* 사용 후 느낌과 피부 반응을 비교 분석하여 향후 개선 방향 잡기 |
| 사후활동 | | 1. 제작한 식물성 오일 블렌딩의 사용 후 피부 상태, 향, 사용감을 일정 기간 관찰하고 기록한다.<br>2. 블렌딩 결과를 바탕으로 각 오일의 기능과 효과를 비교 분석하여 활동 보고서를 작성한다.<br>3. 사용 목적(보습, 진정, 마사지, 힐링)에 따라 가장 효과적이었던 블렌딩을 선정하고 이유를 정리한다. |

| | | |
|---|---|---|
| | 4. 블렌딩 과정에서 발생한 문제점(향 강도, 점도, 흡수력 등)을 분석하고 개선 방안을 제시한다.<br>5. 화장품 원료 개발자, 맞춤형화장품조제관리사 등 관련 직업의 실제 업무와 필요 역량을 조사한다. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

# 세영공방

## 1. 체험처 소개

금속공예, 은공예 전문제작 및 체험학습 수업 공방.

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) | 010-4611-9352 | 담당자명: 민대식 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 남구 포충로 937 빛고을공예창작촌 106호 (이메일: min3384@hanmail.net ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 금속공예 | 망치터치 은 반지체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1인 20,000원 | 1 /60분 | 1회 20명 기준 |
| 2 | 금속공예 | 이니셜 은 반지체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 1인 30,000원 | 1 /60분 | 1회 20명 기준 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프 로 그 램 명 | 망치터치 은 반지 | | | | |
| 목 표 | 1. 접하지 못한 재료와 공구를 이용하여 학생들 스스로 직접 제작하고 착용하는 체험으로써 성취감과 다루기 어려운 금속을 쉽게 원하는 모양으로 제작할 수 있다는 점. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 어려운 금속재료를 쉽게 가공하여 자기만의 반지를 제작하는점 | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 20,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☑ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 금속디자인, 주얼리디자인, 주얼리 제작 | 전공학과 | 금속공예과, 주얼리디자인과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 많은 공구사용과 공동공구 사용으로 인한 모둠수업준비, 소음이 심하여 방해가 안되는 강의실 추천. |
| 주요내용 | 도입 | 체험학습 전반적인 설명 및 강사소개<br>개인공구 및 재료 확인, 안전교육.<br>링게이지를 이용하여 본인 손가락 호수 알아보기.<br>지환봉에 본인 호수 네임펜으로 표시하기. |
| | 본활동 | 은 bar를 정반위에서 중도리망치를 이용하여 패턴 만들기.<br>패턴된 은Bar를 지환봉과 나무망치를 이용하여 반지 형태 잡아주기.<br>반지 잇점을 정확히 표시후 은 땜 하기.<br>지환봉과 나무망치를 이용하여 반지원형 및 호수에 맞게 작업하기.<br>(망치작업시 주의사항 및 안전교육) |

| | | |
|---|---|---|
| | 마무리 | 완성된 반지 안쪽면과 옆면을 핸트피스 사포를 이용하여 표면을 깨끗하게 정리하기.<br>(핸드피스 작업시 주의사항 및 안전교육) |
| **사후활동** | 금속디자인, 주얼리디자인, 주얼리제작, 보석디자인, 금속인테리어 등 다양한 금속 관련 직종알아보기. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 이니셜 은 반지 체험 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 접하지 못한 재료와 공구를 이용하여 학생들 스스로 직접 제작하고 착용하는 체험으로써 성취감과 다루기 어려운 금속을 쉽게 원하는 모양으로 제작할 수 있다는 점. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 어려운 금속재료를 쉽게 가공하여 자기만의 반지를 제작하는점 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1 시간 | 인원 및 비용 | 20 명 30,000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 금속디자인, 주얼리디자인, 주얼리 제작 | 전공학과 | 금속공예과, 주얼리디자인과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 많은 공구사용과 공동공구 사용으로 인한 모둠 수업준비, 소음이 심하여 방해가 안되는 강의실 추천. |
| 주요내용 | 도입 | 체험학습 전반적인 설명 및 강사소개<br>개인공구 및 재료 확인, 안전교육.<br>링게이지를 이용하여 본인 손가락 호수 알아보기.<br>지환봉에 본인 호수 네임펜으로 표시하기. |
| | 본활동 | 정반위 연습용 동판에 스템프를 이용하여 원하는 이니셜 각인 연습.<br>반지 호수에 맞는 은 bar를 재단하고 정반위에서 이니셜 각인하기.<br>각인된 은Bar를 지환봉과 나무망치를 이용하여 반지 형태 잡아주기.<br>반지 잇점을 정확히 표시후 은 땜 하기.<br>지환봉과 나무망치를 이용하여 반지원형 및 본인 호수에 맞게 작업하기.<br>(망치작업시 주의사항 및 안전교육) |
| | 마무리 | 완성된 반지를 핸드피스를 이용하여 표면을 깨끗하게 정리하기.<br>(핸드피스 작업시 주의사항 및 안전교육) |
| 사후활동 | | 금속디자인, 주얼리디자인, 주얼리제작, 보석디자인, 금속인테리어 등 다양한 금속 관련 직종알아보기. |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 주식회사이루다스포츠아카데미

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)973-8755 | 010-2602-7890 | 담당자명: 이용기 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 광산구 월계로 117-32 라인1차후문상가 3층 301호(이메일:mudoin74@naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 바른체형운동지도자 | 소도구를이용한 자세수정 운동 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2시간 | |
| 2 | 플라잉디스크지도자/심판 | 원반배우기/얼티미트/원반윷놀이/디스크골프 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000 | 2/4시간 | |
| 3 | 줄넘기지도자 | 100가지개인줄넘기배우기/짝줄넘기/긴줄넘기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 40,000 | 4/8시간 | |
| 4 | 장애인디스크골프지도자 | 정확도경기,라운딩 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000 | 2/4시간 | |
| 5 | 풍선아트지도사 | 요술풍선만들기,장식풍선만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000 | 2/4시간 | |
| 6 | 뉴스포츠지도자 | 20가지 뉴스포츠 체험하기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 20,000 | 2/6시간 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 플라잉디스크 배우기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 플라잉디스크 얼티미트 및 원반윷놀이, 디스크골프배우기 | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 플라잉디스크의 80가지 던지기 및 얼티미트 전술 | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 40 명 10000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 플라잉디스크지도자 | 전공학과 | 1. 체육학과<br>2. 스포츠레져학과<br>3. 체육교육학과 | | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| 구분 | 학습내용 | | | | |

<table>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">얼티미트 전술집, 얼티미트 작전판 ,경기용품 ,의약품 강의할 장소 사전답사 및 안전동선파악</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 플라잉디스크 지도자의 활동 및 직업소개<br>2. 플라잉디스크 개론<br>3. 플라잉디스크가 각광 받는이유?<br>4. 운동신경이 없어도 플라잉디스크지도자가 될수있나요?</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 원반주고받기 원반던지기 80가지동작 주고받기7동작연습<br>2. 얼티미트 배우기, 미니게임 연습, 전술연습<br>3. 원반윷놀이 경기설명 ,반대항 원반윷놀이미니게임<br>4. 디스크골프 경기설명, 디스크골프경기 실습</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 장소에 구애받지 않고 남녀노소 누구나 쉽게 접할 수 있는 플라잉디스크<br>2. 플라잉디스크 지도자의 비젼 제시</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 플라잉디스크 동아리 활동 및 동아리 만들어진 학교 전술지도.<br>2. 전국학교스포츠클럽 플라잉디스크대회 출전 전술지도.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 소도구를 이용한 바른체형운동 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 성장기 학생들의 치우쳐진 좌우균형을 소도구를 이용한 바른체형 만들기 | | | | |
| 우수한점 | 1. 내몸의 명칭과 뼈와 연결된 신경이 자극되면 나타나는 몸의 불균형,불균형을 소도구를 이용해 바른체형 만들어 가기 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 40 명 10000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 바른체형운동지도자 | | 전공학과 | 1. 체육학과<br>2. 스포츠레져학과<br>3. 물리치료학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 인체도, 목의불균형, 허리의불균형, 어깨의 불균형으로 오는 불편함 PPT자료만들기, 소도구준비 | |
| 주요내용 | 도입 | 1. 바른체형운동지도자란?<br>2. 몸의 불균형이 되면 나타나는 증상들<br>3. 소도구를 이용한 자세 수정설명 |
| | 본활동 | 1. 폼롤러를 이용한 목(경추),어깨,골반,허리수정<br>2. 다양한 소도구를 이용한 바른몸을 만들어 보기<br>3. 내 몸 측정해보기(다리길이.목의회전반경,어깨높이) |
| | 마무리 | 1. 소도구를 이용해서 짜투리 시간을 이용해서 누구나 내몸의 바른체형으로 만들 수 있다는 것<br>2. 바른체형운동지도자의 비젼 |
| 사후활동 | 1. 시간과 장소에 구애받지 않는 소도구운동<br>2. 주기적인 동아리 활동 장려 및 지도 | |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 아시아요리학원

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)673-1977 | 010-6250-9476 | 담당자명: 노영선 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 남구 봉선중앙로87-1번지 3층 | (이메일: nys197777@naver.com) | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 요리사 | 글로벌 쉐프 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 강연 | 1/2 | 직업군 소개 |
| 2 | 파티쉐 | 나는야 내일의 파티쉐 | ☐ 초 ☐ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 강연 | 1/2 | 직업군 소개 |
| 3 | 파티쉐 체험 | 영양듬북 버터쿠키만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 4 | 요리사 체험 | 글로벌 k-푸드 짜장면만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 5 | 요리사 체험 | 글로벌 k-푸드 김밥말기 | ☐ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | **글로벌 쉐프되기** | | | | |
| 목 표 | 1. 요리사가 하는 일을 알아보고 진로 계획을 세울 수 있다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 요리와 관련된 직업군을 알고 강연을 통해 요리사에 대한 흥미, 동기유발, 협동, 배려와 같은 사회성 발달 및 학생의 적성을 확인할 수 있다. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☑ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 명 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 조리사. 호텔쉐프. 요리연구가. 제품개발원 | 전공학과 | 호텔외식조리제빵과, 식품영양학과, 식품공학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 미래의 쉐프를 꿈꾸는 마음 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |

| | | |
|---|---|---|
| | 본활동 | 1. 요리사 관련 진로 소개<br>① 일반인에서 요리학원 운영자가 된 과정 소개하기<br>② 요리와 관련된 학과의 다양성 소개하기<br>③ 요리와 관련된 직업의 다양성 소개하기<br><br>2. 요리사 관련 자격증 소개<br>① 자격증이 중요한 이유<br>② 자격증의 효과 소개<br><br>3. 요리 활동<br>* 요리는 과학이다.<br>요리는 불의 세기와 양념을 넣는 순서에 따라 맛이 달라진다. |
| | 마무리 | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| **사후활동** | 요리사가 될수 있는 직업군의 유투브를 찾아보기 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **영양듬북 버터쿠키 만들기** | | | | |
| **목 표** | 1. 파티쉐가 될수 있는 직업군을 알고 파티쉐가 되기위한 경험을 할 수 있다. | | | | |
| **우수한점** | 1. 제과제빵과 관련된 직업군을 알고 실습을 통해 제과제빵사가 하는 일을 경험하는 과정에서 흥미, 동기유발, 협동, 배려와 같은 사회성 발달 및 학생의 적성을 확인할 수 있다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 25 명 15000 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| **관 련 직 업** | 조리사. 호텔쉐프. 요리연구가. 제품개발원 | **전공학과** | 호텔외식조리제빵과, 식품영양학과, 식품공학과 | | |
| **◇ 세 부 내 용 ◇** | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 버터쿠키에 대해 유투브를 찾아보고 오기 | | | | |
| **주요내용** | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개 | | | |

| | | |
|---|---|---|
| | | 3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 제과제빵 이야기하기<br>① 빵과 과자의 차이점은 무엇일까요?<br>② 제과제빵사가 하는 일은 무엇일까요?<br><br>2. 버터쿠키 준비하기<br>① 쿠키 만들 버터 풀기<br>② 혼합한 재료를 짤주머니에 넣어 짜보기<br>③ 다양한 모양으로 짜보기<br>④ 오븐에 구워진 쿠키를 직접 먹어보기<br><br>3. 작품 감상 및 결과물 발표 |
| | 마무리 | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>3. 수료식 및 기념 촬영 |
| **사후활동** | 오늘재료가 아닌 다른 다양한 재료를 넣어 나만의 쿠키를 만들어보자. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **글로벌 k-푸드 김밥말기** | | | | |
| **목 표** | 1. 요리사가 될수 있는 직업군을 알고 요리사가 되기위한 경험할 수 있다. | | | | |
| **우수한점** | 1. 요리와 관련된 직업군을 알고 실습을 통해 요리사가 하는 일을 경험하는 과정에서 흥미, 동기유발, 협동, 배려와 같은 사회성 발달 및 학생의 적성을 확인할 수 있다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참여대상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 25 명 15,000 원 |
| **진행방법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| **관련직업** | 조리사. 호텔쉐프. 요리연구가. 제품개발원 | | **전공학과** | 호텔외식조리제빵과, 식품영양학과, 식품공학과 | |

<table>
<tr><th colspan="3">◇ 세 부 내 용 ◇</th></tr>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">학습내용</th></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">k-푸드 김밥에 들어가는 재료를 알아오기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 진행 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. k-푸드 이야기하기<br>① k-푸드란 무엇일까요?<br>② 요리사가 하는 일은 무엇일까요?<br><br>2. 김밥재료 준비하기<br>① 김밥에 들어갈 밥 양념하기<br>② 만드는 방법 및 재료 볶아보기<br>③ 다양한 재료를 활용하여 김밥 말아보기 해보기<br>④ 말아놓은 김밥을 썰어서 직접 먹어보기<br><br>3. 작품 감상 및 결과물 발표</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>3. 수료식 및 기념 촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">오늘재료가 아닌 다른 다양한 재료를 넣어 나만의 김밥을 말아보자</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 아일리캔들

