

# 2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	김미영				
신청자명	김미영			직위(급)	
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		
유선전화	-			휴대전화	010-9497-2547
이메일	story-edu@hanmail.net				
단체/개인 주소	서울시 성동구				
2020년도 교육이수현황	필수	학교안전교육 : 심폐소생술&응급처치교육 <input checked="" type="checkbox"/> 성폭력예방교육 <input checked="" type="checkbox"/>			
	심화	온라인클래스플랫폼 교육(구글클래스/줌/저작권) <input type="checkbox"/>			
*은평마을방과후지원센터 주최	교육이수자	김미영, 김지영			
신청 프로그램명					사 업 비
우리는 보드게임 크리에이터					2,615,000원
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

# 2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명		우리는 보드게임 크리에이터								
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)		V		
사업목적	- 보드게임과 다양한 창의 교구들을 연계한 창의 융합 두뇌 개발 트레이닝 - 다양한 종류의 보드게임을 경험해 보고, 각자 원하는 보드게임을 모듈로 구성 분석 조사, 토론 한 후 보드게임 크리에이터로의 경험 - 1인 메이커 시대에 발맞춰 보드게임을 제작									
사업기간	2021 . 03 . 02 . ~ 2021 . 12 . 31 .					총 ( 12 )회 진행 / 주( 1 )회				
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(20)명 ~ 최대(25)명				
활동분야 (V표시)	교과과정연계형		V	활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V		교외				방학중	
	평일 방과 후 활동									
	주말 방과 후 활동									
사 업 비	금 2,615,000 원(금 이백육십일만오천원)									
기대효과	- 호기심과 흥미를 유발하여 창의적 사고력을 향상 - 도전의식과 창의성 및 영재성을 개발 - 게임을 통하여 토론 능력 향상 ,승패의 경험을 통해 감정조절 능력 학습 - 수학적 사고, 논리적 사고, 집중력, 기억력, 창의력 향상에 효과적 - 전략적 사고, 통합능력, 문제 해결력, 집중력 향상, 자유학기 연계과정을 통해 창의성 성장프로그램 -1인 보드게임 제작 메이커~팀별 보드게임 제작 메이커로의 발돋움									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	- 학교: 빔, 스피커, 컴퓨터 등등의 수업에 필요한 장비류 - 강사 및 단체: 교구, 수업에 필요한 준비물, 강사 명찰 등 수업에 필요한 장비류									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	우리는 보드게임 크리에이터		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	-주제 1 : 공간사고력 보드게임 -활동내용 : 사고력, 판단력, 변별력, 순발력, 문제해결력 강화 -방법 : 각 보드게임의 종류를 직접 플레이해보며 스토리의 구성과 게임의 구성물과 메커니즘을 이해하며 경험한다.  * 프로그램 내용에 따라 주제/활동내용/방법 추가 작성 가능	2H	김미영
	-준비물 : 공간사고력 보드게임, 탑 댕, 아웃오브마인드, 마인드 오 등		
2	-주제 1 : 메모리 보드게임 -활동내용 : 기억력, 사회성 강화, 방향 감각 공간메모리 능력 향상, 시지각 능력 강화 -방법 : 각 보드게임의 종류를 직접 플레이해보며 스토리의 구성과 게임의 구성물과 메커니즘을 이해하며 경험한다.	2H	김미영
	-준비물 : 메모리 보드게임, 타이가, 팡글루 등		
3	-주제 1 : 전략 보드게임 -활동내용 : 전략적 사고력, 공간지각력 향상, 판단력 향상, 문제해결력 강화 논리력· 추론 능력향상 -방법 : 각 보드게임의 종류를 직접 플레이해보며 스토리의 구성과 게임의 구성물과 메커니즘을 이해하며 경험한다.	2H	김미영
	-준비물 : 전략 보드게임, 이그이스, 타쑈, 가블러스 등		
4	-주제 1 : 수학 보드게임 -활동내용 : 순발력, 판단력, 연산능력 향상, 전략 수학적 사고 발달 -방법 : 각 보드게임의 종류를 직접 플레이해보며 스토리의 구성과 게임의 구성물과 메커니즘을 이해하며 경험한다.	2H	김미영
	-준비물 : 수학 보드게임, 수모쿠, 다빈치코드, 제로, 마헤 등		
5	-주제 1 : 과학 보드게임 -활동내용 : 과학(화학)적 연계 지식 습득, 분석적 사고력 향상, 문제해결력 강화 논리력·추론능력 향상 -방법 : 각 보드게임의 종류를 직접 플레이해보며 스토리의 구성과 게임의 구성물과 메커니즘을 이해하며 경험한다.	2H	김미영
	-준비물 : 과학 보드게임, 오드월드, 롱캐미스트리, 이그니스 등		
6	-주제 1 : 공간사고력, 수학, 순발력 보드게임 룰 변경 -활동내용 : 기존의 룰을 변경해 새로운 룰을 적용해 각 모둠 룰플레이 -방법 : 기존의룰을 변경해 새로운 룰을 적용해 각 모둠의 변경 된 룰을 적용해 게임을 플레이 한 후 제일 재미있는 룰로 변경한 모둠 시상.	2H	김미영
	-준비물 : 공간사고력, 수학, 순발력 보드게임, 룰 변경 기록지		
7	-주제 1 : 메모리, 전략, 과학 보드게임 룰 변경 -활동내용 : 기존의 룰을 변경해 새로운 룰을 적용해 각 모둠 룰 플레이 -방법 : 기존의룰을 변경해 새로운 룰을 적용해 각 모둠의 변경 된 룰을 적용해 게임을 플레이 한 후 제일 재미있는 룰로 변경한 모둠 시상한다.	2H	김미영
	-준비물 : 메모리, 전략, 과학 보드게임, 룰 변경 기록지		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

