

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	오 상 희				
신청자명	오 상 희		직위(급)	대 표	
콘텐츠사업 참여구분	신규 <input checked="" type="checkbox"/>	단체 <input type="checkbox"/>	※신규: 19~20년도 교육콘텐츠사업 미승인		
	기존 <input type="checkbox"/>	개인 <input checked="" type="checkbox"/>	※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)	유치원, 초/중/고등학교 도서관, 평생학습관 마을축제, 문화예술제
	V	V	V		
유선전화	02-6448-1800		휴대전화	010-9015-5931	
이메일	hayoup@naver.com				
단체/개인 주소	서울 은평구				
2020년도 교육이수현황 <small>*은평마을방과후지원센터 주최</small>	필수	학교안전교육 : 심폐소생술&응급처치교육 <input type="checkbox"/> 성폭력예방교육 <input type="checkbox"/>			
	심화	온라인클래스플랫폼 교육(구글클래스/줌/저작권) <input type="checkbox"/>			
	교육이수자	-			
신청 프로그램명				사 업 비	
코딩과 함께하는 보드게임				1,680,000원	
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명	코딩과 함께하는 보드게임									
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)		V		
사업목적	언플러그드 보드게임을 통해 컴퓨터와 프로그래밍의 원리를 이해하고, 컴퓨팅 사고력과 창의적 문제해결력을 향상시킨다.									
사업기간	2021 . 03 . 02 . ~ 2022 . 2 . 28 .						총 (8)회 진행 / 주(1)회			
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(4)명 ~ 최대(30)명				
	V	V	V	V						
활동분야 (V표시)	교과과정연계형		V	활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V							
	평일 방과 후 활동		V		교외	V		방학중	V	
	주말 방과 후 활동		V							
사 업 비	금1,680,000원(금일백육십팔만원)									
기대효과	- 보드게임과 교구를 활용하는 활동 위주의 언플러그드 SW교육으로, 컴퓨터와 프로그래밍의 원리와 활용에 흥미와 관심을 키울 수 있다. - 컴퓨터의 원리와 SW사용법을 쉽고 재미있게 익히고 생활에 활용할 수 있다. - SW사용법 이해는 물론, SW 제작을 위한 이해와 창의적 사고력을 키울 수 있다.									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	- 빔 프로젝트 - 컴퓨터									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	코딩과 함께하는 보드게임		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	-주제 1 : 주제 1 : OT 및 안전교육 -활동내용 : 선생님과 학생이 함께 지킬 규칙 및 안전규칙을 공유한다. -주제 2 : 4차산업혁명과 알고리즘(컴퓨터가 일하는 방법) -활동내용 : 4차산업혁명의 키워드를 이해하고, 컴퓨팅 사고력에 대하여 알아본다. 알고리즘의 개념정의와 종류를 알아보고, 문제를 해결하기 위한 알고리즘을 만들고, 언플러그드 활동으로 프로그래밍 해본다. 순서도와 알고리즘을 이해하고, 절차적 사고와 순차적 실행을 고려하는 코딩을 대형교구활동과 보드게임으로 알아본다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 알고리즘 대형교구, 알고리즘을 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		
2	-주제 1 : 압축과 압축풀기(컴퓨터의 저장 공간 확보 방법) -활동내용 : 데이터의 저장 공간을 확보하고 정보를 빠르게 전송하기 위한 압축과 해제 원리에 대해 알아본다. 반복되는 패턴을 발견하고 같은 패턴을 그룹화한다. 용량과 속도의 연관성에 대하여 알아본다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 압축 몬스터컵(1인 1교구), 압축을 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		
3	-주제 1 : 순차(컴퓨터의 작업 순서) -활동내용 : 컴퓨터 작업의 순서가 갖는 의미를 이해하고, 같은 작업이라도 순서에 따라 전혀 다른 결과가 출력되는 것을 확인할 수 있다. 순차의 의미를 이해하고, 가장 효율적이고 전략적인 순서를 구성할 수 있다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 순차 대형교구, 순차를 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		
4	-주제 1 : 이진수(컴퓨터와 소통하는 방법) -활동내용 : 컴퓨터가 정보를 어떻게 표현하는지 알아보고, 숫자, 문자, 이미지 등의 표현방법을 이해한다. 컴퓨터와 소통하는 이진수를 이해하고, 숫자나 문자를 0과 1로 표현해본다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 이진수 대형교구, 이진수를 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