## 1. 체험처 소개 아일리

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) | 010-8367-5824 | 담당자명:이진아 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 동계천로 159-8 이메일: tubiel@naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 조향사 | 한국의향 조향 향수만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 45000 | 1/90분 | |
| 2 | 제로웨이스트 디자이너 | 친환경 밀랍랩 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 35000 | 1/60분 | |
| 3 | 글라스아트 디자이너 | 글라스아트 썬캐처 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 35000 | 1/90분 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | **조향사 - 한국의 자연을 담은 조향 향수만들기** | | | | |
| 목표 | 1. 조향사의 역할과 향료 개발과정을 이해합니다 | | | | |
| 우수한점 | 1. 향을 만드는 것을 넘어 조향사의 실제 업무인 향료선택, 향 분석, 제품기획과정을 직접 경험합니다 / 후각을 활용한 감각 훈련과 창의적인 향 표현을 통해 예술성과 과학적 사고를 동시에 경험할 수 있습니다 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 1~2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 45000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 향장조향사, 식향조향사, 화장품연구원, 아로마테라피스트, 향료회사연구원, 향기마케팅 | | 전공학과 | 화장품학과, 항장공업과, 피부미용과, 뷰티산업과 | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| 구분 | 학습내용 | | | | |
| 사전준비 | 조향사 직업과 활동분야 소개할 PPT자료, 한국 자연향료 및 조향도구, 재료 준비 | | | | |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자확인<br>2. 체험처 및 진행강사 소개<br>3. 조향사는 어떤 일을 하는가? 향수가 아닌 화장품,생활용품등 다양한 산업에서 활동하는 조향사 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 | | | |
| | 본활동 | 1. 향수를 완성하는 4가지 향료의 역할, 조향법 안내<br>2. 한국 자연 향료 시향 및 향분석 (정귤, 한지, 사찰의향, 산머루, 백도라지꽃, 수묵향등]<br>3. 조향 실습 [원하는 향료선택 / 향의 비율조절 / 블랜딩 테스트 / 나만의 향 완성]<br>4. 조향 향수제작 [ 완성된 향을 향수로 제작, 용기에 담기, 향이름 짓기] | | | |

| | | |
|---|---|---|
| | 마무리 | 올바른 향수 사용방법, 주의사항 안내<br>궁금한 점에 대한 질의 응답 및 간단한 소감 발표<br>기념촬영 |
| 사후활동 | 일상속의 향이 사용되는 제품 찾아보기<br>조향사와 향료회사, 화장품 연구원, 향기 마케팅등 관련 직업 탐색하기 | |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **제로웨이스트 디자이너 - 친환경 밀랍랩 만들기** | | | | |
| **목 표** | 1. 기후위기, 자원순환, 플라스틱 저감등 환경문제를 이해하고 이를 해결하는 친환경 직업을 탐색합니다 | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 천연 소재 활용: 밀랍, 면원단등 자연친화적인 소재를 활용하여 지속가능한 제품제작과정을 배웁니다<br>2. 실생활에서 바로 실천 가능 : 비닐과 랩사용을 줄이는 친환경 생활을 실천합니다 | | | | |
| **체 험 처 유 형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 1 시간 | **인원 및 비용** | 25 명 35000 원 |
| | | | | | |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 제로웨이스트디자이너, 업사이클링 제품디자이너, 지속가능공예가, 환경창작자 | | **전공학과** | 산업디자인학과, 환경공학과,제품디자인학과, 공예디자인학과,섬유,패션디자인학과, 화학.신소재공학과 | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 제로웨이스트와 자원순환의 개념, 천연밀랍, 다림질 도구등 재료, PPT자료 준비 | | | | |
| **주요내용** | 도입 | 1. 참석자확인<br>2. 체험처 및 진행강사 소개 | | | |

| | | |
|---|---|---|
| | | 3. 진행프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 제로웨이스트 디자이너의 역할 알아보기<br>친환경 제품이 필요한 이유<br>플라스틱과 일회용품이 환경에 미치는 영향<br>친환경 생활용품 개발 사례 소개<br>2. 밀랍랩이란 무엇인가?<br>일반 비닐랩과의 차이<br>밀랍의 특징과 친환경 소재의 장점<br>밀랍랩 제작 실습 |
| | 마무리 | 밀랍랩 사용법 실습<br>밀랍랩 보관 및 관리방법 익히기<br>완성작품 사진촬영<br>친환경 제품이 환경에 미치는 긍정적인 영향 발표하기 |
| **사후활동** | 우리집에 줄일 수 있는 일회용품 찾아보기<br>생활속 제로웨이스트 제품 조사하기<br>새로운 친환경 생활용품을 직접 기획해 보기 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **글라스아트 디자이너 - 글라스아트 썬캐처 만들기** | | | | |
| **목 표** | 1. 빛과 색의 원리를 활용하여 공간을 아름답게 연출하는 디자인 직무를 체험합니다<br>2. 디자인 기획부터 제작까지의 과정을 경험하여 창의력과 공간 디자인감각을 기릅니다 | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 안전한 글라스아트 공예 - 기존 스테인드글라스처럼 유리를 절단하거나 납땜을 하지 않고 아크릴과 납선을 이용하여 안전하게 제작할 수 있습니다<br>2. 성취감 높은 작품 완성 | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 1~2 시간 | **인원 및 비용** | 25 명 35000 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☑ 비대면 | **체험장소** | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |

| 관 련 직 업 | 글라스아트디자이너, 인테리어디자이너, 공간디자이너, 공예가, 제품디자이너 | 전공학과 | 공예디자인학과, 산업디자인학과, 제품디자인학과, 실내,공간디자인학과, 시각디자인학과,조형예술학과 |
|---|---|---|---|

◇ 세 부 내 용

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 프로그램 활동전 디자인 도안선택 및 작품구성을 소개합니다 | |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자확인<br>2. 체험처 및 진행강사 소개<br>3. 진행프로그램 소개<br>4. 프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 글라스아트 디자이너는 어떤 일을 하는지 알아보기<br><br>2. 글라스아트가 활용되는 다양한 분야 소개<br>인테리어 소품<br>카페 및 상업공간 장식<br>문화예술 작품<br>공공미술<br>굿즈 및 생활소품<br><br>3. 글라스아트 썬캐처 제작<br>디자인도안에 맞춰 글라스아트 필름지 배치<br>납선을 이용한 테두리 작업<br>썬캐처 완성 |
| | 마무리 | 창문에 걸어 빛과 색의 변화 감상하기<br>완성작품 사진촬영<br>글라스아트 디자이너에게 필요한 역량 정리 |
| 사후활동 | 우리 주변에서 글라스아트가 활용되는 공간 찾아보기<br>빛과 색을 활용한 인테리어 사례조사하기<br>다양한 색조합으로 새로운 글라스아트 썬캐처 디자인 구상하기 | |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 아트인소담

## 1. 체험처 소개

| 연락처 | 062)942-4448 | 010-5680-4442 | 담당자명 : 이혜정 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 첨단과기로 208번길 43-22 첨단와이어스파크 지식산업센타1층 134호<br>이메일 : suda716@hanmail.net) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 최대인원수 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 쇼콜라티에 | 두쫀쿠 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 최신 디저트 제작을 통한 쇼콜라티에 직무체험 |
| 2 | 쇼콜라티에 | 봉봉초콜릿 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 템퍼링과 몰딩을 배우는 전문 초콜릿 체험 |
| 3 | 쇼콜라티에 | 파베 생초콜릿 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 가나슈 제작을 통한 초콜릿 제조 기초 체험 |
| 4 | 파티시에 | 오레오 도시락케이크 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 케이크 디자인과 파티시에 직무체험 |
| 5 | 파티시에 | 레몬 마들렌 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 제과의 기초 기술을 배우는 베이킹 체험 |
| 6 | 파티시에 | 마카롱 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 필링과 데코레이션을 통한 창의 베이킹 체험 |
| 7 | 레진공예가 | 바다를 품은 맥세이프 그립톡 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 레진공예와 제품 디자인을 함께 배우는 체험 |
| 8 | 자개공예가 | 자개 키링 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | K-컬처 전통 자개를 활용한 공예 체험 |
| 9 | 도예가 | 색소지 접시 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 색소지를 활용한 창의 도예 체험 |
| 10 | 바리스타 | 핸드밀 체험과 카페음료 (블루베리라떼) 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 원두 분쇄와 카페음료 제작을 배우는 체험 |
| 11 | 퍼퓸디자이너 | 시그니처 향수 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 나만의 향을 디자인하는 조향 체험 |
| 12 | 업사이클링 | 양말목 꽃 키링 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 협의 | 1/2 | 업사이클링을 통한 친환경 소품 제작 체험 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 쇼콜라티에 직업체험 - 두쫀쿠 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 학생들이 쇼콜라티에의 역할과 초콜릿 제조 과정을 이해하고 직접 디저트를 제작하며 창의력과 직업역량을 기른다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 최근 트렌드를 반영한 디저트 제작을 통해 학생들의 높은 흥미와 참여를 이끌어내는 체험 프로그램입니다.<br>2. 쇼콜라티에 직무를 직접 경험하며 창의력, 표현력, 성취감을 함께 키울 수 있는 실습 중심의 진로체험입니다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 15000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 쇼콜라티에 | 전공학과 | 1. 제과제빵학과<br>2. 호텔조리학과<br>3. 외식조리학과<br>4. 식품영양학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 재료 소개 및 위생교육 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 쇼콜라티에 직업의 역할과 활동 분야를 알아보고, 초콜릿 제조 기술과 디저트 산업의 다양한 진로를 이해한다.<br>2. 두쫀쿠의 유래와 사용 재료(마시멜로, 초콜릿, 카다이프, 피스타치오 등)의 특징을 알아보고 위생 및 안전교육을 실시한다 |
| | 본활동 | 1. 마시멜로와 초콜릿을 녹여 카카오파우더를 혼합하고 두쫀쿠 필링을 제작한다.<br>2. 카다이프, 피스타치오, 화이트초콜릿을 배합하여 필링을 완성한 후 일정한 크기로 소분한다.<br>3. 필링을 감싸 성형하고 코코아 파우더를 입혀 두쫀쿠를 완성한다.<br>4. 완성된 제품을 포장하며 상품화 과정과 쇼콜라티에의 실제 직무를 체험한다. |
| | 마무리 | 1. 완성 작품을 발표하며 제작 과정과 느낀 점을 함께 공유한다.<br>2. 쇼콜라티에 관련 진로, 전공학과 및 창업 사례를 소개하고 디저트 산업의 다양한 진로를 탐색한다. |
| 사후활동 | | 직업 탐색 및 진로활동지 작성 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 쇼콜라티에 직업체험 - 봉봉초콜릿 만들기 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 초콜릿 제조의 핵심 기술인 템퍼링과 몰딩 과정을 직접 체험하며 쇼콜라티에의 직무와 초콜릿 산업의 다양한 진로를 이해한다. | | | | | |
| 우수한점 | 1. 쇼콜라티에의 핵심 기술인 템퍼링과 몰딩 과정을 직접 체험하며 전문 직무를 이해할 수 있습니다.<br>2. 창의적인 초콜릿 디자인과 상품화 과정을 경험하며 성취감과 진로역량을 함께 키우는 실습형 프로그램입니다. | | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 15000 원 | |
| | | | | | | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 쇼콜라티에 | | 전공학과 | 1. 제과제빵학과<br>2. 호텔조리학과<br>3. 외식조리학과식품영양학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 재료 및 도구 소개<br>2. 위생·안전교육 실시<br>3. 쇼콜라티에 직업 이해 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 쇼콜라티에의 역할과 활동 분야를 알아보고, 초콜릿 제조 기술과 초콜릿 산업의 다양한 진로를 이해한다.<br>2. 봉봉초콜릿의 특징과 사용 재료(커버춰 초콜릿, 가나슈, 몰드 등)를 알아보고 위생 및 안전교육을 실시한다. |
| | 본활동 | 1. 커버춰 초콜릿을 템퍼링하여 몰드에 코팅하고 초콜릿 셸을 제작한다.<br>2. 가나슈 필링을 충전한 후 바닥면을 마감하여 봉봉초콜릿을 완성한다.<br>3. 데코레이션과 포장을 진행하며 상품화 과정과 쇼콜라티에의 실제 직무를 체험한다. |
| | 마무리 | 1. 완성 작품을 발표하며 제작 과정과 느낀 점을 함께 공유한다.<br>2. 쇼콜라티에 관련 진로, 전공학과 및 창업 사례를 소개하며 초콜릿 산업의 다양한 진로를 탐색한다. |
| 사후활동 | | 1. .직업 탐색 및 진로활동지 작성 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 쇼콜라티에 직업체험 - 파베 (생초콜릿) 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 초콜릿의 기본 제조 과정을 이해하고 파베생초콜릿 제작을 통해 쇼콜라티에의 직무와 초콜릿 산업의 다양한 진로를 이해한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 쇼콜라티에의 기본 제조 기술을 직접 체험하며 초콜릿 제작 과정을 이해할 수 있습니다.<br>2. 가나슈 제조부터 커팅, 코코아 코팅, 포장까지 전 과정을 직접 체험하며 쇼콜라티에의 직무를 이해할 수 있습니다 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 15000 원 |
| | | | | | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 쇼콜라티에 | 전공학과 | 1. 제과제빵학과<br>2. 호텔조리학과<br>3. 외식조리학과<br>4. 식품영양학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 재료 및 도구 소개<br>2. 위생·안전교육 실시<br>3. 쇼콜라티에 직업 이해 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 쇼콜라티에의 역할과 활동 분야를 알아보고, 초콜릿 제조 기술과 디저트 산업의 다양한 진로를 이해한다.<br>2. 파베생초콜릿의 특징과 사용 재료(커버춰 초콜릿, 생크림, 코코아파우더 등)를 알아보고 위생 및 안전교육을 실시한다. |
| | 본활동 | 1. 커버춰 초콜릿과 생크림을 이용하여 가나슈를 만들고 굳히는 과정을 체험한다.<br>2. 굳어진 가나슈를 일정한 크기로 커팅한 후 코코아파우더를 입혀 파베생초콜릿을 완성한다.<br>3. 완성된 제품을 포장하며 상품화 과정과 쇼콜라티에의 실제 직무를 체험한다. |
| | 마무리 | 1. 완성 작품을 발표하며 제작 과정과 느낀 점을 함께 공유한다.<br>2. 쇼콜라티에 관련 진로, 전공학과 및 창업 사례를 소개하며 초콜릿 산업의 다양한 진로를 탐색한다. |
| 사후활동 | | 1. 직업 탐색 및 진로활동지 작성 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_4