회기	세부 추진내용	교시	강사명
8	-주제 1 : 보드게임 리서치 (타사 게임 검색 및 정리) 및 스케치 -활동내용 : 모둠원들이 각자 맡은 보드게임을 리서치 해온 내용들을 공유하며 보고 토론을 통해 스케치 -방법 : 모둠원들이 각자 맡은 보드게임을 리서치 해온 내용들을 토대로 각 조의 보드게임의 스토리를 작성하며 제작의 틀을 만들어 나간다. -준비물 : 리서치 기록지, 스케치 보드, 그리기도구, 메모지	2H	김미영
9	-주제 1 :크리에이터 과정 이론 수업 키트를 활용한 보드게임 제작 -활동내용 : 키트를 활용한 보드게임 제작 (디자인, 스토리 등) -방법 : 스케치 한 보드게임의 스토리, 룰, 메커니즘, 구성물들을 고려하며 키트를 가지고 직접 제작에 들어간다. -준비물 : 보드게임 키트(게임보드, 주사위 2개, 게임 말 4개, 빈 카드 50장)	2H	김미영
10	-주제 1 : 보드게임 제작 및 자체 수정 -활동내용 : 키트를 활용한 보드게임 제작 -방법 : 스케치 한 보드게임의 스토리, 룰, 메커니즘, 구성물들을 추가하며 플레이 시 문제가 된 부분들을 수정하며 제작에 깊이를 더한다. -준비물 : 보드게임 키트, 그리기도구, 보드게임 상세 설명서 기록지	2H	김미영
11	-주제 1 : 보드게임 제작 및 자체 수정 및 마무리 -활동내용 : 키트를 활용한 보드게임 제작 및 마무리 -방법 : 스케치 한 보드게임의 스토리, 룰, 메커니즘, 구성물들을 점검하며 수정·보완을 하며 완성한다. -준비물 : 보드게임 키트, 그리기도구, 보드게임 상세 설명서 기록지	2H	김미영
12	-주제 1 : 다른 모둠 게임 실습 및 시상 -활동내용 : 다른 모둠 게임 실습 모둠 게임 발표 및 상호평가 및 시상 -방법 : 다른 모둠의 게임을 실습하며 각 모둠의 게임의 장·단점 및 인상 깊었던 점을 평가지에 기록해 작성한다. -준비물 : 보드게임 크리에이터 평가지, 필기도구, 수료증	2H	김미영

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	김미영	1	- 프로그램 구성 - 프로그램 전체 진행 - 회계관리
	보조강사	김지영	1	- 보조진행 - 학습자 관리 - 학습 준비
프로그램의 창의성	- 사회가 필요로 하는 역할 수행을 위해 보드게임 속에서 직업과 일의 중요성, 가치, 자신의 위치와 역할을 경험 - 나의 강점과 역량을 발휘해 보드게임을 제작 디자인			
프로그램의 지역사회 연계성	- 지역사회 내에서의 보드게임 크리에이터라는 직업에 필요한 지식과 기능을 습득 - 보드게임을 만들고 적용해보는 과정을 통해 미래 직업 속의 나의 재능에 대해 인식			

[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		1,440,000	55%	
보조강사비	(2교시) 40,000원×12회×1명=480,000원				
재료비	개별 사용	대형교구 3,000원×4회×25명=300,000원 보드게임교구 2,500원×10회×25명=625,000원 제작키트 5,000원×1회×25명=125,000원 제작 활동지 1,000원×5회×25명=125,000원	1,175,000	45%	
	<재료비 항목별 1인당 단가> 대형교구 대여료: 3,000원 보드게임 대여료: 2,500원 보드게임 제작 키트 5,000원 보드게임 제작 활동지 1,000원				
합 계			2,615,000	100%	