회기	세부 추진내용	교시	강사명
5	-주제 1 : 정렬과 검색(컴퓨터의 정보저장과 검색방법) -활동내용 : 자료 정리와 검색의 효율성을 알아본다. 컴퓨터가 자료를 저장할 때 쉽게 찾을 수 있도록 배열하는 방법과 원하는 자료를 빨리 찾는 자료 검색방법을 대형교구 활동과 보드게임을 통해 이해한다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 정렬 대형교구, 정렬과 검색을 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		
6	-주제 1 : 컴퓨터 용어와 오류검출(컴퓨터 언어의 이해와 오류검출) -활동내용 : 컴퓨터 용어를 탐색하여 의미를 알아보고, 패리티 비트로 오류를 검출하는 방법을 이해한다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 컴퓨터용어와 오류검출을 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		
7	-주제 1 : 코딩과 함께하는 보드게임(1) -활동내용 : 그동안 학습한 컴퓨팅 사고력과 문제해결력을 전략적 보드게임에서 활용해본다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 코딩을 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		
8	-주제 1 : 코딩과 함께하는 보드게임(2) -활동내용 : 그동안 학습한 컴퓨팅 사고력과 문제해결력을 전략적 보드게임에서 활용해본다.	2교시	오상희 홍태호
	-준비물 : 코딩을 이해할 수 있는 언플러그드 보드게임		

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	오상희	1	- 프로그램 총괄 진행 - 강의 진행 및 업무 분장
	보조강사	홍태호	1	- 소그룹별 지도 - 수업 진행상황 체크 및 교구 관리
	예비강사	김미애, 성혜진, 최은숙 조윤아, 성홍경	5	- 주/보조강사 결원 시 역할 대행
프로그램의 창의성	<ul style="list-style-type: none"> - 맞춤 제작한 대형퍼즐교구를 활용하여 그룹대항 게임식으로 수업을 진행하여, 수업에 대한 흥미와 참여도가 높은 자발적 학습 프로그램 - 매 수업 학습한 알고리즘과 프로그래밍의 원리를 관련된 보드게임 활동에 적용/활용하면서, 컴퓨팅 사고력과 창의적 문제해결력을 키우는 프로그램 - 기술적 측면보다는 생활전반의 문제를 해결하는 데에 코딩을 어떻게 활용할 것인지 기획하고 적용하는 사고력을 향상시키는 프로그램 - 언택트 시대에 걸맞는 온라인 콘텐츠로 영상 강의 및 실시간 수업 가능한 프로그램 			
프로그램의 지역사회 연계성	- 학습한 교구/게임을 활용하여 지역사회의 행사/봉사에 참여하며 긍정적 성장이 가능한 프로그램			

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

소요예산

※ 부가세 포함

(단위 : 원)

지출항목	산출내역	소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 80,000원×8회×1명=640,000원	960,000원	57%	
보조강사비	(2교시) 40,000원×8회×1명=320,000원			
재료비	(1인) 3,000원×8회×30명=720,000원	720,000원	43%	
	<재료비 항목별 1인당 단가> 대형교구대여료 1,000원 보드게임대여료 2,000원			
합 계		1,680,000원	100%	

관리 및 협력방안

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> - 소그룹 운영 시 학생대표를 선발하여 운영의 도움을 받음 - 안전을 위해 준비물을 프로그램 진행하는 곳에 안전하게 모아둠 - 학생의 안전과 인권보호를 위한 비밀 보장 원칙 준수
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> - ‘우리들의 약속’ 서약을 통해 긍정적인 소통과 자발적 참여 유도 - 개인별/모둠별 게임식 수업 시, 골고루 발표와 참여의 기회 제공
학교와의 협력방안	<ul style="list-style-type: none"> - 담당 선생님과 수업시간, 인원, 학급의 분위기 등 사전문의 및 협의(전화, 방문) - 특정 상황에 따른 조율과 맞춤형 프로그램(운영일시, 차시 등) 조절 - 문제행동 학생 연계 상담

