

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	김지은				
신청자명	김지은		직위(급)	강사	
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)	- 학교, 센터
	V	V	V		
유선전화	-		휴대전화	010-7449-2092	
이메일	with1005@hanmail.net				
단체/개인 주소	서울시 은평구				
2020년도 교육이수현황 <small>*은평미용방과후지원센터 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	
메이크코드&마인크래프트 코딩				1,240,000원	
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명	메이크코드&마인크래프트 코딩									
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)		V		
사업목적	마인크래프트 에듀케이션 에디션은 코딩 교육에 마인크래프트라는 게임적 요소를 적용해 아이들의 동기부여와 협동, 문제해결, 비판적사고, 컴퓨터 활용능력 등을 고취시키는 교육방법으로 코딩을 쉽게 접근하여 학습할 수 있습니다									
사업기간	2021 . 03 . 02 . ~ 2022 . 02 . 28 .					총 (12)회 진행 / 주(1)회				
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(10)명 ~ 최대(20)명				
활동분야 (V표시)	교과과정연계형			활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V							
	평일 방과 후 활동		V		교외	V		방학중	V	
	주말 방과 후 활동									
사 업 비	금1,240,000원(금일백이십사만원)									
기대효과	- 마인크래프트 에듀케이션 에디션은 코딩 교육에 마인크래프트라는 게임적 요소를 적용해 아이들의 동기부여와 협동, 문제해결, 비판적사고, 컴퓨터 활용능력 등을 고취시키는 교육방법으로 코딩을 쉽게 접근하여 학습할 수 있습니다. - 전 세계의 교육자들로부터 전통적이고 일방적인 교육법의 훌륭한 대안으로 인정받고 있는 교육 프로그램으로 마인크래프트를 결합한 코딩교육과 건축 소재를 이용한 메이커 교육까지 다양한 교육내용으로 자기주도학습을 할수 있도록 합니다.									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	- 컴퓨터 및 노트북 비치(인터넷 연결)									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	메이크코드&마인크래프트 코딩		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	-주제 1 : 플레이어 코드블록 이해하기(1) - 예제 -활동내용 : 플레이어 코드블록 기능 알아보기 좌표로 내 위치 확인하기 -방법 : 마인크래프트 기 본 기능을 알아본다. 플레이어 코드블록의 기능을 알아본다. 좌표로 내 위치를 확인하다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
2	-주제 1 : 플레이어 코드블로 이해하기(2) - 응용 -활동내용 : 만드는 대로 바뀌는 세상 프로젝트 스스로 해결하기 프로젝트 -방법 : “말하는 대로 바뀌는 세상”의 4가지 예제를 수행한다. “프리트 만들기” 도전문제를 수행한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
3	-주제 1 : 물건 소환하기(1) - 예제 -활동내용 : 블록 소환하기 / 몹 소환하기 / 간단한 몬스터함정 만들기 -방법 : 블록과 몹(몬스터)를 소환한다. 간단한 몬스터 함정을 만든다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
4	-주제 1 : 물건 소환하기(2) - 응용 -활동내용 : 크리퍼 피하기 게임 만들기 프로젝트 스스로 해결하기 프로젝트 -방법 : “크리퍼 피하기 게임”을 만든다. “마법 소환하기” 도전문제를 수행한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
5	-주제 1 : 다양한 구조물 만들기(1) - 예제 -활동내용 : 넓은 범위를 우너하는 블록으로 바꾸기 웅덩이가 있는 정원 만들기 / 가꾸기, 수영장 터 잡기 -방법 : 넓은 범위를 원하는 블록으로 바꾼다. 웅덩이가 있는 정원을 만들고 가꾼다. 수영장의 터를 만든다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
6	-주제 1 : 다양한 구조물 만들기(2) - 응용 -활동내용 : 간단한 경기장 만들기 프로젝트 스스로 해결하기 프로젝트 -방법 : 간단한 경기장 모양을 만든다. “다양한 모양의 경기장 만들기” 도전문제를 수행한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
7	-주제 1 : 자유롭게 지형 꾸미기(1) - 예제 -활동내용 : 직접 피라미드 만들기 / 변수를 이용하여 피라미드 만들기 -방법 : 블록 쌓기로 피라미드를 만든다. 변수를 이용해 피라미드를 만든다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