| 프로그램명 | 파티시에 직업체험 - 오레오 도시락케이크 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 제과의 기본 기술을 익히고 도시락케이크 제작을 통해 파티시에의 직무와 창의적인 디저트 디자인 과정을 이해한다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 케이크 제작의 전 과정을 직접 체험하며 파티시에의 직무를 자연스럽게 이해할 수 있습니다.<br>2. 학생의 창의성과 표현력을 높이고 성취감을 느낄 수 있는 실습 중심의 진로체험 프로그램입니다. | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 15000 원 |
| | | | | | |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관련직업 | 1. 파티시에 | | 전공학과 | 1. 제과제빵학과<br>2. 호텔조리학과<br>3. 외식조리학과<br>4. 식품영양학과 | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 재료 및 도구 소개<br>2. 위생·안전교육 실시<br>3. 파티시에 직업 이해 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 파티시에의 역할과 활동 분야를 알아보고, 제과 기술과 디저트 산업의 다양한 진로를 이해한다.<br>2. 오레오 도시락케이크의 특징과 사용 재료(케이크 시트, 생크림, 오레오, 데코 토핑 등)를 알아보고 위생 및 안전교육을 실시한다. |
| | 본활동 | 1. 케이크 시트에 생크림을 샌딩하여 도시락케이크의 기본 형태를 제작한다.<br>2. 오레오와 다양한 토핑을 활용하여 아이싱과 데코레이션을 완성하고 자신만의 디자인을 표현한다.<br>3. 완성된 케이크를 포장하며 상품화 과정과 파티시에의 실제 직무를 체험한다. |
| | 마무리 | 1. 완성 작품을 발표하며 제작 과정과 느낀 점을 함께 공유한다.<br>2. 파티시에 관련 진로, 전공학과 및 창업 사례를 소개하며 디저트 산업의 다양한 진로를 탐색한다. |
| 사후활동 | | 1. 직업 탐색 및 진로활동지 작성 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 유메스튜디오

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) | 010-6887-7897 | 담당자명:박현선 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 독립로 382, 2층 유메 스튜디오 (이메일:yume_studio@ naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

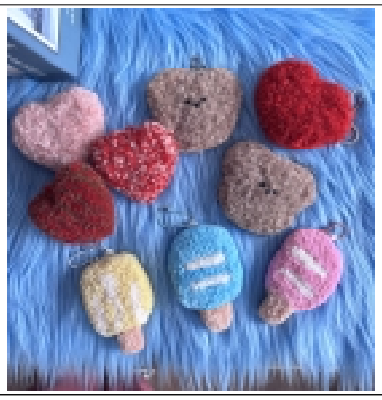
| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 섬유공예전문가 | 터프팅 기법을 사용한 터프팅 소품(키링/마그넷)만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 40,000 | 1/2 | |
| 2 | 섬유공예전문가 | 터프팅 기법을 사용한 터프팅 인테리어 (거울/러그) 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 80,000 | 1/2 | |
| 3 | 섬유공예전문가 | 터프팅 기법을 사용한 터프팅 인테리어 조명 만들기 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 80,000 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | 터프팅 기법을 사용한 터프팅 소품(키링/마그넷)만들기 | | | | |
| 목 표 | 1. 직접 디자인한 섬유소품 (키링/마그넷 택1)을 직접 만들게됩니다.<br>2. 섬유공예에 대한 이해와 디자인/예술 직종의 진로체험을 목표로 합니다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 다양한 섬유공예 분야중 활용도가 높은 터프팅 공예를 더욱 심도있게 알고,응용할 수 있다. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 12 명 40000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 섬유디자인,섬유공예강사,예술작가 | 전공학과 | 섬유공예학과,공예학과,가구디자인학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 터프팅 공예에 대해 온라인 검색 및 사전에 안내된 스튜디오 도안 선택 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 섬유 공예 분야의 다양한 진로와 대표 강사의 실무 결과를 직접 설명하며 전문성과 진로 안내.<br>3. 프로그램 소개 : 진행될 프로그램의 터프팅 소품 결과물 샘플 안내로 체험 전 의욕 강화.<br>4. 안전 및 유의사항 : 터프팅 건의 올바른 사용 방법과 주의사항 안내. |
| | 본활동 | 1. 섬유공예 작가 활동 소개<br>①터프팅이란 무엇일까?<br>②터프팅 공예를 활용한 섬유공예 기법과 판매,작가활동 등 다양한 활동 방향 안내 |

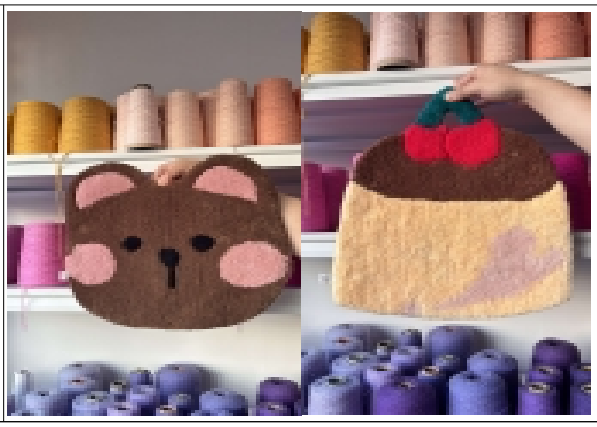
| | | |
|---|---|---|
| | | 2. 터프팅 건 사용법 시연 및 주의사항 안내<br>3. 사전에 선택한 도안 확인. 원단에 채울 실 색상 선택<br>4. 터프팅 건에 실을 끼워 그려운 원단에 직접 작업하기<br>5. 마무리 작업 : 실 고정하기, 뒷면에 패브릭을 덧대어 마감하기, 가위를 사용해 실 다듬기<br>6. 완성된 나만의 터프팅 소품 꾸며 완성하기 |
| | 마무리 | 1. 완성된 소품의 결과물을 함께 공유하기<br>2. 체험처에 완성된 터프팅으로 만들 수 있는 다양한 작품들을 보고 다양한 소품 제작에 대한 창의력 도모<br>3.실과 터프팅 기법으로 할 수 있는 텍스타일,디자인,섬유공예 등 관련 진로 안내<br>4. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표.완성된 작품과 함께 기념촬영 |
| **사후활동** | 직접 만든 터프팅 소품에 대해 결과물 공유하기.<br>소품의 활용 방법 탐색하기. | |
| **결과물 및 활동 사진** |  | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **터프팅 기법을 사용한 터프팅 인테리어 (거울/러그)만들기** | | | | |
| **목 표** | 1. 직접 디자인한 섬유 인테리어 소품(거울/러그 택1)을 직접 만들게됩니다.<br>2. 섬유공예에 대한 이해와 디자인/예술 직종의 진로체험을 목표로 합니다. | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 다양한 섬유공예 분야중 활용도가 높은 터프팅 공예를 더욱 심도있게 알고,응용할 수 있다. | | | | |
| **체 험 처 유 형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 12 명 80000 원 |
| | | | | | |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| **관 련 직 업** | 섬유디자인,섬유공예강사,예술작가 | **전공학과** | 섬유공예학과,공예학과,가구디자인학과 | | |

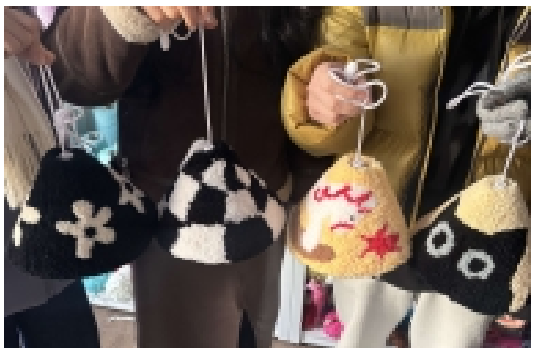
◇ 세 부 내 용 ◇

| **구분** | **학습내용** | |
|---|---|---|
| **사전준비** | 터프팅 공예에 대해 온라인 검색 및 사전에 안내된 스튜디오 도안 선택 | |
| **주요내용** | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 섬유 공예 분야의 다양한 진로와 대표 강사의 실무 결과를 직접 설명하며 전문성과 진로 안내.<br>3. 프로그램 소개 : 진행될 프로그램의 터프팅 소품 결과물 샘플 안내로 체험 전 의욕 강화.<br>4. 안전 및 유의사항 : 터프팅 건의 올바른 사용 방법과 주의사항 안내. |

| | | |
|---|---|---|
| | 본활동 | 1. 나만의 터프팅 소품 (거울/러그 택1) 디자인하기<br>2. 터프팅 건 사용법 시연 및 주의사항 안내<br>3. 사전에 선택한 도안 확인. 원단에 채울 실 색상 선택<br>4. 터프팅 건에 실을 끼워 그려운 원단에 직접 작업하기<br>5. 마무리 작업 : 완성된 작품면에 가위를 사용해 실 다듬기<br>6. 실을 고정하는 라텍스 작업 및 마무리 작업에 약 1주가 소요되므로 작품은 1주후 수령/택배 픽업으로 진행 |
| | 마무리 | 1. 완성된 소품의 결과물을 함께 공유하기<br>2. 체험처에 완성된 터프팅으로 만들 수 있는 다양한 작품들을 보고 다양한 소품 제작에 대한 창의력 도모<br>3.실과 터프팅 기법으로 할 수 있는 텍스타일,디자인,섬유공예 등 관련 진로 안내<br>4. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표.완성된 작품과 함께 기념촬영 |
| **사후활동** | 직접 만든 터프팅 소품에 대해 결과물 공유하기.<br>소품의 활용 방법 탐색하기. | |
| **결과물 및 활동 사진** | |  |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **터프팅 기법을 사용한 터프팅 인테리어 조명 만들기** | | | | |
| **목 표** | 1. 직접 디자인한 인테리어 조명을 직접 만들게됩니다.<br>2. 섬유공예에 대한 이해와 디자인/예술 직종의 진로체험을 목표로 합니다. | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 다양한 섬유공예 분야중 활용도가 높은 터프팅 공예를 더욱 심도있게 알고,응용할 수 있다. | | | | |
| **체 험 처 유 형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 12 명 80000 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| **관 련 직 업** | 섬유디자인,섬유공예강사,예술작가 | **전공학과** | 섬유공예학과,공예학과,가구디자인학과 | | |
| ◇ 세 부 내 용 ◇ | | | | | |
| **구분** | **학습내용** | | | | |
| **사전준비** | 터프팅 공예에 대해 온라인 검색 및 사전에 안내된 스튜디오 도안 선택 | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1. 참석자 확인<br>2. 섬유 공예 분야의 다양한 진로와 대표 강사의 실무 결과를 직접 설명하며<br>전문성과 진로 안내.<br>3. 프로그램 소개 : 진행될 프로그램의 터프팅 소품 결과물 샘플 안내로 체험 전 의욕 강화.<br>4. 안전 및 유의사항 : 터프팅 건의 올바른 사용 방법과 주의사항 안내.</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 섬유공예 작가 활동 소개<br>①터프팅이란 무엇일까?<br>②터프팅 공예를 활용한 섬유공예 기법과 판매,작가활동 등 다양한 활동 방향 안내<br>2. 터프팅 건 사용법 시연 및 주의사항 안내<br>3. 사전에 선택한 도안 확인. 원단에 채울 실 색상 선택<br>4. 터프팅 건에 실을 끼워 그려운 원단에 직접 작업하기<br>5. 마무리 작업 : 완성된 작품면에 가위를 사용해 실 다듬기<br>6. 실을 고정하는 라텍스 작업 및 마무리 작업에 약 1주가 소요되므로<br>작품은 1주후 수령/택배 픽업으로 진행</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 완성된 소품의 결과물을 함께 공유하기<br>2. 체험처에 완성된 터프팅으로 만들 수 있는 다양한 작품들을 보고 다양한 소품 제작에 대한 창의력 도모<br>3.실과 터프팅 기법으로 할 수 있는 텍스타일,디자인,섬유공예 등 관련 진로 안내<br>4. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표.완성된 작품과 함께 기념촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">직접 만든 터프팅 소품에 대해 결과물 공유하기.<br>소품의 활용 방법 탐색하기.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2">  </td></tr>
</table>

