

부산도서관 초등 메타버스 앙트러프러너십 교육 안내

1. 메타버스 교육 배경과 방향성

○ 메타버스 산업의 성장 잠재력: 메타버스 관련 시장 규모는 2020년 기준으로 110조 원이었으며, 2030년이 되면 1170조 원 규모가 될 것으로 예상. 메타버스는 의료, 공학, 문화 산업 등 다양한 영역에서 활용(한국경제신문, 2022). 물론 코로나 19이후 메타버스 산업이 일시적 침체로 판단. 주요 이유는 디바이스의 발전 속도와 대중화 때문임. 하지만 조만간 이 문제가 극복될 경우 급속한 발전과 확산이 예상되고, 이를 미리 준비하는 것이 필요.

○ 메타버스 콘텐츠 교육의 대중성 필요: 미국의 빅테크 기업들은 자신들의 플랫폼을 확장하기 위해 평범한 이용자들이 콘텐츠를 제작하기 쉽도록 툴을 만들고 보급. 시민들의 입장에서 필요한 교육은 공학적 지식이 아니라 일상에서 활용할 수 있는 콘텐츠 제작 교육.

○ 메타버스 콘텐츠 제작 교육의 방향 재설정 필요성: 물론 기존 메타버스 콘텐츠 제작 교육이 없지 않음. 하지만 이미 3D를 넘어서는 기술의 발전에 비해 메타버스 콘텐츠 교육 다수는 2.5D의 ZEP에 머물고 있음. 그리고 콘텐츠 제작 역시 단순 제작과 모방에 치우쳐짐. 따라서 메타버스 교육이 사회 문제를 찾고, 그것의 해결책을 찾을 때 메타버스를 활용할 수 있도록 콘텐츠 교육의 방향 설정이 필요.

○ 메타버스를 활용할 수 있다는 것과 다른 콘텐츠 제작 교육: 디지털 네이티브 세대를 대상으로 메타버스 교육을 하면 이용 방법은 짧은 시간에 금세 익힘. 문제는 콘텐츠임. 콘텐츠를 만든다는 것은 상상력, 창의성, 사유 능력, 분석력, 경험을 필요로 하는 비기술적 영역이기도 함. 메타버스에 관한 깊은 이해를 바탕으로 각자의 고유성(경험, 철학 등)을 살리는 콘텐츠를 만들 수 있도록 교육하는 것이 필요.

2. 부산도서관과 함께 하는 메타버스 앙트러프러너십 교육

1) 특징

○ 초등학생 대상으로 앙트러프러너십 교육 프로세스(문제 해결형 교육)와 메타버스를 접목한 프로그램을 개발해서 메타버스 콘텐츠 제작 수업 진행. 제페토 빌드잇 활용.

예) 해양 오염 이슈 발굴 → 원인 분석 → 해결책 논의 → 메타버스 콘텐츠 구현

○ 1명의 메인 강사와 2명의 보조 강사가 수업 운영: 부산대와 금정구청이 함께 운영하는 메타버스 시민대학 중장년층 참여 교육생들을 이 교육 활동에 보조 강사로 참여시킬 예정. 강주현 연구교수가 직접 수업을 진행하는 동안 2인 1조의 중장년층 시민대학 교육생들은 초등학생들이 원활하게 메타버스 콘텐츠 제작 활동을 할 수 있도록 지원.

○ 실제 교육 활용 경험: 부산대 지역혁신역량교육연구센터와 금정구청이 주관한 초등학생과 중학생 대상의 콘텐츠 제작 교육. 2023년 1월과 2월에 금정구 평생학습관에서 초등학생과 중학생 대상으로 각각 로블록스를 활용해 콘텐츠 제작 교육 진행. 2023년 3월부터 7월까지 장전 중학교에서 희망자들 2팀을 대상으로 각각 로블록스, 제페토를 활용해 콘텐츠 제작 교육 진행한 바 있음.

2) 운영 개요

- 강사: 강주현 연구교수(부산대) + 메타버스 시민대학 수강 선생님 2인 1조
- 일정: 2024년 1월 6일(토) ~ 2024년 3월 2일(토),
매주 토요일, 총 8회, 오전 10시 ~ 12시
- 모집 인원: 초등학생 예비 3학년 ~ 6학년 20명
- **수업료: 무료**
- **준비물: 노트북 지참 권장(아이디 로그인, 원활한 작동 관리 등이 편리).**
기관 노트북 준비(부산도서관 태블릿 PC, 부산대 10대 준비), 2인 1조 팀 가능

3) 수업 프로그램

회차	메타버스 교육 내용	
	1교시: 앙트러프러너십	2교시: 메타버스 실습
1회	· 메타버스와 앙트러프러너십	· 제페토 빌드잇 회원가입과 로그인
2회	· 4차 산업혁명과 메타버스를 활용 진로	· 제페토 빌드잇 기초 기능 익히기 1
3회	· 앙트러프러너십 프로세스 1 - 공감적 문제 발견	· 제페토 빌드잇 기초 기능 익히기 2
4회	· 앙트러프러너십 프로세스 2 - 공감적 문제의 원인 분석	· 제페토 빌드잇 자유롭게 만들기
5회	· 앙트러프러너십 프로세스 3 - 메타버스를 활용한 해결 방안 탐색	· 제페토 빌드잇으로 문제 해결책 만들기 1
6회	· 앙트러프러너십 프로세스 4 - 메타버스 활용한 해결 설계도 만들기	· 제페토 빌드잇으로 문제 해결책 만들기 2
7회	· 메타버스 플랫폼의 틀을 활용한 문제 해결 방법 (발표)	· 제페토 빌드잇으로 문제 해결책 만들기 3
8회	· 상상한 아이디어로 어떻게 새로운 직업을 만들 수 있을까? (발표)	· 제페토 빌드잇으로 문제 해결책 만들기 4