

# 2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	권신				
신청자명	권신			직위(급)	개인
콘텐츠사업 참여구분	신규 <input type="checkbox"/> 기존 <input checked="" type="checkbox"/>	단체 <input checked="" 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 V V V 교육활동장소 (모두 기재) -선일초등학교 -마포중앙도서관 -은평복지관, 은평뉴타운도서관 -금호여중,가재울중,영락중				
유선전화	02-3217-5235			휴대전화	010-4716-5234
이메일	ksks1971@naver.com				
단체/개인 주소	서울 은평구				
2020년도 교육이수현황 <small>*은평미술방과후지원센터 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
'가치 있는 진로탐색' 보드게임 톡톡 (talk~talk~)					1,148,800원
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

## 2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명	'가치 있는 진로탐색' 보드게임 톡톡 (talk~talk~)									
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)	V			
사업목적	1. 보드게임을 활용하여 미래의 주역인 청소년에게 사회적 자치와 나의 가치를 찾는 활동을 함으로서 올바른 직업가치관을 함양 할 수 있도록 독려 한다. 2. 게임을 통해 다양한 창작모델을 발굴하고 '크리에이터란 무엇인가?'를 보드게임 크리에이터 활동을 함으로서 체험할 수 있다.									
사업기간	2021 . 03 . 01. . ~ 2022 . 02 . 28 .					총 ( 8 )회 진행 / 주( 1 )회				
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(12)명 ~ 최대(24)명				
활동분야 (V표시)	교과과정연계형			활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V							
	평일 방과 후 활동				교외				방학중	V
	주말 방과 후 활동									
사 업 비	금1,148,800원(금일백일십사만팔천팔백원)									
기대효과	- 청소년들이 사회적 가치를 인지하고 및 올바른 직업 가치관을 함양 한다. - 창작의 세계를 이해하고 새로운 직업 모델을 발굴한다. - 크리에이터란 무엇인지 이해하고 경험함으로서 다양한 직업의 세계를 체험한다.									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	- 컴퓨터 - PPT 활용 가능 조건									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	‘가치 있는 진로탐색’ 보드게임 톡톡 (talk~talk~)		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	-주제 1 : ‘가치’란 무엇일까? -활동내용 : 사회적 가치와 나의 가치 찾기 -방법 : 1) 다양한 사례 소개 2) 올바른 가치관 관한 토의 ( 브레인라이팅기법 ) 3) 가치사전과 직업가치관 테스트	2교시	권신
	-준비물 : 필기도구, 가치카드 / 보드게임 : 라이크샤워		
2	-주제 1 : ‘함께’란 무엇일까? / 나를 알고, 친구도 알고 -활동내용 : 나 사용 설명서 만들기 (나의 단점을 장점으로 뒤집자) -방법 : 1) 함께한다는 것은 ( 포스트잇으로 디딤돌 만들기) 2) 재미있는 게임으로 알아보는 나 (보드게임 : 플립) 나의 단점카드 모으기 -> 나의 장점 찾기 -> 나 사용 설명서 만들기 3) 내의 잠재력을 알아보고 발휘할 수 있는 직업 찾기	2교시	권신
	-준비물 : 필기도구, 포스트잇 / 보드게임 : 플립		
3	-주제 1 : ‘크리에이터’란 무엇일까? -활동내용 : 창작을 위해 필요 한 것 / 가치를 더하는 방법 -방법 : 1) 만들고 싶은 직업 / 있어야 하는 직업의 밴다이어그램 만들기 2) 활동1 : 분야 / 테마 정하기 3) 활동2 : 구성을 위한 요소들 탐색	2교시	권신
	-준비물 : 필기도구 / 보드게임 : 포텐		
4	-주제 1 : 보드게임 크리에이터 알아보기 -활동내용 : 보드게임 크리에이터 활동을 통하여 창작 체험 -방법 : 1) 분야, 테마, 구성요소, 창작의 기법 2) 목적에 따른 보드게임의 구분 : 교육, 재미, 소통, 표현 등 3) 나에게 맞는 분야의 게임 개발 초안	2교시	권신
	-준비물 : 공카드, 전지, 필기도구		
5	-주제 1 : 영역별 보드게임 체험 1 -활동내용 : ‘왜?’ 라는 질문으로 개발자의 의도 엿보기 -방법 : 1) 게임 체험 : 과학, 예술, 2) 개발자의 의도 추측하기 3) 재구성하기	2교시	권신
	-준비물 : (보드게임) 오드월드, 픽스큐브,		
6	-주제 1 : 영역별 보드게임 체험 2 -활동내용 : ‘왜?’ 라는 질문으로 개발자의 의도 엿보기 -방법 : 1) 게임 체험 : 언어, 창작, 수 2) 개발자의 의도 추측하기 3) 재구성하기	2교시	권신
	-준비물 : (보드게임) 브레인스툼, 피라믹스, 수모쿠		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

회기	세부 추진내용	교시	강사명	
7	-주제 1 : 게임개발의 전체 구상 -활동내용 : 재구성한 게임을 모형으로 제작 시연 -방법 : 1) 개발 키트로 옮기기 2) 제작한 게임 시연 3) 베스트 선정	2교시	권신	
	-준비물 : 게임개발 키트			
8	-주제 1 : 쓰담쓰담, 토닥토닥 -활동내용 : 성과물을 자랑하고 응원 [같이 찾는 가치] -방법 : 1) 나의 경험담 공유 2) 공감 왕 뽑기 3) 신바람 응원 부채 제작	2교시	권신	
	-준비물 : 한지 부채, 필기도구 / (보드게임) 쓰담쓰담, 너도나도			
수행인력				
	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	권신	1	- 강의 기획 및 프로그램 진행
프로그램의 창의성	- 사회적 가치를 부여한 진로탐색 / 나의 작업가치관과 사회적 의미 재고 - 창작과 소통의 도구로 재미있는 보드게임을 메타포로 활용함.			
프로그램의 지역사회 연계성	- 수업 내용에 공공과 공유의 의미부여			