# 유한회사 더담희

## 1. 체험처 소개

| 연 락 처 | 062)372-4928 | 010-9885-4928 | 담당자명:임영란 |
|---|---|---|---|
| 주 소 | 전남광주통합특별시 북구 용두마을길6.201호 (이메일:lyr681113@hanmail.net) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 1인 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 푸드스타일링 | 아트도시락만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 3만원 | 주2회/2시 | |
| 2 | 퓨전요리 | 과일을 이용한 핑거푸드만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 2만원 | 주2회/2시 | |
| 3 | 전통음식 | 라면견과류강정 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 3만원 | 주2회/2시 | |
| 4 | 광주7미음식 | 감태주먹밥 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 2만원 | 주2회/2시 | |
| 5 | 이탈리아음식 | 파스타만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 3만원 | 주2회/2시 | |
| 6 | 세시풍속음식 | 절기에 맞는 세시풍속 진달래화전 만들기 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 3만원 | 주2회/2시 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 아트도시락 만들기 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 아이들과 아트도시락 만들기 자기만의 도시락 디자인 꾸미기 | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 아트도시락 만들어서 점심 식사로 대체 가능 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 주2 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 20~30 명 1인3만 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 1. 푸드스타일링 | | 전공학과 | 1. 호텔조리학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 1. 모든 사전 준비는 체험처에서 준비함.즐거운 마음으로 오시면 됨. |
| 주요내용 | 도입 | 1. 각종 채소와 건강한 음식으로 몸과 마음이 힐링할 수 있는 아트 도시락 만들기 |

| | | |
|---|---|---|
| | **본활동** | 1. 학생들과 함께 재료을 씻고,썰고,볶는 과정을 하나하나 알아가는 재미와 편식이 없는 건강한<br>2. 여러 가지 음식 만들고 자기만의 스타일로 도시락 꾸면서 먹고 힐링할수 있는 시간. |
| | **마무리** | 1. 요리의 끝부분은 정리입니다, 자기가 했던 자리를 한팀으로 구성이 돼서 정리하고 청결성을 강조하는 협동심을 길러 정리와 마무리 인사 하기. |
| **사후활동** | 아트도시락을 만들어서 체험처에서 점심으로 식사가능.<br>부모님께 아트도시락 선물하기. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **과일,치즈를 이용한 핑거푸드 만들기** | | | | |
| **목 표** | 1. 제철에 나오는 과일과 치즈를 이용한 눈으로 먹는 핑거푸드 만들기 | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 제철에 나오는 과일과 학생들이 직접 핑거푸드를 만들고 플레이팅하는 방법 배우기 | | | | |
| **체험처 유형** | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☑ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 주2 회 2 시간 | **인원 및 비용** | 20~30 명 3만 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 1. 푸드스타일링 | | **전공학과** | 1. 호텔조리학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| **구분** | **학습내용** |
|---|---|
| **사전준비** | 1. 모든 사전 준비는 체험처에서 준비함.즐거운 마음으로 오시면 됨. |
| **주요내용 – 도입** | 1. 요즘 사람들은 이쁘고 맛있는 음식을 좋아한다.<br>2. 눈으로 먹는 기분은 모든 사람들에게 감탄이 나올정도로 예쁘게 만드는게 포인트다. |

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>3. 제철에 나온 과일과 치즐르 플레이팅해서 먹고 도시락으로 싸가지고 부모님께 드리는<br>4. 선물같은 핑거푸드 음식 만들기.</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1. 학생들과 제철에 나온 과일과 채소가 무엇이 있는지 공부도하고<br>2. 요즘엔 제철이 아니여도 과일이 나오기 때문에 이번 체험으로 통해 제철 과일이 무엇이 있는지 알아보는시간도 갖는게 포인트.<br>3. 나만의 스타일로 알록달록 핑거푸드를 만드는 시간.</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 마무리는 정리의 시간.자기자리 정리정돈과 친구들간의 만들면서 재미있었던 대화 나무기.<br>2. 체험처에서 자기가 만든 핑거푸드를 다함께 먹어보기.</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 가족과 친구들 생일이나 파티때 핑거푸드를 배웠던대로 내 솜씨 뽐내서 선물하기.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

# 퀼트앤소잉

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)222-8858 | 010-4801-8858 | 담당자명:김수영 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 의재로 149-7 운림라인2차아파트상가동 303호 (이메일:sealady9@naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 섬유디자이너 | 업사이클 이어폰 케이스 | ☐초 ☑중 ☑고 | ☐학교 ☑체험처 | 3000 | 1/2.5 | |
| 2 | 섬유디자이너 | 업사이클밴드필통반들기 | ☐초 ☑중 ☑고 | ☐학교 ☑체험처 | 5000 | 1/2.5 | |
| 3 | 섬유디자이너 | 업사이클 조리개파우치 | ☐초 ☑중 ☑고 | ☐학교 ☑체험처 | 6000 | 1/2.5 | |
| 4 | 섬유디자이너 | 업사이클 지퍼파우치 | ☐초 ☑중 ☑고 | ☐학교 ☑체험처 | 6000 | 2/2.5 | |
| 5 | 섬유디자이너 | 업사이클 이니셜 자수 손가방 | ☐초 ☑중 ☑고 | ☐학교 ☑체험처 | 15000 | 3/2.5 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | 데님원단으로 만드는 귀여운 이어폰 케이스 만들기 | | | | |
| 목 표 | 1. 안 입거나 버려지는 옷을 사용하여 소품을 제작 할 수 있다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 재봉틀을 사용하여 제품을 제작 할 수 있다.<br>2. 기초 재봉을 배워 소품을 제작 할 수 있다. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐현장직업체험형 ☐강연.대화형 ☑학과체험형 ☐직업실무체험형 ☐현장견학형 ☐진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐초 ☑중 ☑고 | 회기 및 시간 | 1 회 2,5 시간 | 인원 및 비용 | 6 명 3000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑대면 ☐비대면 | 체험장소 | ☐학교 ☑체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 패션소품디자이너, 섬유공예작가, 강사 | 전공학과 | 섬유디자인관련학과, 의상디자인학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 옷을 뜯는 방법을 배워 사용하고 싶은 부분을 예쁘게 사용하는 방법을 배운다. |
| 주요내용 | 도입 | 1.참석자 확인<br>2.체험처 및 진행 강사 소개<br>3.진행 프로그램 소개<br>4.프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달 |

| | | |
|---|---|---|
| | 본활동 | 1.환경과 업사이클 소개<br>2.이어폰 케이스 만들기<br>① 이어폰 케이스 샘플 소개하기<br>② 만드는 방법 및 재료 소개하기<br>③ 체험 활동하기<br>3.작품 감상 및 결과물 발표 |
| | 마무리 | 1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>3. 수료식 및 기념 촬영 |
| **사후활동** | 친환경 자원순환센터 등 자원을 다시 활용하여 쓰는 다양한 예시를 체험 해 본다. | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | 업사이클 이니셜 재봉 자수 손가방 | | | | |
| **목 표** | 1. 안입는 옷을 활용하여 소품을 제작 할 수있다.<br>2. 재봉틀을 사용할 수 있다. | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 재봉틀을 사용하여 제품을 제작 할 수 있다.<br>2. 기초 재봉을 배워 소품을 제작 할 수 있다. | | | | |
| **체 험 처 유 형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☑ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 3 회 2.5 시간 | **인원 및 비용** | 6 명 15000 원 |
| | | | | | |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 섬유공예작가, 강사, 패션소품디자이너 | | **전공학과** | 섬유디자인관련학과, 의상디자인학과 | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 |
|---|---|
| **사전준비** | 옷을 뜯는 방법을 배워 사용하고 싶은 부분을 예쁘게 사용하는 방법을 배운다. |

<table>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>1.참석자 확인<br>2.체험처 및 진행 강사 소개<br>3.진행 프로그램 소개<br>4.프로그램이 진행되는 장소에서의 안전 및 유의사항 전달</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>1.환경과 업사이클 소개<br>2.업사이클 자수텀블러백 만들기<br>① 업사이클 자수텀블러백 샘플 소개하기<br>② 만드는 방법 및 재료 소개하기<br>③ 체험 활동하기<br>3.작품 감상 및 결과물 발표</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 사후 만족도 조사<br>2. 궁금한 점에 대해 질의응답 및 간단한 소감 발표<br>3. 수료식 및 기념 촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">친환경 자원순환센터 등 자원을 다시 활용하여 쓰는 다양한 예시를 체험 해 본다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 호남제과전문학원

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연락처: | 062) 233-0252 | 010-9881-8239 | 담당자명:추영란 |
| • 주 소: | 전남광주통합특별시 동구 중앙로170번지 3층 (이메일: chu0ran@ naver.com ) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 파티시에,제빵사 | 꿈을굽는 파티시에!<br>제과제빵 진로,직업체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 25,000 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | 꿈을굽는 파티시에! 제과 제빵 진로 직업체험 | | | | | |
| 목 표 | 1. 제과제빵사의 역할, 필요한역량, 진학/취업 경로 탐색<br>2. 제과제빵 도구 및 재료 사용법을 익히고 직접 실습 수행<br>3. 협동실습 및 완성품 제작을 통한 성취감 제고 | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 제과제빵사 라는 직업에 대해 이해하고 제과제빵 기초이론 및 실제 제조과정을 직접 체험함으로써 관련 분야 진로 탐색의 기회를 제공합니다. | | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 20명 전3 명 | 1인 25,0 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 제과 제빵사 | | 전공학과 | 제과제빵과, 호텔조리학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | *직업 사전 탐색, 안전 및 위생교육 |
| 주요내용 | 도입 | *강사 및 체험처 소개<br>*제과제빵사(파티시에) 직업 및 진로안내<br>*안전교육-오븐 도구 사용 주의사항 및 위생수칙교육 |
| | 본활동 | *제과 제빵 분할, 둥글리기 실습<br>*제과 제빵 성형실습<br>*오븐굽기 체험<br>(제과 제빵 품목별 다양한 실습) |

| | | |
|---|---|---|
| | 마무리 | *완성된 제과 제빵 작품감상 및 나눔<br>*개인별 포장하기<br>*제과제빵 분야 진로, 자격증 질의 응답<br>*주변환경 정리정돈 |
| **사후활동** | *체험소감문 작성 및 공유<br>*자기 진로 탐색<br>*나만의 레시피북 정리 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

# 광주여성가족재단

| | |
|---|---|
| 1. 체험처 소개 | *광주여성 근대역사 탐방로 도보투어<br><br>광주여성길은 2022년부터 광주여성가족재단이 운영하는 광주여성 근대역사탐방로의 이름이다. 두홉길, 백단심길, 홍단심길 3코스의 도보투어를 통해 광주여성 백년의 역사를 만나는 도보투어이다. 두홉길은 양림동을 중심으로 근대여성교육과 여성선교사를 주제로 하며, 백단심길은 3·1운동과 항일에 투신했던 여성들의 삶을 따라 걷는다. 홍단심길은 광주학생독립운동과 '최초'의 근대적 직업을 가진 광주여성들의 발자취를 좇는다.<br>'길 위의 길, 발자국 위의 발자국'이라는 모토가 말해주듯, 광주여성길은 우리가 걷고 있는 수많은 길을 이미 걸었던 선배 여성들의 삶을 기억하고, 조금 더 나은 삶으로 뚜벅뚜벅 나아갔던 진취적이고 주체적인 발자국을 기억한다는 취지로 기획되었다.<br>5인 이상의 시민이면 누구나 도보투어에 참여할 수 있으며, 각 코스는 1시간 30분이 소요된다. 또한 모든 투어에는 전문해설사가 배정되어 광주여성 근대 백년의 여성 스토리텔링을 전해준다.<br><br>○ 광주여성길 도보투어 코스<br>· 1코스-두홉길(광주여성근대교육)<br>· 2코스-백단심길(광주여성독립운동)<br>· 3코스-홍단심길(광주학생독립운동과 근대여성) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연락처: | 062)670-0562 | 010-4262-6329 | 담당자명: 김성수 |
| • 주 소: | 전남광주통합특별시 남구 중앙로107번길 15 광주시민회관 1,3,4층<br>광주여성가족재단(이메일: qmstp@gjwf.or.kr) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 여행 안내원 | 광주여성길 도보투어 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 무료 | 1/2 | |
| 2 | 해설사 | 광주여성길 도보투어 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 무료 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 광주여성길 도보투어 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 역사해설사의 하는 일을 이해하고 공간과 역사의 중요성을 이해한다 | | | | |
| 우수한점 | 1. 성인지감수성을 갖춘 역사문화해설에 대해 이해하고 다양한 관점에서 지역사를 이해할 수 있음 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☑ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 5 명 0 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관련직업 | 해설사 및 여행안내원 | 전공학과 | 사학과, 역사교육학과, 관광학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 광주 여성 인물 조사하기<br>- 역사속에서 중요한 공헌을 한 광주 여성 알아보기<br>- 광주여성의 삶 요약해보기<br>- 광주여성이 살았던 곳 찾아보기 |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 해설사 소개<br>3. 도보투어 소개<br>4. 안전 및 유의사항 전달 |
| | 본활동 | 1. 코스별 도보투어 및 해설<br><br>· 1코스-두홉길(광주여성근대교육)<br>: 담요 한 장, 보리쌀 두홉, 현금 27전이 전부였던 서서평과 선교사들의 헌신적인 삶을 기리며 걷는 길<br>양림동 평화의 소녀상 → 오웬기념각 → 기독간호대학 → 조아라기념관 → 유진벨 선교 기념관 → 선교사 묘역 → 허마르다 선교사택 및 충현원 → 수피아여고 → 이일학교 터<br><br>· 2코스-백단심길(광주여성독립운동)<br>: 김필례를 중심으로 광주여성들의 독립운동 조명<br>양림동 평화의 소녀상 → 숭일학교 옛터 → 3·1운동 탑과 3·1운동 아리랑길 → 김함라 집터 → 수피아여고 → 조아라 기념관 → 오월어머니집<br><br>· 3코스-홍단심길(광주학생독립운동과 근대여성)<br>: 현덕신을 중심으로 폐습을 혁파하고 주체적인 삶을 살고자 했던 광주여성을 기억하며 걷는 길<br>금남로공원 평화의 소녀상 → 광주학생독립운동 거점지(장재성 빵집/광성문구점) → 현덕신 병원 옛터(동아부인상회 터) → 김필례가 → 광주우체국 → 흥학관 옛터 → 장매성 집터 → 최영온가 옛터 → 소녀회(현 전남여고) |