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개				
신청구분 (V표시)	단체	개인 V	단체(개인)명	오상희
대표자명	오상희		담당자명	오상희
대표자 휴대전화	010-9015-5931		담당자 휴대전화	010-9015-5931
단체 홈페이지	-		e-mail	hayoup@naver.com
프로그램 진행 공간 보유현황	예 ■ / 아니오 □		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	16 명
아동·청소년 교육활동 경력	은평구	<ul style="list-style-type: none"> - 2013년, 2014년 은평 교육콘텐츠 연계사업 참여 초/중학교 <보드게임> (총암초/신사초/구현초/은빛초/구산초) - 2016년 총암중/덕산중 자유학기프로그램 <퍼즐과 보드로 배우는 창의수학> - 2017년 총암중 자유학기프로그램 <퍼즐과 보드로 배우는 창의수학> - 2017년 응암초 창의체험수업 <교실속 신나는 보드게임파티> - 2017년 증산중/신도중 전환기프로그램 <보드로 배우는 사고력수학> - 2018년 신도초 전환기프로그램 <보드로 배우는 사고력수학> - 2018년 선일여고 동아리프로그램 <코딩과 함께하는 보드게임> - 2018년 연천중 자유학기프로그램 <코딩과 함께하는 보드게임> - 2018년 진관초 방과후프로그램 <보드게임> - 2018년 백합유치원 <코딩과 함께하는 보드게임> - 2019년 구산중/연천중 자유학년프로그램 <코딩과 함께하는 보드게임> - 2019년 선일여고 진로직업프로그램 <코딩과 함께하는 보드게임> - 2019년 송실중 창의수학동아리프로그램 <전략보드게임> - 2019년 신도고/대성중/영락중 전환기프로그램 <보드게임> - 2019년 총암초 사고력교구수학프로그램 <씨투엠> - 2019년 동명초/은빛초/수색초 돌봄교실프로그램 <창의보드게임> - 2019년 은빛초 돌봄교실프로그램 <영재체스교실> - 2019년 진관초 교육복지프로그램 <멘사창의보드게임> - 2019년 부용초 영재수학캠프프로그램 <창의사고력활동수학과 보드게임> - 2019년 대곡초 임원수련회프로그램 <리더십을 키우는 보드게임> - 2020년 구산중/연천중 자유학년프로그램 <코딩과 함께하는 보드게임> - 2020년 서울시직장맘지원센터 <신체/감각활동 보드게임> 		
	타구	<ul style="list-style-type: none"> - 2013년, 2014년 서대문 교육콘텐츠 연계사업 참여 초/중학교 <보드게임> (금화초/홍은초/서현중/인왕중/홍제초/이대부중) - 2015년 광성드림초 동아리/방과후프로그램 <창의수학보드게임> - 2017년 마포구 중암중/신수중 <교실속 신나는 보드게임파티> 		

주강사 주요이력

주강사명	오상희
관련 프로그램 운영 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 창의수학보드게임 연구소 대표강사/창의사고력영재수학학원 원장 및 대표강사 역임 - 창의사고력수학 및 보드게임 융합 프로그램 개발 및 강의 - 하나로교육문화센터 창의교구수학 프로그램 운영 - 유치원/초/중/고등학교 창의수학&보드게임&언플러그드 코딩 프로그램 운영 - 도서관/문화센터/방과후돌봄센터 등 다수 출강 - 보드게임 지도자/청소년 보드게임 지도자 자격증 과정 운영 - 멘사 창의올림피아드 대회 등 대회개최 및 심판활동. 대회출전지도 및 수상자 배출
자격 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 2011년/한국보드게임산업협회/교육기능성보드게임지도자 - 2013년/(주)타임컨텐츠/창의사고력수학 PlayFACTO 지도사 - 2014년/한국창의과학교육협회/멘사 올림피아드 한국대회 심판 - 2017년/국제능력교육원/SW교육지도사 - 2017년/창의퍼즐포텐/창의퍼즐 포텐 지도사 - 2019년/(주)아해교육포럼/멘사셀렉트지도사 마스터 - 2020년/(주)행복한바오밥/실버보드게임지도사 - 2020년/과학기술정보통신부 (주)다이비즈/스마트폰활용지도사

주강사 주요이력

주강사명	장효정
관련 프로그램 운영 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 2019. 선일여고, '코딩과 보드게임' 보조강사 - 2019. 구산중 자유학기 '코딩과 함께하는 보드게임' 주강사 - 2019. 물푸레작은도서관 보드게임 강사 - 2020. 연천중 자유학년 '코딩과 함께하는 보드게임' 주강사 - 2020. 구산중 자유학년 '코딩과 함께하는 보드게임' 주강사 - 2019~2020. 오브레인 대표강사
자격 사항	- 2019 멘사셀렉트 지도사 1급 (주)아해교육포럼

주강사 주요이력

주강사명	이윤서
관련 프로그램 운영 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 2019. 선일여고, '코딩과 보드게임' 보조강사 - 2019. 산책마을 도서관 '책과함께하는 보드게임' 보조강사 - 2019. 은평구 마을축제 '보드게임과 함께하는 마을 축제' 봉사활동가 참여 - 2019. 신도고 '여행과 함께 하는 보드게임' 강사 - 2020. 구산중 '코딩과 함께하는 보드게임' 보조강사 - 2019~2020. 오브레인 대표강사
자격 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 2019 멘사셀렉트 지도사 1급 (주)아해교육포럼 - 2019 자기주도학습 지도사 1급 (사)한국U러닝연합회

프로그램 사진자료



순차 알고리즘을 익히는 보드게임



컴퓨터의 언어 이진수를 활용하는 대형교구게임



모둠별 게임활동으로 익히는 컴퓨팅사고력



정렬과 검색을 전략적 활용하는 보드게임



순차적/논리적 사고를 활용하는 대형교구활동



압축을 경험하는 대형교구활동