

영화와 함께하는 코딩 아티스트

주요키워드	미술코딩	아트코딩	코딩 크리에이티브
-------	------	------	-----------

단체/개인명	김은희		구분	단체	개인
					V
담당자명/직책	김은희 / 프리랜서	휴대전화	010-3695-5534		
이메일주소	heefile@naver.com	사업참여 횟수	(4)회		
필수교육이수	이수	소재지	서울시 은평구		

사업영역	창의과학융합				온라인수업		가능			
사업목적	4차 산업 시대의 핵심 키워드 '융합형 인재!' 코딩+예술 융합 프로그램으로 예술적 감각을 키우고 사고의 폭을 넓혀준다.									
사업기간	2023. 4. 1. ~ 2023. 12. 31.						총 (12)회 진행 / 주 (1)회			
사업대상	유	초	중	고	회기별 인원		최소 (5)명~최대 (25)명			
		√	√	√						
활동분야	교과 과정 연계형			√	활동 장소	교내	√	활동 기간	학기중	√
	창의 체험 활동			√						
	평일 방과후 활동			√		교외			방학중	√
	주말 방과후 활동			√						
사업비	금1,297,000(백이십구만칠천원)									
소요예산 *세부산출내역은 프로그램 계획서에 기재함	지출항목	산출내역					소계(원)		구성비	
	주강사비	(2교시) 80,000원X12회X1명=960,000원					960,000		74%	
	재료비	(1인) 13,480원×25명=337,000원					337,000		26%	
		<재료비 항목별 1인당 단가> 검정 켄트지(1장) 200원, 16절 흰색켄트지(100원x10장) 1,000원, 유성 매직(8색) 5,000원, 가위 1.800원, 딱풀 1,080원, 오일 파스텔 12색 3.600원, 은박지 400원, OHP필름 400원								
	합 계					1,297,000원		100%		
기대효과	- 영화를 관찰하고 그려 보면서 영화를 이해하고 프로그래밍 할 수 있는 융합적 사고력을 키울 수 있다. - 같은 주제를 통해서 다양한 작품이 나오는 친구들 그림을 보고 생각을 발전시킬 수 있다.									
프로그램 운영 시 충족해야할 조건	- 인터넷이 사용 가능한 컴퓨터 실이나 교실 - 1인 1대로 사용할 수 있는 노트북 또는 테블릿 - 빔프로젝트, 음향									

프로그램 계획서

회기	세부 추진내용 (*초/중/고 학생 특성 반영하여 기재)	교시	강사명
1	-주제 1 : 미술사 알아보기, 스크래치 알아보기 -활동내용 : 미술사를 알아보고 맘에 드는 그림을 골라 이야기해 봅니다. -방법 : 클로드 모네(수련이 핀 연못) 같은 장소이지만 시간에 따라 색이 다르게 보입니다. * 코딩 블록의 활용 방법과 위치 알아보기	2	김은희
	-준비물 : 컴퓨터		
2	-주제 1 : 고대 미술 -활동내용 : 염원과 아름다움을 담은 고대 미술을 알아봅니다. -방법 : 고대의 작품을 감상해보며 연못 속에 물고기를 그려 봅니다. * 그린 그림을 스프라이트로 만들어서 연못에서 헤엄치는 물고기들과 대화를 만들어 봅니다.	2	김은희
	-준비물 : 흰색 캔트지, 오일 파스텔, 컴퓨터		
3	-주제 1 : 고딕 미술 -활동내용 : 하늘에 닿을듯한 뽀족뽀족 건축물을 만들어 봅니다. -방법 : 환상적인 스테인드글라스를 만들어 봅니다. 화면을 분할 후 색칠해서 완성합니다. * 스페이스 키를 누르면 건축물 모양이 바뀌는 스프라이트를 만들어 봅니다.	2	김은희
	--준비물 : OHP필름, 은박지, 유성 매직, 컴퓨터		
4	-주제 1 : 인상주의 -활동내용 : 색과 빛을 담은 해돋이를 표현해 봅니다. -방법 : 멋진 해돋이 순간을 상상해서 그림으로 표현해 봅니다. * 스크래치 무대에 있는 좌표를 이해하고 해가 뜨는 시간에 따라 배를 움직이게 합니다.	2	김은희
	-준비물 : 오일 파스텔, 흰색 캔트지, 컴퓨터		
5	-주제 1 : 후기 인상주의 -활동내용 : 고흐가 사랑한 아를르 마을을 감상하고 그림으로 표현합니다, -방법 : 고흐의 작품 속 소재들을 팝업 카드로 표현해봅니다. * 화살표 키를 눌러서 사람들을 움직이게 하고 장소에 닿으면 어디인지 말을 합니다.	2	김은희
	-준비물 : 검정색 캔트지, 가위, 풀, 오일 파스텔, 매직, 컴퓨터		
6	-주제 1 : 신인상주의 -활동내용 : 점으로 채워진 무지개 공원을 보고 기억에 남는 풍경을 그려 봅니다. -방법 : 색 점을 찍어서 색칠할 아름다운 풍경을 그려 봅니다. * 도장 찍기 블록을 이용해서 초록 점을 찍으며 초록색으로 그릴 수 있게 프로그래밍 합니다.	2	김은희
	-준비물 : 유성매직, 흰색 캔트지, 컴퓨터		
7	-주제 1 : 상징주의 -활동내용 : 화려한 꿈의 세계, 크림트 그림 속에 있는 패턴을 표현합니다. -방법 : 클림트 작품 속의 모양의 의미를 찾아보고 나만의 패턴을 만들어 보면서 형태감과 창의력을 키웁니다. * 카메라 확장기능을 활용해서 카메라에서 사물을 인식하면 그래픽 효과가 생기는 부분을 표현해 본다.	2	김은희
	-준비물 : 오일 파스텔, 흰색 캔트지, 컴퓨터		