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>2. 도보투어를 통한 문화활동가(역사문화해설사)라는 직업 이해하기<br>- 도보투어를 통해 만나본 여성인물 정리해보기<br>- 여성인물에 대한 OX 퀴즈<br>3. 문화활동가가 되기 위한 자세와 역량 기르기<br>- 문화해설사가 되기 위해 어떤 역량이 필요한지 발표하기<br>- 그 역량을 키우기 위해 어떤 일을 꾸준히 할 필요가 있는지 말해보기<br>- 문화활동가가 사회에서 어떤 역할을 하는지 토론하기</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>1. 만족도 조사<br>2. 간단한 소감<br>3. 기념촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">1. 역사문화해설사가 하는 일 중 가치있다고 생각한 부분 이야기 나누기<br>2. 역사속 인물을 소개하는 직업에 대해 이야기나누기<br>3. 우리동네 역사를 조사해보고 그 중 여성인물의 삶을 발표해보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 광주전남지방병무청
# 병역진로설계지원센터

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연락처: | 062) 230-4421 ~7 | | 담당자명: 서성우 |
| • 주 소: | 전남광주통합특별시 동구 양림로 119번길 11 2층 | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 공무원, 직업군인 | 병역과 진로를 연계한 병역진로설계 프로그램 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 무료 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | **병역과 진로를 연계한 병역진로설계 프로그램** | | | | |
| 목 표 | 1. 병역 의무의 가치에 대한 이해를 바탕으로 병역에 대한 올바른 인식을 형성한다.<br>2. 진로 흥미 탐색을 통해 본인의 유형을 파악해 본다.<br>3. 다양한 직업군 중 공무원과 직업군인에 대해 알아본다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 군 복무를 경력의 단절이 아닌 시작으로 설계하는 차별화된 진로 프로그램<br>2. 직업선호도 검사와 1:1 전문상담을 통해 나에게 맞는 병역진로를 제시 | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 무료 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 공무원, 직업군인 | | 전공학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 병역진로설계지원센터와 일정 협의하기<br>체험서류(참가 신청서, 정보제공동의서)<br>(필요시) 직업선호도 검사 시행하기 | |
| 주요내용 | 도입 | 프로그램 체험 조별 참석자 확인<br>체험처 및 강사 소개<br>진행 프로그램 소개 |

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>본활동</td><td>병역진로설계서비스<br>1) 병역의무 및 병무청 소개<br>2) 병역이행과정 소개<br>3) 병역진로설계<br><br>2. 진로흥미 유형 탐색<br>1) 진로흥미유형이란<br>2) 진로흥미유형 탐색 및 이해<br>3. 직업군 탐색<br>1) 직업이란<br>2) 공무원<br>3) 직업군인 - 각 군 모병관 협업으로 진행<br><br>4. 전시체험관 견학 및 모의 체험<br>1) 군입영 ~전역까지 테마별 전시 체험<br>2) 군 보급품 관람<br>3) 다양한 군장비 모의 체험<br>4) 팀별 미션수행 게임 참여</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>질의 응답<br>설문조사 및 만족도 조사</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">• 병역이행 및 진로 체험을 통해 본인의 진로에 대해 알아보고 팀별로 의견을 나눈다.<br>• 프로그램을 통해 다양한 직업군을 탐색하고 그중 공무원과 직업군인에 대해 변화된 생각을 나눈다.<br>• 적성, 전공, 자격을 연계하여 본인에게 맞는 군사특기를 찾아보고 관련 직업에 대해 알아본다.</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2"> </td></tr>
</table>

# 종합

## 교육사회적기업포인트(주)

### 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 1899-4703 | 062)385-4203 | 담당자명:방형은 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 북구 첨단벤처소로 15번길 50(이메일:pointacademy01@daum.net) | | |

### 2. 프로그램 소개

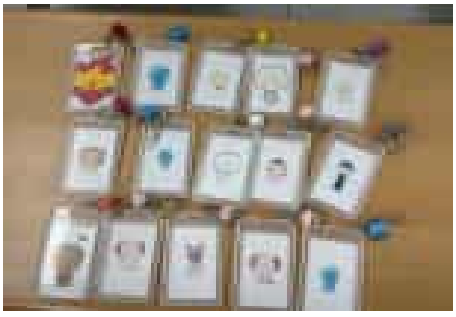
| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 웹툰작가,콘텐츠기획자,만화가 | AI웹툰 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 2 | AI개발자,인공지는 엔지니어 | AI메이커 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 3 | 작곡가,음악프로듀서,음향관리자 | AI뮤지션 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 4 | 뷰티테크전문가 | AI뷰티랩 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 5 | Ai연구원,빅데이터전문가 | 4차산업 인공지능 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 6 | VR개발자,가상공간디자이너 | 4차산업 메타버스 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 7 | 디자이너,설계엔지니어 | 4차산업 자동차디자인 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 8 | 조종사,드론정비사,항공촬영사 | 4차산업 드론공학 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 9 | 항공공학자,항공기계설계사 | 4차산업 항공공학 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 10 | 로봇공학자,생산기술엔지니어 | 4차산업 메카트로닉스 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 11 | 3D모델러,그래픽디자이너 | 4차산업 3D Art | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 12 | 로봇공학자,Ai개발자,연구원 | 4차산업 로봇공학 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 13 | 소프트웨어개발자,프로그래머 | 4차산업 코딩 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 14 | 로봇공학자,하드웨어개발자, | 4차산업 IOT스네이크코딩 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 15 | 제약연구원,의약품개발연구원 | 메디컬(의료) 제약연구원 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 16 | 안과의사,안경사,시력교정전문 | 메디컬(의료) 안과의 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 17 | 약사,의약품개발연구원, | 메디컬(의료) 약사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 18 | 심장내과의사,응급의학과의사 | 메디컬(의료) 심장의 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 19 | 수의사,동물훈련사,동물관리사, | 메디컬(의료) 반려동물전문가 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 20 | 임상병리사,검체분석전문가 | 메디컬(의료) 임상병리사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 21 | 치위생사,치과의사,치과기공사 | 메디컬(의료) 치위생사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 22 | 의학연구원,법의학자,병리학자 | 메디컬(의료) 해부학연구원 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 23 | 가정의학과의사,보건교육의사 | 메디컬(의료) 가정의학 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 외과의사,의료연구원,내과의사 | 메디컬(의료) 의사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 25 | 케이크디자이너,베이킹강사 | 푸드 미니케이크 스타일리스트 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 26 | 제과사,제빵사,파티시에 | 푸드 제과제빵사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 27 | 파티시에,디저트 전문가,제과사 | 푸드 쇼콜라티에 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 28 | 바리스타,카페매니저,카페창업가 | 푸드 바리스타 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 29 | 뷰티컨설턴트,스타일리스트 | 전문직 퍼스널컬러 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 30 | 과학수사관,프로파일러,법과학자 | 전문직 KCSI과학수사대 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 31 | 유튜버,영상편집자,방송PD | 전문직 크리에이터 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 32 | 가드너,플로리스트,식물관리사 | 원예 플로리스트 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 33 | 원예사, 조경사 | 원예 테라리움 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 34 | 조명디자이너,무대조명감독 | Lighting 디자인 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 35 | 조향사,향료연구원,화학연구원 | 조향사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 36 | 목공예가,제품디자이너,창업가 | 우드플레이팅 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 37 | 파티플래너,이벤트기획자,행사 | 파티플래너 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 38 | 피부미용사,화장품연구원,개발자 | 코스메틱 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 39 | 화가,미술평론가,큐레이터 | Fine Art | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 40 | 영화분장사,공연예술전문가 | 특수분장사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 41 | 가수,성악가,트레이너,작곡가 | 보컬트레이너 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 42 | 마술사,공연예술가,기획자 | 마술사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 43 | 일러스트레잍,콘텐츠디자이너 | 캐릭터디자인 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 44 | 미용강사,네일아티스트 | 네일크리에이터 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 45 | 공간컨설턴트,인테리어전문가 | 정리수납지도사 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 46 | 화장품연구원,개발자,화학연구원 | ESD교육 에코 코스메틱 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 47 | 원예사,조경사,식물관리사 | ESD교육 행잉 플랜테리어 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 48 | 환경운동가,연구원,공공정책가 | ESD교육 기후행동가 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 49 | 공정무역가,무역전문가,NGO | ESD교육 공정무역가 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 50 | 진로상담사, 교육컨설턴트 | 비전캠프 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 51 | 지속가능경영전문가,ESG전문가 | 지속가능발전캠프 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 52 | 기업CEO,공공기관관리자, | 리더십캠프 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 53 | 학습코치,진로상담사 | 자기주도학습 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 54 | 공연기획자,방송연출가,무대감독 | 진로 문화 예술 콘서트 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | AI웹툰 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 생성형 AI를 활용하여 웹툰 제작 과정을 이해하고, 창의적인 아이디어를 스토리로 표현하는 능력을 기른다. AI 기술과 콘텐츠 산업의 연관성을 이해하고 관련 진로를 탐색한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 생성형 AI를 활용한 최신 디지털 콘텐츠 제작 체험<br>2. 학생 스스로 기획·제작하는 창의융합형 활동<br>3. 웹툰 제작을 통해 AI 활용 능력과 스토리텔링 역량 향상<br>4. 미래 콘텐츠 산업 및 디지털 분야 진로 탐색 가능 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 30 명 15000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 웹툰작가, 일러스트레이터,캐릭터디자이너,기획자 | 전공학과 | 만화애니메이션학과,시각디자인학과,미디어콘텐츠학과 | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | • AI와 웹툰 관련 영상 시청 및 생성형 AI 사례 알아보기<br>• 웹툰의 구성요소(캐릭터, 배경, 스토리) 이해하기<br>• 자신이 만들고 싶은 웹툰 주제 생각해오기 |
| 주요내용 | 도입 | 1.출석 및 안전교육<br>2.강사 소개 및 프로그램 안내<br>3.생성형 AI의 개념과 활용 분야 이해<br>4.웹툰 제작 과정 및 관련 직업 소개 |
| | 본활동 | 1.AI와 콘텐츠 산업 이해<br>• 생성형 AI의 원리와 활용 사례 알아보고 AI를 활용한 웹툰 제작 과정 이해<br>2.웹툰 기획하기<br>• 주제 선정 및 스토리 구성 및 등장인물 및 배경 설정<br>3.AI 웹툰 제작 실습<br>• AI 이미지 생성 도구 활용 후 캐릭터 및 배경 제작<br>• 웹툰 컷 구성 및 대사 작성<br>4.작품 완성 및 발표<br>• 웹툰 편집 및 완성 후 작품 발표 및 피드백 |
| | 마무리 | 1.완성 작품 공유 및 감상 후 체험 소감 발표<br>2.만족도 조사 및 질의응답 후 기념 촬영 |
| 사후활동 | | • 완성한 웹툰 친구들과 공유하는 시간 갖지<br>• 웹툰·게임·애니메이션 분야 진로 탐색 보고서 작성하기 |
| 결과물 및 활동 사진 | |  |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 메카트로닉스 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 기계·전자공학을 통합한 메카트로닉스의 미래형 최첨단 기술을 이해하고 관련 분야의 진로를 탐색한다.<br>2. 센서, 제어기술, 드론 제작 및 조종 체험을 통해 4차 산업혁명 핵심기술을 경험한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 기계, 전자, 센서, 제어 기술이 융합된 메카트로닉스 분야를 체험 중심으로 학습<br>2. 플라잉 프레임 제작과 드론 조종 실습을 통해 공학적 사고력과 문제해결 능력을 향상<br>3. 미래 산업 분야와 연계된 다양한 직업을 탐색하며 진로 설계 역량을 강화 | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☐ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 30 명 15000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 로봇공학자,드론개발자,드론조종사,연구개발원 | 전공학과 | 로봇공학과,기계공학과,전자공학과,드론공학과, | | |

### ◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | • 메카트로닉스 관련 영상 시청 및 미래 산업 기술 이해하기<br>• 기계·전자·로봇 기술이 활용되는 사례 조사하기 |
| 주요내용 | 도입 | 1.출석 및 안전교육 실시<br>2.강사 및 프로그램 소개<br>3.메카트로닉스의 개념과 활용 분야 알아보기<br>4.산업 현장에서 활용되는 자동화 시스템 사례 살펴보기 |
| | 본활동 | 1.메카트로닉스 이해하기<br>• 기계·전자·제어 기술의 융합 원리 이해<br>• 스마트팩토리와 자동화 기술 알아보기<br>2.메카트로닉스 실습<br>• 메카트로닉스 키트 조립하기<br>• 센서 및 모터 작동 원리 체험하기<br>• 프로그래밍을 활용한 동작 제어 실습<br>3.진로 탐색<br>• 로봇공학 및 자동화 산업 분야 직업 알아보기<br>• 미래 산업과 메카트로닉스의 발전 방향 탐색하기 |
| | 마무리 | 1.실습 결과 발표 및 공유, 질의응답 및 체험 소감 발표<br>2.만족도 조사 |
| 사후활동 | | • 우리 생활 속 메카트로닉스 기술이 활용되는 사례 찾아보기<br>• 스마트팩토리, 자율주행차, 산업용 로봇 등 관련 직업 및 산업 조사하기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 광산구청소년수련관