회기	세부 추진내용	교시	강사명
8	-주제 1 : 자유롭게 지형 꾸미기(2) - 응용 -활동내용 : 반복을 이용하여 피라미드 만들기 프로젝트 스스로 해결하기 프로젝트 -방법 : 반복을 이용해 피라미드를 만든다. “나무 만들기 ” 도전문제를 수행한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
9	-주제 1 : 나만의 랜드마크 만들기(1) - 예제 -활동내용 : 세가지 원 만들기 / 대형 시계 만들기 / 토성 만들기 -방법 : 세가지 원을 만든다. 대형 시계를 만든다. / 토성을 만든다. (원 모양, 선모양, 공모양의 블록 기능 이용하기)	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
10	-주제 1 : 나만의 랜드마크 만들기(2) - 응용 -활동내용 : 팽이 타워 만들기 프로젝트 스스로 해결하기 프로젝트 -방법 : 팽이타워를 만든다. “로켓 타워 만들기” 도전문제를 수행한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
11	-주제 1 : 재미있는 수학놀이 즐기기(1) - 예제 -활동내용 : 엷다운 게임 만들기 / 약수 구하기 -방법 : 엷다운 게임을 만든다. 코드를 이용하여 약수를 구한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		
12	-주제 1 : 재미있는 수학놀이 즐기기(2) - 응용 -활동내용 : 블록으로 약수 표현하기 프로젝트 스스로 해결하기 프로젝트 -방법 : 블록을 이용하여 약수를 표현한다. “동물 막대그래프 나타내기” 도전문제를 수행한다.	2교시	김지은
	-준비물 : 컴퓨터 & 교재		

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	김지은	1	- 강의 및 지도
프로그램의 창의성	- 프로그램의 독창적인 내용 / 다른 콘텐츠와 차별화된 방식 등			
프로그램의 지역사회 연계성	- 지역사회 자원 활용 / 지역사회 기관과의 협력 / 학생들의 지역사회 이해를 높이기 위한 노력 등			

[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	77%	
재료비	개별 사용	(1인) 14,000원×20명=280,000원	280,000	23%	
	<재료비 항목별 1인당 단가> 교재 14,000원 (메이크코드 & 마인크래프트 에듀케이션 에디션 플레이어편) -교재비용에 프로그램 라이선스 3개월분 포함				
합 계			1,240,000	100%	

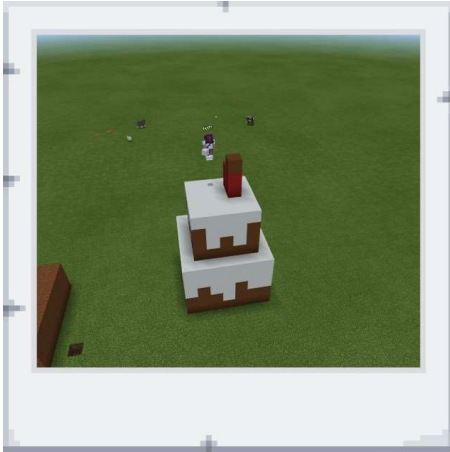
관리 및 협력방안

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	- 안전 지도 수업 시작 전 항상 전달 - 수업이 끝나고 퇴실 후 퇴실 문자 발송
학생 참여방안	- 출석 확인 - 결석 학생 전화 상담 - 지각학생 수업 시작 즉시 문자연락(유료 문자 등록 후 사용) - 수업 중이므로 문자로
학교와의 협력방안	- 사전 조율 - 역할 분담 - 진행사항 공유 - 컴퓨터 AS 관리 공유

