

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		엄마표 꿀잼영어		
강 사 명		황경화	대 상	성인 14명
요 일 / 시 간		수요일 10:30~12:00	교 육 기 간	2026. 10. 21.~12. 2.
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 · 강의 목표 & 효과		어떤 책을 만날까? 상상하고, 유추하며 설레임 가득한 나만의 방식으로 그림책을 준비하는 과정에서 제한적, 폐쇄적 읽기가 아닌 독창적이고 맛깔스러운 텔링을 유도 할 수 있다. (blind book)		
회차	수업일	학습활동 및 내용		주제도서
1	10/21	• 내가 기억하는 그림책 • 영어 그림책의 종류		blind book
2	10/28	• 영어 특유의 발성과 리듬으로 신나는 랩송 만들어보기 • 엄마의 뇌를 설레게 하는 영어 그림책		노부영 (blind)
3	11/4	• 한글책만 고집하는 아이 영어그림 동화 폭 빠지게 하는 또또책 • 북큐레이션으로 펼쳐보는 꿀잼 손 유희		단어카드
4	11/11	• 나만의 ending 만들기 • 페이지마다 집중할 수 있는 책장 넘기는 5가지 기법		
5	11/18	• 픽처북에서 리더스북으로 단계 점프하기 • word -piay 끝말잇기		영영사전
6	11/25	• 영어 특유의 발성과 리듬으로 신나는 랩송 만들어보기		
7	12/2	• 커버 페이지를 디자인하라.(my new ending) • 터지는 크리스마스 반전 동화		
수강생 준비물		없음		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의 계획서

프 로 그 램 명		스마트폰 하나로 인생 2막 AI 마스터 클래스		
강 사 명		박 매일	대 상	성인 14명
요 일 / 시 간		수요일 16:00~17:30	교 육 기 간	2026. 10. 21.~11. 25.
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	6회
프로그램 소개 · 강의 목표 & 효과		스마트폰 하나로 생성형 AI 도구를 익혀 디지털 격차를 해소하고, 매 회차마다 실생활에서 바로 쓸 수 있는 결과물을 완성합니다.		
회차	수업일	학습활동 및 내용		결과물
1	10/21	AI와 첫 대화 — Gemini와 ChatGPT로 나를 소개하기 - 스마트폰/PC에서 Gemini와 ChatGPT 앱 설치 및 계정 만들기 - 생성형 AI의 개념 이해 및 두 모델의 답변 성향 비교 체험 - 프롬프트 작성법 (좋은 질문 vs 나쁜 질문, 맥락 제공하기)		Gemini와 ChatGPT로 완성한 나만의 자기소개 문단
2	10/28	Google NotebookLM으로 나만의 지식 보물창고 만들기 - Google NotebookLM 소개: 내 문서와 자료를 학습하는 AI 노트 활용법 - 관심 있는 PDF 문서, 웹사이트 기사, 유튜브 링크를 NotebookLM에 소스로 추가하기 - AI가 생성해 주는 오디오 개요(Audio Overview, 팟캐스트 기능)로 핵심 내용 귀로 듣기		긴 자료를 NotebookLM에 넣고 궁금한 점을 질문하며 핵심 요약노트 만들기
3	11/4	ChatGPT와 Gemini로 만드는 시각적 아이디어 - ChatGPT(DALL-E) 및 Gemini를 활용한 이미지 생성 기법 익히기 - 원하는 분위기, 화풍, 구도를 표현하는 시각적 프롬프트 작성법 실습 - 이후 영상 제작(Google Flow)에 활용할 캐릭터 및 배경 소스 미리 구상하기		가족, 친구에게 보낼 디지털 카드 또는 영상 콘셉트용 이미지 에셋
4	11/11	Gemini로 시나리오 작성하고 영상 기획하기 - 영상 제작을 위한 스토리board(대본 및 씬 구성) 기획법 - Gemini를 활용해 영상에 들어갈 매력적인 나레이션 - 스크립트 및 씬별 연출 지문 작성하기 - 영상의 전체적인 무드와 톤앤매너 설정하기		AI 영상 제작을 위한 씬별 시나리오 및 프롬프트 기획서
5	11/18	Google Flow로 영화 같은 AI 영상 스튜디오 체험하기 - Google Flow 플랫폼 소개 (Veo, Imagen, Gemini가 통합된 AI 필름메이킹 스튜디오) - 텍스트 프롬프트와 Imagen 기반 에셋으로 시네마틱 클립 생성하기 - Gemini의 자연어 편집 기능을 이용해 조명 변경, 장면 순서 재배열, 오디오 싱크 등 타임라인 편집해보기		1분 내외의 스토리 라인이 살아있는 AI 자동 생성 오디오·영상 패키지
6	11/25	4가지 도구(Gemini, ChatGPT, NotebookLM, Google Flow) 총동원 종합 프로젝트 기획·조사(NotebookLM/ChatGPT) → 아이디어 및 문구 다듬기(Gemini) → 최종 영상 및 연출(Google Flow)		각자 완성한 결과물 소개 및 소감 나누기
수강생 준비물		스마트폰(휴대폰)		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		그림책 큐레이션과 책놀이		
강 사 명		신지선	대 상	성인 14명
요 일 / 시 간		금요일 10:30~12:00	교 육 기 간	2026. 10. 23.~12. 4.