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062) 971-5533 | 010-6479-2338 | 담당자명: 양은숙 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 광산구 첨단중앙로182번길 39(쌍암동) (이메일: gsyouth5533@hanmail.net) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 콘텐츠 제작자<br>작사가, 작곡가 | AI 작사작곡 뮤직메이커 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 2 | 콘텐츠 기획자, 웹툰 작가, 일러스트레이터 | AI 웹툰 크리에이터 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 3 | 미디어콘텐츠 제작자<br>영상 감독 | AI 숏폼 영상 제작자 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 4 | 디지털 전문가 | 디지털 리터러시 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 5 | 플로리스트 | 플로워디자인 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 6 | 조향사 | 조향 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 7 | 제과제빵사 | 제과제빵 파티시엘 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 8 | 마술사 | 마술 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 9 | 드론조종사 | 드론조종 마스터 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |
| 10 | 네일아티스트 | 네일아트 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 15,000(회당) | 1회/100분<br>※협의 가능 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 프로그램명 | AI 작사작곡 뮤직메이커 | | | | | | |
| 목 표 | 1. 디지털 콘텐츠 관련 진로 및 작사작곡가 직업을 탐색해본다.<br>2. 인공지능 음악 생성 기술의 기초 동작 원리를 습득하고, AI 저작권 및 올바른 활용 에티켓을 익혀 책임감 있는 디지털 창작을 할 수 있다.<br>3. 자신의 생각과 감정을 가사로 구체화하고, 적절한 음악 스타일 명령어를 조합하여 나만의 독창적인 곡을 완성할 수 있다.<br>4. 기술적 진입 장벽 없이 누구나 음악 작가가 될 수 있음을 경험함으로서 창작의 즐거움을 깨닫고, 능동적인 자기 표현을 할 수 있다. | | | | | | |
| 우 수 한 점 | 생성형 AI를 활용하여 누구나 작사와 작곡을 직접 체험하며 창작의 즐거움을 경험할 수 있는 프로그램이다. 지역 자원과 연계한 전문 강사진이 최신 AI 음악 제작 도구를 활용한 교육을 운영하며, 학생들이 결과물을 직접 제작•발표하는 프로젝트형 체험으로 창의성과 디지털 활용 역량을 함께 향상시킨다. | | | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 | 100 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 | 15,000 원 |

<table>
<tr><td>진 행 방 법</td><td colspan="2">☑ 대면 ☐ 비대면</td><td>체험장소</td><td colspan="2">☑ 학교 ☑ 체험처</td></tr>
<tr><td>관 련 직 업</td><td colspan="2">AI콘텐츠 제작자<br>작사가<br>작곡가<br>음악감독 등</td><td>전공학과</td><td colspan="2">디지털콘텐츠학과<br>실용음악과<br>음악공학과 등</td></tr>
<tr><td colspan="6">◇ 세 부 내 용 ◇</td></tr>
<tr><td>구분</td><td colspan="5">학습내용</td></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="5">개인 디지털기기(태블릿, 노트북, 개인 휴대폰 등) 준비</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td colspan="4">o 참석자 확인<br>o 강사 및 프로그램 소개<br>o 안전 및 유의사항 안내</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td colspan="4">o 디지털 콘텐츠 관련 진로 및 작사 작곡가 직업 탐색<br><br>o AI랑 친해지기<br>〈 AI 음악가 탄생! 〉<br>- 디지털 및 작사작곡가 직업 탐색<br>- 인공지능 음악 생성 기술(SUNO) 소개<br>- 저작권 및 사용 에티켓 배우기<br>〈 AI와 대화하기 〉<br>- 음악 스타일 명령어(프롬프트) 익히기<br>- 짧은 가사로 테스트 곡 만들어 보기<br><br>o 진짜 내 노래 만들기<br>〈 나만의 노래 작사·작곡 〉<br>- 주제 선정 및 나만의 가사 쓰기<br>- 명령어 조합을 통한 최종곡 생성<br>〈 음악 및 소감 공유 〉<br>- 완성된 곡 친구들과 함께 감상하기<br>- AI 창작 도구 활용 소감 나누기</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td colspan="4">o 질의 응답 및 소감 발표<br>o 만족도 조사<br>o 단체 사진 촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="5">o 프로그램 참여 후 원하는 진로와 관련 있는 진로 경로(진학할 고등학교의 선택 등)에 대해 알아보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및 활동 사진</td><td colspan="2"> </td><td colspan="3"> </td></tr>
</table>

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | AI 웹툰 크리에이터 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 미래 직업 세계에 대한 담론을 시작으로 웹툰 산업의 역사와 통계 및 작가의 수익 구조를 분석하며 산업 전반에 대한 이해를 높인다.<br>2. 인공지능의 원리와 분야별 생성형 AI의 특성을 학습한다.<br>3. 실전 실습으로 제미나이(Gemini)를 활용한 만화 제작해보고, 이미지를 생성하기 위해 정교한 프롬프트를 작성해 본다.<br>4. 인공지능 기술이 창의적 콘텐츠 제작에 기여하는 과정을 직접 경험하고 협동 창작의 가치를 알아본다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | AI 이미지 생성과 스토리 구성 기술을 활용하여 나만의 웹툰을 완성하는 체험 프로그램이다. 단순한 AI 사용법 교육을 넘어 스토리텔링과 창의적 사고를 함께 기를 수 있도록 구성하였으며, 전문 강사와 연계하여 최신 생성형 AI 기술을 교육 현장에 적용하고 있다. | | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 100 시간 | 인원 및 비용 | 25 명 15,000 원 | |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | | | |
| 관 련 직 업 | 1. 콘텐츠 기획자<br>2. 웹툰 작가<br>3. 캐릭터 디자이너 등 | 전공학과 | 1. 디지털콘텐츠학과<br>2. 웹툰학과<br>3. 만화애니메이션학과 등 | | | |

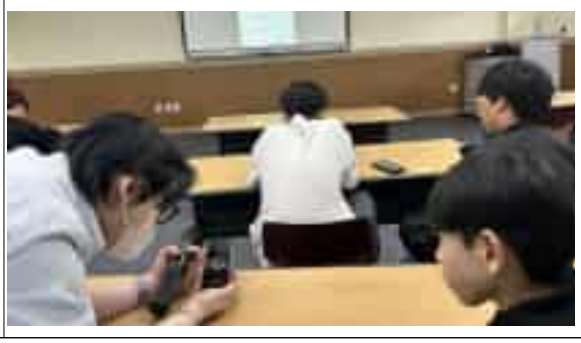
◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | o 개인 디지털기기(태블릿, 노트북, 개인 휴대폰 등) 준비 |
| 주요내용 | 도입 | o 참석자 확인<br>o 강사 및 프로그램 소개<br>o 안전 및 유의사항 안내 |
| | 본활동 | o 미래 진로 직업 세계에 알아보기<br>-미래 직업 세계의 변화를 탐색하며, 학생들이 자신의 적성과 꿈에 대해 자유롭게 이야기 해본다.<br>-특히 디지털 기술의 발전으로 새롭게 등장한 'AI 크리에이터'라는 직업군을 소개하며, 단순히 기술을 소비하는 사람에서 기술을 활용해 가치를 창출하는 제작자로 성장할 수 있는 가능성을 제시한다.<br>-구체적인 직업 정보보다는 나만의 콘텐츠를 만드는 즐거움과 그 과정에서 필요한 직업적 태도를 고찰하는 데 중점을 둔다.<br><br>o 웹툰 산업의 역사와 통계 이해<br>-한국을 넘어 전 세계적인 콘텐츠로 자리 잡은 웹툰의 역사와 현재 위상을 통계 자료를 통해 살펴본다.<br>-단순한 만화 산업을 넘어 드라마, 영화 등 다양한 IP로 확장되는 웹툰 산업의 규모를 이해하고, 웹툰 작가의 실제 수익구조와 근무환경에 대해 객관적인 데이터를 바탕으로 학습한다.<br>-이를 통해 화려한 모습 뒤에 숨겨진 작가의 창의적 고뇌와 체계적인 제작 공정의 중요성을 배우며 웹툰 생태계 전반을 폭넓게 이해한다.<br><br>o 인공지능의 원리와 분야별 생성형 AI 특성 이해<br>-인공지능의 개념과 기본 원리를 쉽게 풀이하여 배워본다.<br>-인공지능이 데이터를 학습하고 판단하는 과정을 배우며, 이것이 현대 사회의 다양한 문제를 어떻게 해결하고 있는지 사례를 통해 확인한다.<br>-단순히 이론적인 학습에 그치지 않고, 인공지능이 인간의 창의성을 대체하는 것이 아니라 보조하는 강력한 도구가 될 수 있음을 강조하며, 다가올 AI 시대에 필요한 인공지능 리터러시 역량을 키워본다. |

| | | |
|---|---|---|
| | | o 생성형 AI 도구를 활용한 실습<br>-텍스트, 이미지, 음악 등을 스스로 만들어내는 생성형 AI의 등장과 그 특징을 구체적으로 알아본다.<br>-특히 텍스트 생성에 강한 모델, 이미지 구현에 특화된 모델 등 각 AI 도구가 가진 강점과 활용 분야를 비교 분석해본다.<br>-자신의 아이디어를 구체적인 결과물로 변환하기 위해 어떤 도구를 선택해야 하는지 판단하는 능력을 기르고, 효과적인 명령어를 입력하는 '프롬프트'의 개념을 익히며 인공지능과 효율적으로 소통하는 방법을 학습한다.<br>-학습한 내용을 바탕으로 2인 1조가 되어 '환경을 지키는 4컷 만화 제작' 실습해본다.<br>-생성형 AI인 제미나이(Gemini)를 활용해 각자 맡은 장면의 프롬프트를 정교하게 입력하고, AI가 생성한 이미지를 연결해 하나의 이야기를 완성한다.<br>-완성된 결과물은 패들렛에 공유하여 서로의 작품과 프롬프트를 실시간으로 피드백한다. |
| | 마무리 | o 질의 응답 및 소감 발표<br>o 만족도 조사<br>o 단체 사진 촬영 |
| **사후활동** | o 프로그램 참여 후 원하는 진로와 관련 있는 진로 경로(진학할 고등학교의 선택 등)에 대해 알아보기 | |
| **결과물 및 활동 사진** | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **프로그램명** | **AI 숏폼 영상 제작자** | | | | |
| **목 표** | 1. AI 기술이 무엇인지 이해하고 숏폼 콘텐츠의 특징을 이해한다.<br>2. AI 이미지 생성과 영상 편집과 숏폼 제작 과정을 경험한다.<br>3. 디지털 콘텐츠 관련 진로를 알아본다. | | | | |
| **우 수 한 점** | 1. 생성형 AI와 영상 제작 플랫폼을 활용하여 기획부터 편집까지 직접 체험하는 실습 중심 프로그램이다. 학생들이 최근 디지털 콘텐츠 제작 과정을 경험하며 미디어 리터러시와 AI 활용 능력을 동시에 기를 수 있도록 운영하고 있으며, 전문 기관과의 협력을 통해 최신 디지털 기술을 반영한 교육을 제공한다. | | | | |
| **체험처 유형** | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| **참 여 대 상** | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | **회기 및 시간** | 1 회 100 시간 | **인원 및 비용** | 25 명 15,000 원 |
| **진 행 방 법** | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | **체험장소** | ☑ 학교 ☑ 체험처 | |
| **관 련 직 업** | 미디어콘텐츠제작자<br>영상 크리에이터<br>방송PD 등 | | **전공학과** | 디지털콘텐츠학과<br>방송영상학과<br>광고홍보학과 등 | |

<table>
<tr><th colspan="3">◇ 세 부 내 용 ◇</th></tr>
<tr><th>구분</th><th colspan="2">학습내용</th></tr>
<tr><td>사전준비</td><td colspan="2">o 개인 디지털기기(태블릿, 노트북, 개인 휴대폰 등) 준비</td></tr>
<tr><td rowspan="3">주요내용</td><td>도입</td><td>o 참석자 확인<br>o 강사 및 프로그램 소개<br>o 안전 및 유의사항 안내</td></tr>
<tr><td>본활동</td><td>o 이미지 생성 시연 관찰<br>-교사가 AI 이미지 생성 과정을 시연한다.<br>-입력한 문장에 따라 다른 이미지가 생성되는 모습을 관찰한다.<br><br>o 숏폼 영상 제작 방법.<br>-CapCut 앱의 기본 기능을 알아본다.<br>-사진과 영상을 넣는 방법을 익힌다.<br>-자막 넣기와 자동컷 기능을 체험한다.<br><br>o 조별 숏폼 영상 제작 활동<br>-2인 1조로 역할을 나눈다.<br>-직접 촬영하거나 AI 이미지를 활용해 영상을 제작한다.<br>-상황에 맞는 자막과 음악을 추가한다.<br><br>o AI와 콘텐츠 제작 관련 직업<br>-유튜버, 영상 편집자, 콘텐츠 기획자 등의 직업을 알아본다.<br>-AI 기술이 영상 제작 분야에서 어떻게 활용되는지 이야기한다.<br><br>o 발표 및 피드백<br>-제작한 컨셉과 자막 아이디어를 설명한다.<br>-친구들의 영상을 감상하며 의견을 나눈다.<br><br>o 도파민과 미디어 리터러시 이해<br>-주체적인 창작자가 되어보기 및 총정리</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>o 질의 응답 및 소감 발표<br>o 만족도 조사<br>o 단체 사진 촬영</td></tr>
<tr><td>사후활동</td><td colspan="2">o 프로그램 참여 후 원하는 진로와 관련 있는 진로 경로(진학할 고등학교의 선택 등)에 대해 알아보기</td></tr>
<tr><td>결과물 및<br>활동 사진</td><td colspan="2">  </td></tr>
</table>