**관리 및 협력방안**

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 손소독 &amp; 손소독 티슈 비치 구비 / 여분의 마스크 구비</li> <li>- 안전을 위해 준비물을 프로그램 진행하는 곳에 안전하게 비치해 모아 둠</li> <li>- 학생의 안전과 인권보호를 위해 비밀 보장 원칙</li> <li>- 소그룹 운영 시 대표 학생의 도움을 받아 원활히 진행</li> <li>- 안전 용품 사용 시 사전 교육에 필요한 합의 과정 필요</li> </ul>
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석부 및 참여 학생 확인 관리</li> <li>- 서약서 작성을 통한 자발적 참여 유도</li> <li>- 모든 학생이 1:1로 시 실습 가능하도록 시간 배분</li> <li>- 실생활과 밀접한 교육으로 참여의식 함양</li> </ul>
학교와의 협력방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전합의 (전화, 방문)</li> <li>- 특정 상황에 따른 조율과 맞춤형 프로그램 조절</li> <li>- 문제 행동 학생 학교와 연계 상담/ 활동</li> <li>- 학생 인권 보장을 위해 담임교사까지로 공개 범위 제한</li> </ul>

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개

신청구분 (V표시)	단체	개인	단체(개인)명	김미영
		V		
대표자명	김미영		담당자명	김미영
대표자 휴대전화	010-9497-2547		담당자 휴대전화	010-9497-2547
단체 홈페이지	-		e-mail	story-edu@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>- 2015년, 2016년, 2017년, 2018년, 진관중학교, 전 학년, 학교폭력예방교육</li> <li>- 2015년, 2016년, 2017년, 영락중학교, 3학년, 학교폭력예방교육</li> <li>- 2015년, 은명초등학교, 5~6학년, 인성교육</li> <li>- 2016년, 2017년, 갈현초등학교, 4학년, 6학년, 학교폭력예방교육</li> <li>- 2019년 세명컴퓨터고등학교, 동아리, 인성교육</li> <li>- 2016년 상신중학교, 1학년자유학기, 창의인성보드게임</li> <li>- 2017년 대성고등학교, 3학년, 인성보드게임</li> <li>- 2019년 동명여고, 충암초, 예일여중, 진로 인성 보드게임</li> <li>- 2019~현재 경희중, 선정중, 선정고, 은평고, 서초중 강북청소년수련원 보드게임 크리에이터 과정 진행</li> </ul>
	타구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2016~18년, 파라미타청소년연합회, 인성리더쉽</li> <li>- 2016년 군포관모초등학교, 인성교육</li> <li>- 2017년, 성산종합복지관, 인성교육</li> <li>- 2017년, 마포건강증진센터, 가족프로그램</li> <li>- 2016년~18년, 북한산국립공원, 청소년리더쉽교육</li> <li>- 2018년, 영석고등학교 가족힐링독서캠프</li> <li>- 2019년 반지초 엄마보드게임/ 마포보건소 보드게임 가족 힐링캠프</li> </ul>

주강사 주요이력

주강사명	김미영
관련 프로그램 운영 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국폴리텍대학교 진로교육</li> <li>- 한국생산성본부 대학 취업진로 캠프</li> <li>- 춘해대학교 취업캠프</li> <li>- 제주관광대학교 취업캠프</li> <li>- 양동초등학교 드론진로체험</li> <li>- 지평초등학교 드론진로체험</li> <li>- 사단법인 동련 진로체험 부스운영</li> </ul>
자격 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2017, 한국전문상담학회, 인성지도사2급</li> <li>- 2014, 한국평생학습개발원, 심리상담사2급</li> <li>- 2016, 한국평생교육상담협회, 진로코칭지도사 2급</li> <li>- 2018, 브레인티저스, 보드게임2급</li> </ul>

프로그램 사진자료



메모리 전략 보드게임



순발력, 공간지각력 보드게임



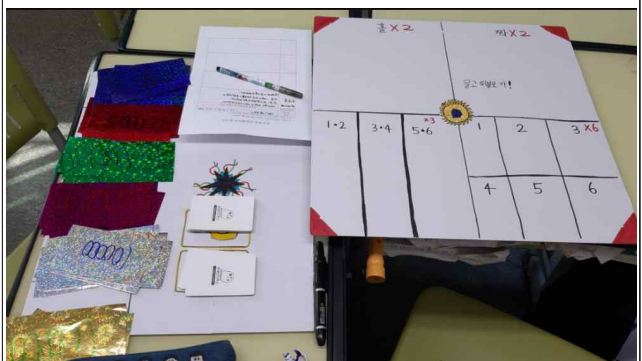
수학 보드게임



과학 보드게임



제작 키트를 이용한 보드게임 제작



제작 완성 된 보드게임