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 . 강 의 목 표 & 효 과		그림책은 우리의 일상과 삶을 새로운 시선으로 바라보게 하는 예술 매체이다. 본 강의는 나, 일상, 선택, 변화, 시간과 같은 삶의 순간을 담은 다양한 그림책을 함께 읽으며 그림책이 삶을 바라보는 다양한 방식을 살펴본다. 또한 그림책 속 이야기를 자신의 경험과 연결하고 다양한 책놀이를 경험하며 그림책을 통해 일상을 새롭게 바라보는 즐거움을 익힌다.		
회차	수업일	학습활동 및 내용		주제도서
1	10/23	• 나와 나의 모습을 다룬 그림책 큐레이션 소개 및 특징 살펴보기 • 그림책 속 인물이 자신을 바라보는 방식 탐색하기 • 그림책과 나의 경험을 연결하여 생각 나누기 • '나를 발견하는 질문' 책놀이 체험		나는요(김희경) 외 다수
2	10/30	• 평범한 일상을 새롭게 보여주는 그림책 큐레이션 비교 소개 • 익숙한 장면을 다르게 바라보는 그림책의 표현 살펴보기 • 그림책 속 일상과 나의 하루 연결하기 • '오늘의 한 장면' 책놀이 체험		오늘상회(한라경) 외 다수
3	11/6	• 선택과 결정을 다룬 그림책 큐레이션 소개 • 이야기 속 인물의 선택과 그 결과 살펴보기 • 같은 상황을 다른 시선으로 바라보기 • '만약 내가 주인공이라면' 책놀이 체험		도망치고, 찾고(요시타케 신스케) 외 다수
4	11/13	• 변화와 성장을 다룬 그림책 비교 소개 • 이야기 속 인물의 변화 과정 살펴보기 • 그림과 장면의 변화가 이야기에 미치는 영향 알아보기 • '변화의 순간' 책놀이 체험		날개를 활짝 펴고(앙젤리크 빌뇌브) 외 다수
5	11/20	• 시간과 추억을 다룬 그림책 큐레이션 소개 • 그림책 속 시간의 흐름과 장면 변화 살펴보기 • 지나온 시간과 현재의 나를 연결하여 생각하기 • '나의 시간 한 조각' 책놀이 체험		다시 그곳에(나탈리아 체르니셰바) 외 다수
6	11/27	• 이별과 상실을 다룬 그림책 비교 읽기 • 떠나간 존재를 기억하는 다양한 방식 살펴보기 • 그림책이 이별과 기억을 표현하는 방법 이해하기 • '기억 한 조각' 책놀이 체험		기억의 풍성(제시 올리베로스) 외 다수
7	12/4	• 새로운 시작과 희망을 담은 그림책 큐레이션 소개 • 이야기 속 인물이 다시 시작하는 순간 살펴보기 • 그림책과 나의 삶을 연결하여 앞으로의 마음 생각하기 • '나에게 건네는 그림책' 책놀이 체험		작은 당부(제인 고드윈) 외 다수
수강생 준비물		없음		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		생각이 쑥쑥 문해력 탐험대		
강 사 명		정진희	대 상	초등 1~3학년 12명
요 일 / 시 간		목요일 16:30~17:30	교 육 기 간	2026. 10. 22.~12. 10. * 11. 19. 휴강
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 · 강의 목표 & 효과		- 그림책의 글과 그림을 함께 읽으며 어휘와 이야기의 의미를 이해하는 기초 문해력 함양 - 인물과 사건을 관찰·예측·추론하고, 근거를 찾아 자신의 생각을 말과 글로 표현하는 통합적 문해력 향상 - 친구의 다양한 생각을 듣고 서로 다른 관점을 이해하며 읽기·사고·표현·소통이 연결되는 문해 경험 형성		