# 새희망교육

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 010-7567-6992 | 010-7567-6992 | 담당자명: 이민혁 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 서구 하남대로680번길 1 4층(이메일: heemang177@naver.com) | | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 드론 조종사 | 드론 조종과 미래 드론산업 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25,000 | 1회/2차시 | 전문 드론 조종 및 미션 |
| 2 | 항공촬영사 | 드론 항공촬영 전문가 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25,000 | 1회/2차시 | 촬영용 드론과 영상 활용 |
| 3 | AI 전문가 | 생성형 AI 콘텐츠 제작 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | AI 이미지 및 콘텐츠 제작 |
| 4 | ChatGPT 프롬프트 전문가 | ChatGPT 질문 설계 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 13,000 | 1회/2차시 | 프롬프트 작성 및 결과 비교 |
| 5 | 로봇 전문가 | 미래 로봇 조종 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25,000 | 1회/2차시 | 로봇 조작 및 미션 |
| 6 | 코딩 전문가 | 드론·로봇 코딩 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 블록코딩과 동작 구현 |
| 7 | IoT 전문가 | 스마트팜 IoT 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 센서와 자동화 원리 |
| 8 | 3D프린팅 전문가 | 3D펜·3D프린팅 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 입체 작품 제작 |
| 9 | 간호사 | 활력징후 및 감염관리 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 19,000 | 1회/2차시 | 혈압·산소포화도 측정 |
| 10 | 응급구조사 | CPR와 AED 응급처치 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☑ 체험처 | 19,000 | 1회/2차시 | 실제 응급처치 실습 |
| 11 | DNA분석 연구원 | 생명과학·DNA 분석 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 19,000 | 1회/2차시 | 과학실험 및 분석 활동 |
| 12 | 웹툰작가 | 캐릭터와 웹툰 제작 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 17,000 | 1회/2차시 | 태블릿 디지털 드로잉 |
| 13 | 유튜브 크리에이터 | 숏폼 콘텐츠 기획과 촬영 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 17,000 | 1회/2차시 | 촬영·편집 실습 |
| 14 | 물리치료사 | 신체 기능을 회복시키는 물리치료사 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 18,000 | 1회/2차시 | 근육·관절 기능검사 체험 |
| 15 | 공연예술가 | 나만의 무대를 만드는 공연예술가 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 16,000 | 1회/2차시 | 무대 공연 역량 강화 |
| 16 | 반려동물지도사 | 반려동물 건강·행동 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 23,000 | 1회/2차시 | 행동 이해 및 미용도구 체험 |
| 17 | MBTI 상담사 | 성격유형과 진로탐색 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 17,000 | 1회/2차시 | 자기이해 및 진로 상담 |
| 18 | 금융인·은행원 | 금융경제와 은행 직무 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1회/2차시 | 금융 개념과 직무 미션 |
| 19 | 공인중개사 | 부동산 직업과 계약 체험 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1회/2차시 | 부동산 모형과 직무 이해 |
| 20 | 항공승무원 | 항공서비스와 안전 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 서비스 및 안전 시범 |
| 21 | 플로리스트 | 플라워 디자인 체험 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 22,000 | 1회/2차시 | 작품 제작 |
| 22 | 쇼콜라티에 | 초콜릿 제작과 직업 탐색 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 20,000 | 1회/2차시 | 파베초콜릿 제작 |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 미래를 비행하는 드론 전문가 진로체험 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 드론의 비행 원리와 산업별 활용 분야를 이해한다.<br>2. 드론 조종과 직무 미션을 통해 드론 관련 직업을 직접 경험한다.<br>3. 미래 드론산업과 관련 학과 및 진로를 탐색한다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 전문 드론 강사가 실제 드론 장비를 활용하여 교육<br>2. 학생이 전문가용 드론을 직접 조종하는 참여형 실습 중심 프로그램<br>3. 기본 조종뿐 아니라 장애물 통과, 드론 배송, 항공촬영 등 직무 미션 운영<br>4. FPV·촬영용·산업용·군사용·방송용 드론 등 다양한 전문 장비 소개<br>5. 드론 에어쇼 및 농업용 드론 물 분사 시연 가능 (드론 쇼 - 전교생 관람 가능)<br>6. 학교의 학년, 인원, 장소에 따라 학급형·순환형·부스형으로 조정 가능 | | | | | |
| 체험처 유형 | ☑ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 | 2 시간 | 인원 및 비용 | 15~20 명 25,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 드론조종사<br>항공촬영사<br>드론정비사<br>드론개발자<br>드론운항관리사 | | 전공학과 | 드론학과<br>무인항공기학과<br>항공운항학과<br>로봇공학과<br>공간정보학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 교육공간 및 비행구역 안전점검, 드론·조종기·배터리 점검, 장애물 코스 설치 |
| 주요내용 | 도입 | 드론의 정의와 비행 원리, 드론의 종류, 산업별 활용 분야 및 관련 직업 소개 |
| | 본활동 | 1. 조종기 사용법 및 안전수칙 학습, 이착륙·방향 전환·고도 조절 실습, 장애물 통과 및 직무 미션 수행<br>2. 항공 촬영 모니터링, 카메라 짐벌 조작 |
| | 마무리 | 체험 소감 공유, 드론 관련 직업·학과·자격 과정 안내 |
| 사후활동 | | 1. FPV 드론 에어쇼 및 농업용 드론 물 분사 시연 실제 활용 사례 관람<br>2. 미래에 드론이 활용될 분야를 생각하고 활동지 또는 진로기록지 작성 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 상상을 현실로 만드는 3D펜·3D프린팅 전문가 체험 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 3D프린팅 기술의 원리와 산업 분야의 활용 사례를 이해한다.<br>2. 3D펜을 활용하여 평면 도안을 입체적인 작품으로 구현한다.<br>3. 설계부터 제작까지의 과정을 경험하며 창의력과 문제해결 능력을 기른다. | | | | |
| 우수한점 | 1. 학생이 직접 작품을 설계하고 제작하는 실습 중심 프로그램<br>2. 완성한 작품을 가져갈 수 있어 체험 만족도와 성취감이 높음<br>3. 학년과 체험시간에 따라 난이도 및 결과물 조정 가능<br>4. 키링, 캐릭터, 생활소품, 건축물 등 다양한 주제로 운영 가능(키링 연결용 스트랩 제공)<br>5. 3D펜 체험과 실제 3D프린터 출력물 및 작동 원리를 함께 소개(3D 프린팅 교구 활용)<br>6. 메이커 교육, 디자인, 공학, 신산업 진로를 융합한 프로그램 | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참여대상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 15~20 명 20,000 원 |
| 진행방법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관련직업 | 1. 3D프린팅 전문가<br>2. 제품디자이너<br>3. 산업디자이너<br>4. 메이커<br>5. 설계전문가 | 전공학과 | 1. 3D프린팅학과<br>2. 산업디자인학과<br>3. 제품디자인학과<br>4. 기계공학과<br>5. 건축학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 3D펜·필라멘트·도안·보호판 점검, 테이블별 교구 배치 및 안전한 전원 사용환경 구성 |
| 주요내용 | 도입 | 3D프린팅의 개념과 작동 원리, 3D프린터와 3D펜의 차이, 관련 직업 및 활용 분야 소개 |
| | 본활동 | 1. 3D펜 안전수칙과 사용법 익히기, 선 긋기·면 채우기 기초 연습, 도안 선택 및 작품 제작, 부품 연결과 입체 표현<br>2. 3D 프린팅 출력물 확인 |
| | 마무리 | 작품 마감 및 발표, 제작 과정에서 어려웠던 점과 해결 방법 공유 |
| 사후활동 | | 완성 작품의 활용 방법을 생각하고 새로운 제품 또는 캐릭터 아이디어 구상 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_3

| 프로그램명 | 미래를 움직이는 로봇 전문가 진로체험 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 로봇의 구조와 작동 원리를 이해한다.<br>2. 로봇 조종과 코딩 미션을 통해 로봇 관련 직무를 경험한다.<br>3. 인공지능·로봇산업의 활용 분야와 관련 진로를 탐색한다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 학생이 직접 로봇을 조종하고 미션을 수행하는 체험 중심 프로그램<br>2. 로봇의 센서, 모터, 제어 원리를 쉽고 흥미롭게 이해할 수 있음<br>(유니트리 Go2 Pro 모델을 활용한 산업용 로봇개 조종 및 기능 체험)<br>3. 학생 수준에 따라 로봇 조종, 블록코딩, 장애물 미션 등 난이도 조절 가능<br>4. 사족보행 로봇, 교육용 코딩 로봇 등 다양한 장비 활용 가능<br>5. 인공지능, 소프트웨어, 기계공학 등 여러 분야의 진로와 연계 가능<br>6. 학급형, 순환형, 진로박람회형으로 맞춤 운영 가능 | | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 15~20 명 | 25000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 1. 로봇공학자<br>2. 로봇개발자<br>3. 로봇제어전문가<br>4. 인공지능전문가<br>5. 소프트웨어개발자 | | 전공학과 | 1. 로봇공학과<br>2. 기계공학과<br>3. 전자공학과<br>4. 인공지능학과<br>5. 소프트웨어학과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | 로봇 및 태블릿 점검, 체험공간 확보, 장애물 및 미션 코스 설치 |
| 주요내용 | 도입 | 로봇의 종류와 구조, 센서·모터의 역할, 생활과 산업에서 활용되는 로봇 소개 |
| | 본활동 | 1. 로봇 조종법 익히기, 전진·후진·회전 실습, 장애물 통과 및 목표지점 이동 미션<br>2. 학생 수준에 따른 블록코딩 체험, 실제 산업에 사용되는 로봇개를 활용한 조종 및 기능에 대한 체험<br>3. AI 오목 로봇을 활용한 인공지능과의 오목 대결 체험 |
| | 마무리 | 미션 결과 공유, 체험 소감 발표, 로봇 관련 직업 및 미래 활용 분야 안내 |
| 사후활동 | | 미래에 필요한 로봇을 구상하고 주요 기능과 활용 방법 작성 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 시그먼트(Sigment)

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연락처: | 062)373-0714 | 010-9219-0303 | 담당자명:조서희 |
| • 주 소: | 전남광주통합특별시 서구 상무중앙로24, 1층 102호 | (이메일:sigment@naver.com) | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 제과제빵사 | 떠먹는 계절 테마 컵케이크 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | ● |
| 2 | 제과제빵사 | 과일 생크림 케이크 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 25,000 | 1/2 | |
| 3 | 제과제빵사 | 밤티말빵 | ☑ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 4 | 제과제빵사 | 초코칩 쿠키 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 5 | 제과제빵사 | 제과제빵사 강연 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/1 | |
| 6 | 요리사 | 로제 떡볶이 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | ● |
| 7 | 요리사 | 오꼬노미야끼 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 8 | 요리사 | 팟타이 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 9 | 요리사 | 동물 샌드위치 | ☑ 초 ☐ 중 ☐ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 10 | 요리사 | 요리사 강연 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/1 | |
| 11 | 바리스타 | 망고사고 라떼 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 12 | 바리스타 | 초코 프라페 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 13 | 바리스타 | 수제청 에이드 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 14 | 바리스타 | 바리스타 강연 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/1 | |
| 15 | 쇼콜라티에 | 두바이 초콜릿 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 16 | 쇼콜라티에 | 봉봉 쇼콜라 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 17 | 쇼콜라티에 | 쇼콜라티에 강연 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 18 | 떡제조기능사 | 바람떡 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 19 | 떡제조기능사 | 과일 찹쌀떡 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 20 | 청년창업가 | 청년창업가 강연 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | 10,000 | 1/1 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 떠먹는 계절 테마 컵케이크 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 제과제빵 실습을 통해 직무를 이해하고, 창의성과 협업 능력을 기르며 진로를 탐색한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 신청 시기에 맞는 계절 테마를 적용하여 체험 만족도와 참여도를 높입니다.<br>(봄 - 텃밭케이크, 여름 - 바다케이크, 가을 - 밤티라미수, 겨울 - 고구마케이크) | | | | |
| 체험처 유형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 15000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 제과제빵사 | | 전공학과 | 조리학과, 호텔조리학과, 제과제빵학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | ppt 사용 가능 교실 | |
| 주요내용 | 도입 | 참석자 확인<br>체험처 및 강사 소개<br>진행 프로그램 소개<br>안전교육 |
| | 본활동 | 1.제과제빵사 소개<br>- 제과제빵사가 하는 일<br>- 제과제빵사 관련 자격증 및 학과 소개<br>2. 제과제빵 기초 이론<br>- 제과와 제빵의 차이<br>- 재료 과학<br>3. 계절 테마 케이크 만들기 체험<br>- 만드는 방법 및 재료 소개<br>- 재료를 활용하여 계절에 맞는 나만의 케이크 데코레이션 |
| | 마무리 | 포장 및 정리<br>사후 만족도 조사<br>질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| 사후활동 | 체험 내용을 바탕으로 진로 활동지 작성해보기<br>체험 내용을 바탕으로 나만의 디저트 기획서 작성해보기 | |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 로제 떡볶이 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 실습 중심의 요리 활동을 통해 직업에 대한 이해를 높이고 진로를 탐색한다. | | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 한식과 양식이 결합된 퓨전요리를 통해 다양한 식문화를 이해할 수 있다. | | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | | |
| 참 여 대 상 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 1 명 | 15000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | | 체험장소 | ☑ 학교 ☐ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 요리사 | | | 전공학과 | 조리학과, 호텔조리학과, 식품영양학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | 학습내용 | |
|---|---|---|
| 사전준비 | 물 사용이 용이한 교실 혹은 수도와 가까운 교실 | |
| 주요내용 | 도입 | 1. 참석자 확인<br>2. 체험처 및 강사 소개<br>3. 진행 프로그램 소개<br>4. 안전교육 |
| | 본활동 | 1. 요리사 소개<br>- 요리사가 하는 일<br>- 요리사사 관련 자격증 및 학과 소개<br>2. 세계 음식 문화 소개<br>- 퓨전 요리의 개념과 특징 이해<br>- 로제소스와 떡볶이의 문화적 배경<br>- 다양한 식문화와 음식의 융합 사례<br>3. 로제 떡볶이 만들기 체험<br>- 만드는 방법 및 재료 소개<br>- 식재료 손질하고, 익히기<br>- 음식 시식 |
| | 마무리 | 뒷정리<br>사후 만족도 조사<br>질의응답 및 간단한 소감 발표 |
| 사후활동 | 체험 내용을 바탕으로 진로 활동지 작성해보기<br>체험 내용을 바탕으로 나만의 퓨전요리 기획서 작성해보기 | |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

