

# 2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	김윤월				
신청자명	김윤월		직위(급)	강사	
콘텐츠사업 참여구분	신규 <input type="checkbox"/> 기존 <input checked="" type="checkbox"/>	단체 <input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/>	※신규: 19~20년도 교육콘텐츠사업 미승인 ※기존: 19~20년도 교육콘텐츠사업 승인 및 (미)연계		
아동·청소년 교육활동 경력 여부 (V표시)	※ 학교(학교 제외 포함) 에서 수업 진행한 경우				
	2018년	2019년	2020년	교육활동장소 (모두 기재)	학교, 문화센터, 도서관 등
	V	V	V		
유선전화	070-7578-1622		휴대전화	010-8892-9685	
이메일	walri97@hanmail.net				
단체/개인 주소	서울시 은평구				
2020년도 교육이수현황	필수	학교안전교육 : 심폐소생술&응급처치교육 <input checked="" type="checkbox"/> 성폭력예방교육 <input checked="" type="checkbox"/>			
	심화	온라인클래스플랫폼 교육(구글클래스/줌/저작권) <input checked="" type="checkbox"/>			
*은평미용방과후지원센터 주최	교육이수자	김윤월			
신청 프로그램명				사 업 비	
기초부터 배우는 블록코딩(엔트리)				960,000원	
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

## 2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명	기초부터 배우는 블록코딩(엔트리)									
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)		V		
사업목적	논리적 사고력을 키우기 위해 블록코딩이란걸 도입하여 학교에서 정보과목에 코딩 교육을 의무화 하고 있다. 전문적인 블록코딩을 경험하고 더 쉽고 재미있게 코딩의 세계로 입문할 수 있도록 협력하고 교과과목과 연계된 예제를 이용하여 타 과목의 학습효율을 함께 높인다.									
사업기간	2021 . 01 . 01 . ~ 2021 . 12 . 30 .					총 ( 12 )회 진행 / 주(1~3)회				
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(10)명 ~ 최대(25)명				
활동분야 (V표시)	교과과정연계형			활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V							
	평일 방과 후 활동		V		교외				방학중	V
	주말 방과 후 활동									
사 업 비	금960,000원(금구십육만원)									
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4차산업시대에 필요한 논리력과 창의력을 키운다.</li> <li>- 블록코딩의 의미를 알고, 알고리즘의 기본 원리를 안다.</li> <li>- 블록코딩 프로그램(엔트리)의 여러 기능을 이해하고 자신의 아이디어를 더하여 작품을 완성함으로써 자신감과 코딩에 흥미를 이끈다.</li> <li>- 직접 만든 작품을 친구들에게 공개하고, 서로의 작품을 분석해 봄으로써 친밀감과 유대감을 높인다.</li> </ul>									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터와 인터넷 접속 원활</li> <li>- 컴퓨터 1인 1대 가능</li> <li>- 정원 15인 이상시 담당선생님이 수업에 참여하여 학생 관리 지원</li> </ul>									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	기초부터 배우는 블록코딩(엔트리)		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	-활동내용 : 하드웨어와 소프트웨어의 차이를 알고, 왜 소프트웨어가 필요한가를 안다. 엔트리를 설치, 실행하고, 학급 회원으로 등록하여 자료 공유법을 안다. -방법 : 엔트리 사이트에 접속하여 회원가입을 하고 자기소개하는 코딩을 해보고 저장하고 공유한다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷, 회원가입에 필요한 개인정보		
2	-주제 1 : 순차처리가 뭐예요? -활동내용 : 순차 알고리즘을 알아보고 학생과 선생님의 대화를 순차적으로 실행되도록 만든다. -방법 : 나의 등교과정을 순서에 따라 나열해 보고, 순차적으로 진행되는 코딩을 완성하여 실행해 본다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
3	-주제 1 : 반복처리를 이용한 문양 만들기 -활동내용 : 반복처리를 함으로써 편리한 점을 알아보고, 반복처리로 만들 수 있는 여러 모양을 만들어 본다. -방법 : 도장찍기 기능 이용한 반복무늬 예제를 작성한다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
4	-주제 1 : 조건처리 기능을 알아본다. -활동내용 : 조건문의 필요성을 알고, 간단한 코딩으로 여러 조건에 맞는 상황이 되도록 코딩한다. -방법 : 만일 ~라면의 조건문을 이용하여 자동문 시뮬레이션을 코딩한다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
5	-주제 1 : 오브젝트(스크립트) 이동 기능을 이용한 코딩은 어디에 이용하는가? -활동내용 : 다른 배경이 무대의 추가와 삭제, 장면전환 만들기 -방법 : 배경이 바뀌는 달리는 장면을 코딩한다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
6	-주제 1 : 소리 기능 사용하기? -활동내용 : 소리 추가하는 방법을 알고 피아노 연주가 가능한 코딩을 하고 실행하여 오류가 없도록 만든다. -방법 : 피아노와 드럼 연주를 할 수 있는 프로그램 코딩.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
7	-주제 1 : 신호 처리란 무엇인가? -활동내용 : 동시다발적으로 발생하는 사건에 대하여 코딩하는 방법을 안다. -방법 : 신호처리 기능을 이용하여 순차적 처리가 아닌 동시다발적인 처리를 하는 로켓발사 예제를 만들 수 있다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