회차	수업일	학습활동 및 내용		주제도서
1	10/22	- 오리엔테이션 및 라포형성 (나를 표현하기) - 그림책 속 인물을 표현하는 낱말 찾아보기 - 표지·제목 보고 내용 예측하기 '나를 나타내는 세 가지 낱말'을 찾아 나의 특징 표현하기 - 선택한 낱말을 활용하여 '나를 소개하는 한 문장' 만들고 자기소개하기		나는 어떤 아이일까 /프란체스카 달폰소 글그림/이승수 역/다봄
2	10/29	- 이야기를 이해하고 요약하기 - 표지와와의 만남/그림책 리딩 - 사건의 원인과 결과를 연결하며 "왜 이런 일이 일어났을까?" 생각하기 - 가장 중요하다고 생각하는 장면을 선택하고 이유 말하기		마음이 그랬어 /박진아 글그림/노란돼지
3	11/5	- 낱말을 이해하고 문장으로 표현하기 - 표지와와의 만남/그림책 리딩 - 이야기 속 새로운 낱말·재미있는 낱말·마음을 나타내는 낱말 찾아보기 - 선택한 낱말을 자신의 경험과 연결하여 나만의 문장 만들기		멋진 민주 단어/서현, 소복이, 한성민 글그림/사계절
4	11/12	- 마음과 행동을 관찰·추론하기 - 표지와와의 만남/그림책 리딩 - 글에 직접 드러나지 않은 인물의 마음과 행동의 이유 추론하기 - 같은 장면을 보고 서로 다른 감정 낱말 찾아 비교하기 - 왜냐하면..."을 활용해 생각의 근거 표현하기		착한 아이 사탕이/최덕규 그림/글로연
5	11/26	- 생각의 근거 찾기 - 표지와와의 만남/그림책 리딩 - 한 장면을 자세히 읽고 발견한 것 → 생각한 것 → 생각한 이유 연결하기 - 글과 그림에서 자신의 생각을 뒷받침하는 단서 찾기		나에겐 권리가 있어요/레자 달반드 글그림/이세진 역/책연어린이
6	12/3	- 다른 관점에서 생각하고 소통하기 - 표지와와의 만남/그림책 리딩 - 같은 사건을 서로 다른 등장인물의 입장에서 생각해보기 "내가 ○○라면?" 자신의 선택과 이유 말하기		겁쟁이 빌리/앤서니 브라운 저/비룡소
7	12/10	- 나의 문해력 성장을 돌아보고 표현하기 6회기 동안 경험한 보고·읽고·생각하고·질문하고·말하고·듣고·쓰는 문해력 돌아보기 '나의 문해력 나무' 만들기 및 "나에게 책을 잘 읽는다는 것은 ○○이다." 표현하기		6회기 동안 읽은 그림책 활용
수강생 준비물		없음		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		스토리 보드게임		
강 사 명		조유경	대 상	초등 1~3학년 12명
요 일 / 시 간		금요일 16:20~17:50	교 육 기 간	2026. 10. 16.~11. 27.
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 · 강 의 목 표 & 효 과		- 초등교과연계 보드게임을 선정해 학습과 재미를 동시에 경험할 수 있도록 한다. - 교육적 테마에 맞춘 보드게임으로 종합적 사고 능력을 배양한다. - 즐거운게임을 통해 전략적 사고, 협업, 문제해결능력을 자연스럽게 키운다. - 창의력과 사고력 향상시킨다. - 도서연계를 통해 창의력과 사고력을 향상시킨다.		