회기	세부 추진내용	교시	강사명
8	-주제 1 : 추상 주의 -활동내용 : 수직, 수평선과 네모로 가득한 세상 -방법 : 몬드리안 작품을 감상하고 몬드리안의 색상을 사용하여 색상 막대를 만들어 화면을 구성해봅니다. * 스크래치에서 미로를 만들어 화살표 키를 누르면 스프라이트가 위아래로 움직이게 하는 프로그래밍을 해봅니다. -준비물 : 흰색 켄트지, 가위, 풀, 오일 파스텔, 컴퓨터	2	김은희
9	-주제 1 : 추상 표현주의 -활동내용 : 춤추는 즐거운 도형을 표현해 봅니다. -방법 : 음악을 감상한 느낌을 자유롭게 표현해보며, 도구를 사용하여 그린 도형과 자유로운 선들을 조화롭게 배치해봅니다. * 카메라 확장기능을 활용해서 카메라에서 스프라이트를 터치하면 소리 효과와 그래픽 효과를 표현해 본다. -준비물 : 흰색 켄트지, 오일 파스텔, 컴퓨터	2	김은희
10	-주제 1 : 입체주의 -활동내용 : 알쏭달쏭 재미있는 얼굴 -방법 : 다양한 각도에서 바라본 얼굴의 눈, 코, 입 모양을 재미있게 그려 봅니다. * 선택한 키를 누를 때마다 눈, 코, 입 모양이 바뀌는 프로그래밍을 해 봅니다. * 카메라 확장기능을 활용해서 스프라이트가 달았을 때 점수가 올라가는 게임을 만들어 본다. -준비물 : 흰색 켄트지, 유성매직, 오일 파스텔, 컴퓨터	2	김은희
11	-주제 1 : 초현실주의 -활동내용 : 꿈의 세계를 담은 이상한 나라를 만들어 봅니다. -방법 : 인체 일부분인 눈을 관찰하여 그려 보면서 관찰력을 키우고 마그리트의 작품을 통해 상상력을 키워봅니다. * 카메라 확장기능을 활용해서 동작인식게임을 만들어 본다. -준비물 : 흰색 켄트지, 오일 파스텔, 유성 매직, 컴퓨터	2	김은희
12	-주제 1 : 갤러리(내 그림을 알아맞히는 인공지능) -활동내용 : 업로드한 그림들을 학습화시킨다. 훈련된 데이터는 내 그림인지 아닌지 판별 할 수 있다. -방법 : 나의 작품을 알리기 위한 전시회 포스터를 만들어 봅니다. * 지금까지 만들었던 그림을 저장해서 그림이 바뀔 때마다 소개하는 프로그램을 만들어 봅니다. -준비물 : 컴퓨터	2	김은희

프로그램의 창의성	- 미술과 작가의 시대적인 배경을 이해하고 역사 속에 있는 정지된 그림을 코딩 프로그램을 이용해 움직이고 소리나게 함으로서 창의적인 미술 융합 교육으로 발전시킬 수 있다. 또 노트북이나 웹캠이 있을 경우 확장 블록을 이용해 작가 그림을 데이터 학습 시켜 인공지능 분야를 이해시키고 어떤 그림인지 알아맞추는 방향까지도 나아갈 수 있다.
프로그램의 지역사회 연계성	- 학생의 작품 활동을 계기로 PBL을 통한 미술교육과 디지털의 만남을 융합시킬 수 있다. - 명화를 이용하는 것뿐만 아니라 친구가 그린 그림, 우리 동네에 어르신이 그리신 그림 등 여러 작품을 활용해 코딩해서 표현 할 수 있다. - 우리 동네를 그리고 내가 집에서 학교에 가는 길, 우리 동네 돌아보기 등 여러 가지로 여러 과목에 접목할 수 있다.