# 전남광주통합특별시 청소년삶디자인센터

## 1. 체험처 소개

| | | | |
|---|---|---|---|
| • 연 락 처 : | 062)224-0544 | 010-8717-8939 | 담당자명: 황정민 |
| • 주 소 : | 전남광주통합특별시 동구 중앙로160번길 31-37 | (이메일:work@samdi.or.kr) | |

## 2. 프로그램 소개

| 연번 | 관련직업명 | 프로그램명 | 대상 | 체험장소 | 체험비 단가 | 회기/시간 | 우수사항 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 정원사 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 가드너 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 2 | 건축가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 건축가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 3 | 놀이활동가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 놀이활동가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 4 | 영화감독 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 독립영화감독 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 5 | 댄서 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 라틴댄서 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 6 | 목수 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 목수 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 7 | 패션디자이너 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 반려동물 패션디자이너 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 8 | 가수 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 보컬리스트 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 9 | 사진작가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 사진작가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 10 | 댄서 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 스트릿댄서 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 11 | 아나운서 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 아나운서 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 12 | 배우 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 연극배우 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 13 | 영상연출가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 영상크리에이터 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 14 | 요리사 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 요리연구가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☐ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 15 | 태피스트리작가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 태피스트리작가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 16 | 제과사 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 파티쉐 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 17 | 제과사 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 한식제과사 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 18 | 게임엔지니어 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 게임교육자 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 19 | 화가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 드로잉작가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 20 | 아트토이작가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 모형모델러 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 15,000 | 1/2 | |
| 21 | 작곡가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 뮤직프로듀서 편 | ☑ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |
| 22 | 작곡가 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : AI작곡가 편 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | 10,000 | 1/2 | |

## 3. 우수 프로그램 소개_1

| 프로그램명 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : 태피스트리작가 편 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. 작은 직물을 직접 디자인하고 짜보며 직조의 원리를 이해하고, 관련 직업을 탐색한다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. 생소한 직업과 낯선 체험을 통해 진로 탐색 폭을 넓히고, 몰입을 통한 치유를 제공함. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 12 명 10,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | |
| 관 련 직 업 | 실내장식 디자이너, 패션 디자이너 | | 전공학과 | 패션디자인학과, 시각디자인학과 | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | (공통)태피스트리, 직조에 대한 사전적 정의 알아보기<br>(고)공예와 관련된 직업 분야 및 진로 방향에 대해 탐색하기 |
| 주요내용 | 도입 | 참석자 확인<br>안전교육 영상 시청<br>진행 프로그램 소개 |
| | 본활동 | 일을 시작한 계기, 관련된 일거리 소개, 현장 이야기 등 일거리/직업 소개<br>직조의 유래, 도구, 용어 등 직조 기술 이해하기<br>여러 색의 실을 조합해 직물 디자인하기<br>디자인한 계획을 토대로 작은 직물 소품 직조하기 |
| | 마무리 | 공간 정리<br>만족도 조사<br>작품 공유 및 소감 나누기 |
| 사후활동 | | (중) '나'를 표현하는 일에는 어떤 게 있는지 알아본다.<br>(고) 일상 생활에서 쓰이는 직물이 어떤 방식으로 만들어지는지 이해하고 실생활에 적용해 본다.<br>(고) 관련된 학과나 직업을 탐구하고 진로 설계에 적용한다. |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## 3. 우수 프로그램 소개_2

| 프로그램명 | 일일직업체험 〈일들의사전〉 : AI작곡가 편 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목 표 | 1. '실무자' 중심에서 전체 과정을 책임지는 '감독'으로 변화하는 직업관을 알아본다. | | | | |
| 우 수 한 점 | 1. AI 활용 능력을 키우고, 미래 직업관과 요구되는 역량 변화를 함께 파악할 수 있음. | | | | |
| 체 험 처 유 형 | ☐ 현장직업체험형 ☐ 강연.대화형 ☐ 학과체험형 ☑ 직업실무체험형 ☐ 현장견학형 ☐ 진로캠프형 | | | | |
| 참 여 대 상 | ☐ 초 ☑ 중 ☑ 고 | 회기 및 시간 | 1 회 2 시간 | 인원 및 비용 | 10 명 10,000 원 |
| 진 행 방 법 | ☑ 대면 ☐ 비대면 | 체험장소 | ☐ 학교 ☑ 체험처 | | |
| 관 련 직 업 | 작곡가, 음악 감독 | 전공학과 | 실용음악과, 작곡과 | | |

◇ 세 부 내 용 ◇

| 구분 | | 학습내용 |
|---|---|---|
| 사전준비 | | (공통) AI로 만들어진 음악을 찾아본다.<br>(고) AI로 변화된 일거리와 앞으로 변화될 직업을 찾아보고 진로를 설계해본다. |
| 주요내용 | 도입 | 참석자 확인<br>안전교육 영상 시청<br>진행 프로그램 소개 |
| | 본활동 | 작곡 관련 직업과 변화, 일을 시작한 계기, AI도입과 작곡 등 직업 이야기<br>작곡가 작사에 필요한 AI별 특징과 사용법 안내<br>LLM 서비스를 활용한 작사와 프롬프트 작성 요령 교육<br>작사한 가사와 작곡 AI를 활용한 음악 창작<br>완성된 음악을 감상하고 소감 나누기 |
| | 마무리 | 음악 감독으로서 작곡을 경험한 소감 나누기<br>프로그램 만족도 조사 |
| 사후활동 | | (중) AI를 활용해 창작 활동 이어가기<br>(고) AI로 변화될 직업관을 전망해 보고, AI/음악 관련 학과 및 진로 탐색하기 |
| 결과물 및 활동 사진 | | |

## Ⅵ 부록

## 1. 꿈길 신청 및 이용절차

○ **체험프로그램 신청 및 매칭 절차**

○ **「꿈길」 학교 이용 한 눈에 보기**

1) 학교 계정 로그인

- 학교운영자 로그인 : 각 학교 진로전담(담당) 선생님은 꿈길에서 발급된 학교 운영자 계정으로 로그인합니다.
- 일반교과교사 로그인 : 일반교과교사는 꿈길 회원가입 후 학교운영자(진로전담교사)의 승인을 받아 로그인합니다.

2) 진로체험 프로그램 신청

- 학교 계정으로 로그인 후, 진로체험 프로그램 검색 페이지의 희망하는 프로그램 상세정보에서 ‘신청’을 클릭한 뒤 체험 날짜, 시간, 인원을 선택하고 학교 담당자 정보를 입력하여 신청을 완료합니다.

3) 진로체험 프로그램 신청 확인 및 변경

- 마이페이지 〉 신청 내역 관리에서 프로그램 신청 내역을 확인합니다. 신청 정보 변경이 필요한 경우 신청 내역 관리 〉 상세내용 ‘변경’ 기능을 통해 변경 요청을 진행합니다.

4) QR시스템 활용 개인 진로 이력 관리

- 학생들은 체험 당일, 프로그램 종료 후 프로그램 QR코드를 스캔하여 개인 진로체험 이력을 등록 · 누적 관리합니다. (※ 진로교육정보망 통합회원 가입 필수)
- 학교 담당자는 활동 결과 관리에서 학생이 입력한 체험활동 보고서를 조회할 수 있습니다.

5) 활동 결과 관리

- 마이페이지 〉 진로체험 프로그램 관리 〉 활동 결과 관리에서 체험한 프로그램 완료 처리 및 등록이 가능합니다.
- 꿈길을 통해 신청한 활동 결과 : 체험을 완료한 경우 ‘실시처리’ 버튼을, 진행하지 않은 경우 ‘미실시처리’ 버튼을 누릅니다.
- 꿈길을 이용하지 않은 (오프라인) 활동 결과 : 개별등록 및 일괄등록(엑셀양식)으로 입력이 가능합니다.

6) 진로교육 실적보고

- 1단계 : 활동 결과 관리 입력
- 2단계 : 체험 활동 결과 등록 및 실적 데이터 산출
- 3단계 : 내부결재 시행문 등록 및 전송하기

## 2. 꿈길 개인이력관리

### ○ QR코드 활용 개인 진로이력 관리 기능 개요

-진로체험망 꿈길에 등록된 진로체험 프로그램의 QR코드를 활용하여, 학생이 체험활동 종료 후 만족도, 안전도 및 체험 소감을 작성하고 개인 진로이력으로 누적·관리할 수 있는 기능입니다.
-학생이 작성한 체험이력은 '나의 진로체험 이력'에 누적되며, 학교운영자는 꿈길을 통해 신청한 프로그램에 한하여 학생 체험활동 보고서를 확인하고 진로상담 및 향후 진로 체험활동 계획 수립 등에 참고자료로 활용할 수 있습니다.

### ○ QR코드 활용 개인 진로이력 관리 기능 개요

| 구분 | 역할 및 내용 |
|---|---|
| **학교(교사)** | - 학생 대상 커리어원패스 통합회원 가입 안내<br>- 꿈길을 통한 진로체험 프로그램 신청<br>- 학생 체험활동 보고서 확인 및 활용 |
| **학생** | - 커리어원패스 통합회원 가입<br>- QR코드 스캔 후 체험이력 작성 |
| **체험처** | - 프로그램별 QR코드 확인·출력 및 부착<br>- 학생 대상 QR코드 스캔 및 개인 진로이력 작성 안내 |
| **진로체험지원센터** | - 학교 및 체험처 대상 기능 안내, 운영 지원 등 |

### ○ 관련 누리집

| 구분 | 접속주소 | 주요내용 |
|---|---|---|
| 진로체험망<br>꿈길 | https://www.ggoomgil.go.kr | - 진로체험 프로그램 신청<br>- 프로그램별 QR코드 확인 및 출력<br>- 학생 체험활동 보고서 확인 |
| 커리어원패스 | https://sso.career.go.kr | - 통합회원 가입 및 학생 계정 로그인 |

### ○ 이용 전 확인사항

•학생 개인 진로이력 작성 전 커리어원패스 통합회원 가입 및 로그인 필요
•체험활동 전 학교의 학생 대상 커리어원패스 통합회원 가입 절차 사전 안내 필요
•학생 체험활동 보고서 생성을 위한 학교운영자 또는 일반교과교사 계정의 꿈길 내 진로체험 프로그램 신청 필요
•체험활동 전 체험처의 프로그램별 QR코드 출력 및 체험장소 내 부착 필요

○ **QR코드 활용 개인 진로이력 관리 이용 절차**

(출처)진로체험망 꿈길 QR코드 활용 개인 진로이력 관리 기능 이용 매뉴얼

① (학교) 학교운영자 또는 일반 교과교사 계정으로 꿈길 내 진로체험 프로그램 신청
② (체험처) 꿈길 시스템에서 프로그램의 QR코드를 확인·출력한 후 체험장소 내 비치
③ (체험처) 학생 대상 체험프로그램 진행
④ (학생) 체험 프로그램 완료 후 체험처에 비치된 QR코드 스캔
⑤ (학생) QR 스캔 후 체험 이력 작성 화면에서 진로체험 활동보고서 작성 및 저장
⑥ (학교) 학교운영자 또는 일반 교과교사 계정에서 학생 체험활동 보고서 확인 및 관리

○ **사용자별 역할 및 단계별 확인사항**

| 구분 | 학교(교사) | 체험처 | 학생 | 진로센터 |
|---|---|---|---|---|
| **프로그램 활동 전** | -학생 대상 커리어원패스 통합회원 가입 안내<br>-꿈길을 통한 진로체험 프로그램 신청 | -프로그램별 QR코드 확인 및 출력<br>-체험 장소 내 QR코드 부착 | -커리어원패스 통합회원 가입 | -학교 대상 통합회원 가입 및 프로그램 신청 절차 안내<br>-체험처 대상 QR코드 출력 및 부착 안내 |
| **프로그램 활동 중** | -학생 대상 체험활동 참여 및 활동 종료 후 QR코드 스캔 안내 | -학생 대상 진로체험 프로그램 운영 | -진로체험 프로그램 참여 | -기능 이용 관련 문의 대응 및 운영 지원 |
| **프로그램 활동 후** | -학생 체험활동 보고서 확인 및 관리<br>-진로상담 및 향후 진로체험활동 계획 수립 시 참고자료 활용 | -학생 대상 QR코드 스캔 및 체험 이력 작성 안내 | -QR코드 스캔<br>-만족도·안전도 및 체험소감 작성·저장 | -기능 이용 관련 문의 대응 및 운영 지원 |