회차	수업일	주제	학습활동 및 내용	주제도서
1	10/16	순발력 공간지각력	제한된 손가락만 사용하여 제시된 카드 모양대로 나무 블록을 빠르고 정확하게 쌓아 올리는 순발력·공간지각력 중심의 보드게임으로 신체 조절 능력을 키운다. -도서: 비버는 너무 바빠 / 니콜라스 올드랜드	 비버타워
2	10/23	공간지각력 집중력	'주문 카드에 그려진 그림과 똑같은 모양의 꼬치를 누구보다 빠르게 만들어 점수를 획득하는 순발력 파티 보드게임으로 색과 정보를 빠르게 인지하고 소근육을 사용하여 만드는 과정에서 공간지각력과 집중력이 강화된다. - 도서:봉봉 마녀의 꼬치꼬치 떡꼬치 / 김유리	 꼬치의 달인
3	10/30	전략적 사고	카드를 내려놓되, '6번째 카드'가 되는 것을 피해 감점(소머리)을 가장 적게 받아야 한다. 위험을 관리하고 의도적 선택을 하면서 사회성 발달과 감정조절 훈련을 기른다. - 도서 : 트롤과 염소 삼 형제 / 맥 바넷	 젝스님트
4	11/6	코딩 및 컴퓨팅 사고	놀이를 통해 자연스럽게 코딩 핵심 개념 및 컴퓨팅 사고력을 기르는 보드게임. 토큰을 원하는 위치로 움직이며 순차적 사고를 기르고, 잘못된 경로를 찾아내 수정하는 디버깅 능력을 기른다. - 주제도서 : 코딩으로 모래성 만들기 / 조시펑크	 밀어서 충전 완료
5	11/13	전략적 문제해결력	자신의 블록을 꼭짓점에 맞닿도록 놓으며 면이 붙어서는 안되는 규칙에 맞게 틈새를 파고드는 전략을 세워 블록판을 채워 넣고 이 과정에서 공간감각과 전략적 문제해결력을 기른다. - 주제도서: 세모/ 존클라센 작품	 블로커스
6	11/20	사회성 향상	모든 플레이어가 협력하여 최대한 많은 카드를 맞히는 과정에서 비밀 단어를 설명하기 위해 단어의 핵심 정의와 특징을 명확하게 파악하고 표현하는 능력이 길러진다. - 주제도서: 근데 그 얘기 들었어? / 밤비	 저스트원
7	11/27	공간감각 균형잡기	서커스 단원이 되어 무대 위 캐릭터와 소품들을 카드의 지시대로 무너지지 않게 쌓아 올리는 공간지각 및 균형잡기 파티 보드게임. 게임을 하며 자연스럽게 물체의 균형, 중력, 형태에 따른 안정감을 체득한다. - 주제도서: 동물 서커스 / 니시무라 토시오	 뒤죽박죽 서커스
수강생 준비물		1인 재료비 : 15,000원		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

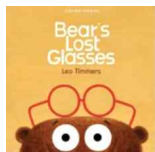
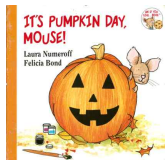
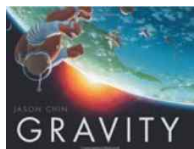
2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		놀이로 찾는 우리 역사		
강 사 명		유명희	대 상	초등 1~3학년 12명
요 일 / 시 간		토요일 10:00~11:00	교 육 기 간	2026. 10. 24.~12. 5.
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 · 강의 목표 & 효과		한국사 입문 프로그램으로 인물 위주의 초등 저학년 대상 수업입니다. 고구려 을지문덕의 살수대첩부터 고려 왕건의 후삼국통일까지 책을 함께 읽으며 재미있는 활동과 함께 역사 속 인물들을 알아보면서 그들의 위기관리 능력과 리더십을 배우고 시대의 흐름을 자연스럽게 익힙니다.		
회차	수업일	학습활동 및 내용		주제도서
1	10/24	<을지문덕> - 고구려와 수나라의 전투, 살수대첩 - 활동 : 투석기		을지문덕
2	10/31	<계백 장군> - 5만 신라군 vs 5천 백제 결사대, 황산벌 전투 - 말		
3	11/7	<김유신과 김춘추> - 신라의 두 기둥, 외교의 달인과 전쟁의 신 - 활동 : 연		삼국 통일의 힘은 화랑
4	11/14	<대조영> - 고구려를 뒤이은 해동성국 - 활동 : 팽이		대조영, 옛 고구려 땅에 발해를 세우다.
5	11/21	<장보고> - 무역왕, 바다의 왕자 - 활동 : 달팽이 김밥		
6	11/28	<견훤과 궁예> - 후백제 건국, 후고구려 건국 - 활동 : 호랑이 라켓		누가 진짜 영웅이 되었나?