소요예산				
※ 부가세 포함 (단위 : 원)				
지출항목	산출내역	소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 40,000원×12회×1명=960,000원	960,000원	74%	960,000원
보조강사비	없음			
재료비	(1인)13,480원×25명=337,000원 ※ 회기별 최대 인원수 기준으로 책정	337,000원	26%	337,000원
	<재료비 항목별 1인당 단가> 검정 켄트지(1장)200원, 16절 흰색켄트지(100원x10장) 1,000원, 유성 매직(8색) 5,000원 가위 1,800원, 딱풀 1,080원, 오일 파스텔 12색 3,600원, 은박지 400원, OHP필름 400원			
합 계		1,297,000 원	100%	1,297,000원
관리 및 협력방안				
구 분	구체적 방안			
강사인원	- 주강사 1명 - 인원이 많을 시에는 미술의 역사와 대표적인 명화를 알아보고 그려보는 시간은 갖는다. - 코딩시간에는 강사가 제안한 오브젝트로 코딩을 해서 움직이는 명화를 만들어 본다.			
학생안전 관리계획	- 재료를 사용하기 전에 주의 사항을 알려주고 정리 정돈을 할 수 있게 안내한다. - 사고가 났을 경우 담당 선생님께 연락하고 다른 학생에게 부탁해서 보건실로 이동 할 수 있게 하고 강사는 교실에서 학생들을 안정시킨다. - 비상시 대처할 수 있게 간단한 구급 약품을 준비한다.			
학생 참여방안	- 수업 시작과 동시에 출석을 불러 학생들 눈과 마주칩니다. - 학생에게는 해결하기 쉬운 일을 주어 참여할 수 있게 칭찬해 준다. - 학생들 수준에 맞춰서 수업 진도를 맞추려는 것보다 학생들 이해 수준에 맞춰서 부담 없는 수업으로 진행한다.			
학교와의 협력방안	- 재료 파악이나 와이파이 컴퓨터 교실 환경을 확인합니다. - 대면, 비대면 수업에서 학생들이 진행되는 상황을 온라인 자료 업로드 방에서 확인할 수 있고 마지막에는 발표 시간을 마련해 학생들의 결과물을 확인해 완성도를 높인다.			

단체/개인 소개

신청구분 (V표시)	단체	개인 V	단체/개인명	개인/김은희	
담당자명/직책	김은희 / 프리랜서			담당자 휴대전화	010-3695-5534
홈페이지 (보유한 경우)				e-mail	heefile@naver.com
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input type="checkbox"/>			프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	명
참여강사	번호	강사명			역할
	1	김은희			주강사

5년 내 아동·청소년 교육활동 주요 경력 (18년~22년)	은평구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2022	서울영락중학교	중1학년	코딩 아티스트
		2022	서울대조동사무소	초등학교	코딩 아티스트
		2022	서울신사초등학교	초등학교	게임활용코딩
		2021	은평구립마을형강사	초등학교	코딩 아티스트
		2021	서울선일초등학교	초등학교	언플러그드 로봇 코딩수업
		2020	은평구립마을형강사	초등학교	할로코드와 인공지능
		2019	서울 홍제초등학교	초등학교	게임활용코딩
		2018	서울 진관초등학교	초등학교	코딩보드게임 & 코딩수업
	타구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2022	미양초등학교	초등학교	피지컬컴퓨팅 햄스터
		2022	영락중학교	중학교	나는 야 코딩 아티스트
		2022	성동구청	초등학교	안전통학리빙랩
		2022	기적의도서관(국립어린이청소년도서관)	초등학교	내가 만드는 세상VR오쿨러스퀘스트
		2022	이순신도서관(국립어린이청소년도서관)	초등학교	내가 만드는 세상VR오쿨러스퀘스트
		2022	코코아앱	초등학교	2022 SK하인슈타인(엔트리)
		2022	대조북카페	초등학교	미술코딩아티스트
		2022	여주기적의도서관	초등학교	내가만드는 VR전문가
		2022	게임문화교실	초등학교	게임활용코딩(초등고)
		2022	용마초등학교	초등학교	아름다운 그림이야기 코딩(마이크로비트)
		2022	양화중학교	중학교	크롬북을 활용한 AI수업
		2022	하남청소년수련관	초등학교	코스페이스 VR/AR
		2022	신북초등학교	초등학교	큐브로이드를 활용한 코딩로봇
		2022	서일초등학교	초등학교	피지컬컴퓨팅을 활용한 로봇 1~6
		2022	대구에듀소프트랩	초등학교	디지털 역량 UP교실
		2022	하남청소년수련관	초등학교	하남 '꿈트리' 프로젝트(VR/AR)
		2021	은평마을방과후강사	초등학교	미술코딩
		2021	김포중봉청소년수련관	초등학교	3D펜, 인공지능수업, 브레드보드과학교실
		2021	게임문화재단	초등학교	게임문화교실, 게임 이해하기
		2021	은평구립마을형강사	초등학교	미술코딩
		2021	NIA한국지능정보사회진흥원	초등학교	인공지능윤리교육
		2021	코드클럽한국위원회	초등학교	성동광진LTI프로젝트
		2021	코코아앱	초등학교	SK하인슈타인(엔트리,코스페이스)
2021	한국생산성본부	성인	디지털전환강사		
2021	중랑구방정환센터	초등학교	아두이노, 로봇		
2021	고촌청소년문화의집	초등학교	3D펜으로 만들어 보는 미술이야기		