회기	세부 추진내용	교시	강사명
8	-주제 1 : 변수가 뭐예요? -활동내용 : 변수가 무엇인지 이해하고, 변수를 사용하여 코딩해본다. -방법 : 변수 기능을 이용하여 자동판매기 예제를 만들고 정상적인 동작이 되는지 확인한다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
9	-주제 1 : 비교, 논리 연산에 대해 알아본다. -활동내용 : 비교, 논리연산자를 이해하고 재미있는 런게임을 코딩한다. -방법 : 변수와 초기화기능 이용하여 재미있는 게임을 코딩하며 논리연산을 익힌다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
10	-주제 1 : 미디어아트 작품 만들기 -활동내용 : 미디어아트가 무엇인지 알고 재미있는 코딩한다. -방법 : 초기화 기능과 드론을 이용하여 재미있는 게임을 코딩하며 논리연산을 익힌다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
11	-주제 1 : 함수 기능에 대해 알아본다. -활동내용 : 함수란 언제 쓰는지 이해하고 코딩한다. -방법 : 프렉탈이란 무엇인지 알고 반복문을 함수 기능을 이용하여 작성하고 프렉탈 무늬를 이용하여 작품을 만든다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		
12	-주제 1 : 나만의 작품 만들기 -활동내용 : 그동안 배운 엔트리의 모든 기능을 종합하여 나만의 작품을 만들어 친구들과 함께 공유하고 테스트 한다. -방법 : 스스로 자신만의 아이템으로 작품을 만들 수 있도록 지도한다.	2교시	김윤월
	-준비물 : 엔트리 프로그램, 컴퓨터, 인터넷		

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	김윤월	1	- 강의 준비, 강의 진행, 강의 마무리, 질의답변 - 학생 관리, 담당선생님과 연락과 조율 등 강의 진행에 필요한 전반적인 모든 업무
프로그램의 창의성	- 연령별(초,중,고) 수업 예제로 난이도 조절이 가능하다. - 기초부터 차근 차근 공부하며 논리적 사고를 키울 수 있다. - 기본과 기초에 충실한 코딩 원리 이해 과정이다. - 아이들이 직접 게임을 코딩 하며, 컴퓨터적 사고력을 키울 수 있게 만들어준다.			
프로그램의 지역사회 연계성	- 컴퓨터와 인터넷이 가능한 은평구 관내 청소년수련관, 동사무소, 도서관 등에서 교육 진행을 시도해 볼 수 있다. - 재료비용 없이 교육 진행이 가능하다.			

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

소요예산

※ 부가세 포함

(단위 : 원)

지출항목	산출내역	소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 80,000원×12회×1명=960,000원	960,000	100%	
합 계		960,000	100%	

관리 및 협력방안

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안전사고 예방계획 / 사고 대처방안 등</li> <li>- 참여 학생 대상 시작 전 안전교육 실시한다.</li> <li>- 컴퓨터를 이용한 수업 중 인터넷과 게임에 들어가지 않도록 주의 관리한다.</li> <li>- 컴퓨터를 함부로 작동시켜 고장이 발생하지 않도록 주의를 준다.</li> <li>- 실습 시에는 반드시 선생님의 지시에 따르며, 개인행동을 하지 않도록 한다.</li> <li>- 응급처치 요령을 익혀 두고 응급 상황에서 신속히 대처할 수 있는 능력을 갖춘다.</li> </ul>
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석 확인 / 참여 유도 / 동기부여 등</li> <li>- 매번 출석 확인하고, 사전에 참가학생에게 문자 알림을 한다.</li> <li>- 흥미와 즐거움이 동반되는 예제의 사용으로 흥미를 느끼도록 유도한다.</li> <li>- 서로의 작품을 소개함으로써 친구들의 공통 관심사를 찾아낸다.</li> <li>- 공유 기능을 이용하여 진행상황을 확인하고 꾸준한 활동을 유도한다.</li> </ul>
학교와의 협력방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전 조율 / 역할 분담 / 진행사항 공유 등</li> <li>- 컴퓨터실의 원활한 사용을 위해 사전 연락하여 확인한다.</li> <li>- 담당선생님도 함께 아이들의 작품을 감상토록 하며, 진도의 정도를 알 수 있도록 한다.</li> <li>- 학교 동아리 발표나 축제에 적극 참여 가능토록 돕는다.</li> </ul>