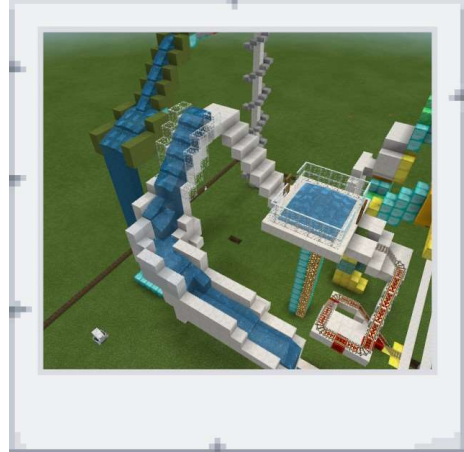
[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개				
신청구분 (V표시)	단체	개인 V	단체(개인)명	김지은
대표자명	김지은		담당자명	김지은
대표자 휴대전화	010-7449-2092		담당자 휴대전화	010-7449-2092
단체 홈페이지	-		e-mail	with1005@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	2012.05.07. ~ 2017.01.06.	서울연신초등학교 방과후학교 컴퓨터 강사	컴퓨터
		2016.09.02. ~ 현재	서울수리초등학교 방과후학교 컴퓨터 강사	컴퓨터
		2017.03.03. ~ 2017.12.29.	은혜초등학교 교과전담강사- 실과 및 창체	SW 코딩
		2018.04.20. ~ 2018.11.30.	서울진관고등학교 특수반 방과후 강사	특수반 컴퓨터 자격증
		2018.06.11. ~ 2020.02.28.	서울신사초등학교 방과후 컴퓨터 강사	컴퓨터
		2018.02.07. ~ 현재	은평여성인력개발센터 정보화기초 강사	정보화기초
		2019.03.02. ~ 현재	선정고등학교 시간강사	정보
	타구	2002.09.02. ~ 2003.02.28.	서울 신목초등학교 방과후 컴퓨터 특기적성 강사	컴퓨터
		2003.03.01. ~ 2006.02.28.	서울 서정초등학교 방과후 컴퓨터 특기적성 강사	컴퓨터
		2006.03.01. ~ 2007.03.31.	서울 치현초등학교 방과후 컴퓨터 특기적성 강사	컴퓨터
		2007.09.17. ~ 2008.02.29.	서울 목동초등학교 방과후 컴퓨터 특기적성 강사	컴퓨터
		2008.03.01. ~ 2010.02.28.	서울금호여자중학교 시간강사 및 방과후학교 강사	정보컴퓨터
		2008.03.01. ~ 2009.08.31.	경북초등학교 교과전담강사	컴퓨터
		2018.03.02. ~ 2019.02.22.	상명초등학교 교과전담강사	SW 코딩
주강사 주요이력				
주강사명	김지은			
관련 프로그램 운영 경험	- 마인크래프트 에듀케이션 에디션(MEE) 2018. 03. ~ 현재 : 서울 수리초등학교 2018. 06.11.~ 2020.02.28. : 서울 신사초등학교 2018. 03 ~ 2019. 02 : 상명초등학교			
자격 사항	워드프로세서 1급	2002.09.19.	상공회의소	
	정보처리 기사	2004.12.13.	한국산업인력공단	
	ITQ 한글 A등급	2007.02.09.	한국생산성본부	
	ITQ 파워포인트 A등급	2007.02.09.	한국생산성본부	
	ITQ 엑셀 A등급	2007.04.06.	한국생산성본부	
	ITQ 액세스 A등급	2007.08.03.	한국생산성본부	
	ITQ OA 마스터	2007.09.12.	한국생산성본부	
	ITQ 공인강사	2007.09.12.	한국생산성본부	
	중등학교 정교사 2급 (과목 : 정보컴퓨터)	2008.02.22.	교육인적자원부	
	컴퓨터활용능력 1급	2008.05.09.	대한상공회의소	
	직업능력개발훈련교사 (사무자동화3급)	2009.06.12.	서울지방노동청	
	사무자동화 산업기사	2011.11.25.	한국산업인력공단	

프로그램 사진자료



마크안에서 직접 만든 작품(개인) 1



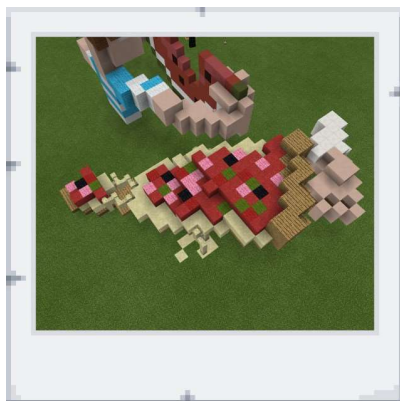
마크안에서 직접 만든 작품(단체) 1



마크안에서 직접 만든 작품(개인) 2



마크안에서 직접 만든 작품(단체) 2



마크안에서 직접 만든 작품(개인) 3



마크안에서 직접 만든 작품(단체) 3

- 실제 아이들이 직접 만든 작품사진입니다.