7	12/5	<고려를 세운 왕건> - 후삼국을 통일한 고려 - 물고기 수납 꽃이		
수강생 준비물		1인 재료비 : 15,000원		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		생각 ON 문해력 스튜디오		
강 사 명		송윤정	대 상	초등 3~5학년 12명
요 일 / 시 간		토요일 11:30~12:30	교 육 기 간	2026. 10. 17.~12. 5. * 10. 31. 휴강
장 소		운남어린이도서관 문화교실	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 · 강 의 목 표 & 효 과		다양한 그림책을 읽으며 글과 그림 속 정보를 이해하고, 이야기의 핵심 내용을 파악하는 문해력을 기릅니다. 예측·질문·추론 등 다양한 읽기 활동을 통해 스스로 생각하는 힘을 키우고 자신의 생각을 표현할 수 있습니다.		
회차	수업일	학습활동 및 내용		주제도서
1	10/17	- 오리엔테이션 후 폴더 북 만들기 - 오감을 활용하여 장면 상상하여 다양한 표현하기 - 「수박씨야, 뭐가 될래?」 활동지		
2	10/24	- 비교하기, 인물의 마음 추론하기, 자기 경험과 연결 - 마인드맵에 대한 이해 - 책 속 질문을 이용한 마인드맵		
3	11/7	- 두 인물 비교&나와 다른 친구를 이해하고 관계 맺기 - 키워드 찾아 질문만들기 - 질문을 이용한 신호등 토론(근거를 들어 표현하기)		
4	11/14	- 인물의 말과 행동을 통해 마음 추론하기 - 호랑이와 꼬리 꽃의 관계 변화 파악하기 - 친구들의 마음 살펴보기(핫시팅 토론) - 「친구란 _____이다.」한 문장으로 표현하기		
5	11/21	- 이어질 내용 예측하며 읽기, 단서 찾기 - 등장인물의 입장 생각하고, 결말 바꾸기 한 컷 - 관점 바꾸어 말하기 - 털실을 활용한 「돌고 도는 생명 고리」활동		
6	11/28	- 「우주 최강 봉어빵의 비밀」찾기 - 나눔에 필요한 덕목 찾아 봉어빵 안에 포스트잇으로 - 나를 빛나게 하는 별 4~5개 정해서 별자리 만들기 -> 「나만의 우주 최강 별자리」		
7	12/5	- '주름'이 갖는 의미 생각해 보기 - 로봇 철이의 행동 변화를 통해 마음 추론하기 - 「나의 시간을 밝히는 세 개의 전구」소중한 경험표현 - 「7개의 책, 7개의 빛」우리가 읽은 7권 중 최고는?		
수강생 준비물		없음		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		

2026년 운남어린이도서관 4분기 독서문화프로그램 강의계획서

프 로 그 램 명		Book Buddies with mom & dad		
강 사 명		신은미	대 상	6~7세 아동+보호자 15팀
요 일 / 시 간		토요일 10:00~11:00	교 육 기 간	2026. 10. 24.~12. 5.
장 소		운남어린이도서관 강당	교 육 횟 수	7회
프로그램 소개 · 강의 목표 & 효과		영어 그림책을 읽고 다양한 독후활동을 하면서 독서력과 창의력을 키우고 즐기는 영어를 가능하게 해주는 프로그램입니다.		
회차	수업일	학습활동 및 내용		주제도서
1	10/24	- Main book : Bear's lost glasses - Animals - Guess what? - Activity : Make a glasses		
2	10/31	- Main book : It's pumpkin day, mouse! - Halloween - Feeling - Activity : Halloween ornaments		
3	11/7	- Main book : Kind crocodile - Help others - Prejudice - Activity : Clothpin crocodile		
4	11/14	- Main book : Elephant island - Problem solving - Harmony - Activity : Team game		
5	11/21	- Main book : The monster in the lake - Duck and monster - Believe or not - Activity : A Lake Monster		
6	11/28	- Main book : Gravity - What is gravity? - Science - Activity : MAKE a balance		
7	12/5	- Main book : The queen's present - World's landmark - Christmas - Activity : Pinata game		
수강생 준비물		1가족당 재료비 : 15,000원 (1~7차시)		
비 고		※ 상기 내용은 상황에 따라 달라질 수 있습니다.		