[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		640,000원	56%	
재료비	공동 사용	(1 회) 2,000원×8회×24명=384,000원	508,800원	44%	
	개별 사용	(1 인) 5,200원×1회×24명=124,800원			
	<b>&lt;교구대여비 : 항목별 1인당 단가&gt;</b> ※ 교구대여비 (24명 기준) 4인용보드게임 대여비: 8,000원 회당 보드게임 대여 개수 : 6개 회당 보드게임 총 대여비 : 48,000 (인당 : 2,000원) <b>&lt;재료비 : 항목별 1인당 단가&gt;</b> 개발키트 : (4인용)20,000원 (1인당가 5,000원) 종이부채 : 200원				
합 계			1,148,800원	100%	

관리 및 협력방안

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 시작 전 안전교육</li> <li>- 게임에 임하는 자세 교육</li> <li>- 정리와 안전한 마무리 안내</li> </ul>
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석 확인</li> <li>- 참여 목적 상기, 동기 부여</li> <li>- 진행 상황에 따라 교구 및 수업방식 유동적 운영</li> <li>- 개인 맞춤 피드백을 통한 응원</li> </ul>
학교와의 협력방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 내용 공유, 학습자 개인 피드백 내용 전달</li> <li>- 온라인 수업시 :               <ul style="list-style-type: none"> <li>* 구글폼 과제, 일대일 문의 내용을 학교 담당 선생님과 공유</li> <li>* 참여자 공동 관리 시스템 (구글 드라이브 운영)</li> </ul> </li> </ul>

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개				
신청구분 (V표시)	단체	개인	단체(개인)명	권신
		V		
대표자명	권신		담당자명	권신
대표자 휴대전화	010-4716-5234		담당자 휴대전화	010-4716-5234
단체 홈페이지	-		e-mail	ksks1971@naver.com
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input checked="" type="checkbox"/>		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	-
아동·청소년 교육활동 경력	은평구	2019년도 : 은평뉴타운도서관 (초등, 가베연계보드게임특강) 은평종합복지관 (유, 아동부모, 자녀와 함께하는 보드게임특강) 은평구평생학습관 마을누림프로젝트 '별별은평' 제작 참여/ 강의 2020년도 : 은평구마을활성화 지원사업 '창의 STEAM' 프로그램 기획, 강의 영락중 주제선택프로그램 '창의 STEAM 보드게임' 강의 (온라인)		
	타구	2019년도 : 마포 중앙도서관 특기적성 보드게임 강사 (초등, 창의보드게임) 2020년도 : 종로구 2020경제공동체 활성화 사업 -동네친구 프로젝트 (소통 보드게임 강의) 서울시 시민제안평생교육프로그램(실버인지보드게임) -스토리평생교육원 강사 금호여중 주제선택프로그램 '우리는 보드게임 크리에이터 강의' (온라인 / 대면강의 병행)		
주강사 주요이력				
주강사명	권신			
관련 프로그램 운영 경험	2019년도 : 은평뉴타운도서관 (초등, 가베연계보드게임특강) 은평종합복지관 (유, 아동부모, 자녀와 함께하는 보드게임특강) 은평구평생학습관 마을누림프로젝트 '별별은평' 제작 참여/ 강의 마포 중앙도서관 특기적성 보드게임 강사 (초등, 창의보드게임) 2020년도 : 은평구마을활성화 지원사업 '창의 STEAM' 프로그램 기획, 강의 서울시 시민제안평생교육프로그램(실버인지보드게임) 스토리평생교육원 강사 종로구 2020경제공동체 활성화 사업-동네친구 프로젝트 (보드게임 강의) 금호여중 주제선택프로그램 '우리는 보드게임 크리에이터 강의' (온라인 / 대면강의 병행) 영락중 주제선택프로그램 '창의 STEAM 보드게임' 강의 (온라인)			
자격 사항	- 2018년도 : 보드게임지도사 (한국보드게임산업협회) 두뇌개발보드게임크리에이터 지도사 (브레인티저스) 실버브레인보드게임 지도사 (브레인티저스) - 2020년도 : 학교폭력예방상담사 (휴넷) 진로상담사 (휴넷) 노인심리상담사 (휴넷)			

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 사진자료



금호여중 2020 1학기 (주제선택)



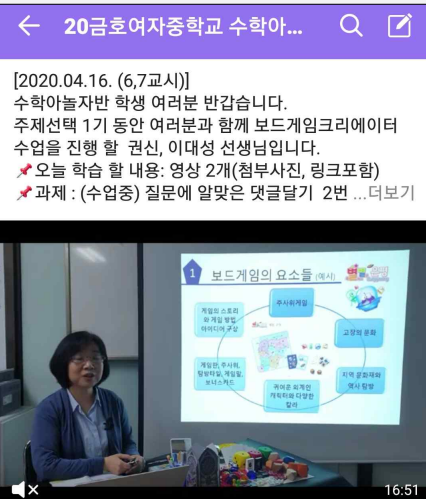
시민제안평생교육프로그램(실버인지보드게임)



금호여중 2020 1학기 (주제선택)



온라인 수업 : 영락중 2020 2학기 (주제선택)



온라인 수업 : 금호여중 2020 1학기 (주제선택)



은평구마을활성화 지원사업 '창의 STEAM'