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개				
신청구분 (V표시)	단체	개인	단체(개인)명	김윤월
		V		
대표자명	김윤월		담당자명	김윤월
대표자 휴대전화	010-8892-9685		담당자 휴대전화	010-8892-9685
단체 홈페이지	-		e-mail	walri97@hanmail.net
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input checked="" type="checkbox"/>		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	-
아동·청소년 교육활동 경력	은평구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연도, 기관명, 대상, 주제</li> <li>- 2018, 은평고등학교, 1~2학년, 3D 프린팅을 이용한 제품제작과 진로설계</li> <li>- 2018, 충암고등학교, 1~2학년, 3D 프린팅을 이용한 제품제작과 진로설계</li> <li>- 2018, 선일이비즈니스고등학교, 1~2학년, 3D 프린팅을 이용한 제품제작</li> <li>- 2019, 선일여자고등학교, 1~2학년, 3D 프린팅을 이용한 제품제작 특강</li> <li>- 2019, 예일디자인고, 1~3학년, 기초부터 배우는 엔트리 코딩 스쿨</li> <li>- 2019, 선정고등학교, 1~3학년, 기초부터 배우는 엔트리 코딩 스쿨</li> <li>- 2019, 은진초등학교, 6학년, 엔트리 코딩</li> <li>- 2019, 예일여자중학교, 1~3학년, 스크래치 코딩, 보조강사</li> <li>- 2019, 동북유치원, 7세반, 뚜루뚜루 코딩교육, 보조강사</li> <li>- 2019, 꿈터도서관, 초등학교1~6학년, 4차산업체험강좌 진행</li> <li>- 2020, 송실고등학교, 1학년, 블록코딩 엔트리,</li> <li>- 2020, 신도중학교, 1학년 자유학기제, 블록코딩 엔트리</li> <li>- 2020, 연천초등학교, 6학년, 실과(소프트웨어-엔트리) 수업 진행</li> </ul>		
	타구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연도, 기관명, 대상, 주제</li> <li>- 2018, 서울시 미디어 청소년센터, 초등학생, 메이키 메이키 활동 수업</li> <li>- 2018, 한국산업기술대학교, 고등학생, 영마이스터: 아두이노 캠프</li> <li>- 2019, 보라매청소년수련관, 초등학생, 아두이노 활동 수업</li> </ul>		
주강사 주요이력				
주강사명	김윤월			
관련 프로그램 운영 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연도, 기관명, 대상, 주제</li> <li>- 2019, 예일디자인고, 1~3학년, 기초부터 배우는 엔트리 코딩 스쿨</li> <li>- 2019, 선정고등학교, 1~3학년, 기초부터 배우는 엔트리 코딩 스쿨</li> <li>- 2019, 은진초등학교, 6학년, 엔트리 코딩</li> <li>- 2019, 꿈터도서관, 초등학교1~6학년, 4차산업체험강좌 진행</li> <li>- 2020, 송실고등학교, 1학년, 블록코딩 엔트리,</li> <li>- 2020, 신도중학교, 1학년 자유학기제, 블록코딩 엔트리</li> <li>- 2020, 연천초등학교, 6학년, 실과(소프트웨어-엔트리) 수업 진행</li> </ul>			
자격 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 취득연도, 기관명, 자격증(수료증) 명칭</li> <li>- 2018.6, 종로여성인력개발센터, SW코딩교육전문가 과정 수료</li> <li>- 2018, (주)한국창의교육개발원, CODE Creator 2급</li> <li>- 2017.6, 은평여성인력개발센터, 3D프린팅 전문강사 양성과정 수료</li> <li>- 2017, (주)인텔리코리아, 3D프린팅전문강사 Specialist</li> <li>- 2004.6, 한국산업인력관리공단, 정보처리 기사</li> <li>- 1995.2, 교육부(창원전문대학), 교원자격증(실기교사사서)</li> </ul>			

프로그램 사진자료



2020 신도중학교 자유학기제 수업 진행



2020 송실고등학교 동아리 수업 진행



2020 연천초등학교 실과 소프트웨어 수업



2019 예일디자인고,선정고 동아리수업 진행



2019 은진초등학교 실과(소프트웨어) 수업 진행



2019 여성가족부 W-link 행사 3D펜 체험부스 운영 및 꿈터도서관 3D펜 수업 진행