	2020	KT, 이티에듀	초등학교	인공지능이란 무엇인가
	2020	충남,충북디지털역량강 사교육	초등학교	VR/AR이란무엇인가(활용)
	2020	국립어린이청소년도서 관	초등학교	3D프린터 활용(유튜브영상)
	2020	충남디지털역량강사교 육	초등학교	VR/AR이란무엇인가(기초)
	2020	선일초등학교	초등학교	코딩수업
	2020	고촌청소년문화의집	초등학교	3D펜으로 만들어 보는 수학이야기
	2020	구립은평방과후센터	초등학교	할로코드와 인공지능
	2020	서울치현초등학교	초등학교	게임문화교실
	2020	역촌돌봄센터	초등학교	게임문화교실, 게임활용코딩
	2020	서울홍제초등학교	초등학교	게임활용코딩
	2019	종암중앙교회 돌봄	초등학교	스크래치, 미술코딩
	2019	월촌중학교	중학교	360크리에이터
	2019	송정중학교	중학교	AR크리에이터
	2018	우장초등학교	초등학교	즐거운 코딩 - 엔트리
	2018	염광중학교	중학교	스크래치프로그래밍
	2018	가재울중학교 외	중학교	1일 VR/AR특강

강사 주요 이력(대표강사)

강사명	김 은 희		
자격 및 교육 이수 현황 (프로그램 관련 자격 및 교육 필수기재)	자격·수료·교육명	취득연도	발급처
	메타버스콘텐츠디자이너3급	2022	(주)유틸플러스인터랙티브
	메타버스교육지도사1급	2022	미래직업협회
	인공지능윤리교육전문강사수료	2021	(주)티엠디교육
	메타버스교육지도사2급	2021	미래직업협회
	인공지능교육지도사	2021	미래직업협회
	4차산업혁명교육지도사2급	2021	(주)에듀포털 자격검정위원회
	4차산업지도사1급	2020	한국로봇 교육연합회
	게임문화교실 강사	2020	한국콘텐츠진흥원
	PBL퍼실리테이터 수료	2020	(주)안랩, 맘이랜서
	코딩교육지도사	2020	프로보/로봇교육연구소
	선도메이커 해외연수	2019	한국창의재단
	VR 강사양성과정 수료	2018	경기대학교 첨단미디어테크랩
	VR/AR 콘텐츠 과정 수료	2018	한국생산성본부
	아두이노 강사수료	2017	(주)안랩, 맘이랜서
	스크래치 강사수료	2016	(주)안랩, 맘이랜서

프로그램 사진자료



고대 미술의 특징을 이해하고, 그리고 코딩으로 표현한다.



고딕 미술의 특징을 이해하고, 그리고 코딩으로 표현한다.



인상주의의 그림의 특징을 이해하고 코딩으로 표현한다.



후기 인상주의 그림을 이해하고 팝업카드를 만들고 순차 구조를 이해하고 코딩으로 표현한다.



확장기능을 이해하고 크롬북 카메라를 이용해 화면을 건드리면 도장을 찍어 색상이 변하는 나무를 만든다.



상징주의를 이해하고 그림을 표현해 본다. 코딩으로 표현하고 창작해 본다.