

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	양지애				
신청자명	양지애			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 V V V 교육활동장소 (모두 기재) -망원초교/ 홍은초교 / 백운초교 / 금화초교/ 연세재활학교 / 서울고대부설초/ 수원교육청/역곡중/ 대안여중/ 운양고/ 영복여고/은평킨텍스,구로신도림 문화센터, 행신·풍동·삼송도서관 등				
유선전화	-			휴대전화	010-3228-6242
이메일	jacyber77@hanmail.net				
단체/개인 주소	서울시 서대문구				
2020년도 교육이수현황	필수	학교안전교육 : 심폐소생술&응급처치교육 <input type="checkbox"/> 성폭력예방교육 <input type="checkbox"/>			
	심화	온라인클래스플랫폼 교육(구글클래스/줌/저작권) <input type="checkbox"/>			
*은평미술방과후지원센터 주최	교육이수자	-			
신청 프로그램명					사 업 비
3D pen과 코딩봇으로 표현하는 미래의 나의모습					3,600,000원
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명	3D pen과 코딩봇으로 표현하는 미래의 나의모습									
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)	V			
사업목적	창의 융합 인재를 원하는 21세기에 우리마을 아이들이 미래 환경을 익히는데 있어서 체험·탐구 활동 등 다양한 학습 방법으로 창의성과 융합적 사고를 계발하고 학교수업과 연계한 교육을 진행하여 자율적인 상상력을 키워주는데 중점을 두어 Dream Maker 학습 분위기를 구성하고, 3D pen으로 상상하던 것을 구체화 시키는 작업을 통해 성취감과 자신감을 고취시킨다.									
사업기간	2021 . 03 . 02 . ~ 2021 . 02 . 28 .					총 (12)회 진행 / 주(1)회				
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(8)명 ~ 최대(20)명				
활동분야 (V표시)	교과과정연계형		V	활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V					방학중	V	
	평일 방과 후 활동				교외					
	주말 방과 후 활동									
사 업 비	금3,600,000원(금삼백육십만원)									
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 아이들의 상상력을 창의적인 사고로 이끌어내어 체험활동을 통해 표현할 수 있습니다. - 아이들의 관심분야를 탐색 체험으로 각자의 비전에 대해 구체적으로 설계를 가능케 합니다. - 미래사회의 변화에 대응하고 직업에 대한 고정관념에서 벗어나 자신이 원하는 진로에 대해 상상을 해봄으로 스스로 꿈 설계에 도움이 되고자 합니다 									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	<ul style="list-style-type: none"> - 출결체크 및 별도의 특별한 지도가 필요한 아이에 대한 사전정보 필요 - 각 차시 2시간 수업진행(1차시와 2차시가 연계됨(1~3차시가 연계되기도 함), 출결체크 및 별도의 특별한 지도가 필요한 아이에 대한 사전정보 필요 - 멀티탭 1인 1구 확보필요, - 가위, 색연필, 매직, 스카치 테이프, 필기도구등 소모품 체험시간 내 개인별 준비 필요 - 4인 1조의 모둠 구성 필요 - ppt 수업을 위한 장비 필요 									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	3D pen과 코딩봇으로 표현하는 미래의 나의모습 (유치)		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	(1차시와 2차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 self image making -활동내용 : - 나를 함축할 수 있는 이미지의 동물을 디자인하고 3D pen 으로 구현하여 산출물을 만들어낸다 방법 : ‘괴물들이 사는 나라’ 동화그림을 보여주며 이야기를 나눈 후 나를 오감으로 표현해볼 수 있다 표현된 나를 사물 또는 동물로 동화하여 self image making 한 후 상징화된 도안을 선택할수 있다 -준비물 : 파라슈트(강사준비), 보자기(강사준비), PPT(강사준비), 블루투스스피커(강사준비), 음악(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
2	(1차시와 2차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 self image making -활동내용 : 나를 함축할 수 있는 이미지의 동물을 디자인하고 3D pen 으로 구현하여 산출물을 만들어낸다 -방법 : 선택된 도안으로 3D pen의 원리를 이해하고 작품을 완성할 수 있다 -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 도안(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
3	(3차시와 4차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 꿈과 끼 소문내기 -활동내용 : 내안의 꿈의 길을 찾고 나의 프로필을 작성해본다 -방법 : 내가 좋아하는 것과 잘하는 것 OX 선택을 할 수 있다 정리된 내용을 바탕으로 나를 구체적으로 이해한 후 2x2 만다라트 꾸며보기 꾸민 만다라트를 바탕으로 적성과 진로 그래프 결과 발표하기 -준비물 : 진로그림스티커(강사준비), 2x2만다라트(강사준비), 그래프전지(강사준비), PPT(강사준비), 매직(개별준비), 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
4	(3차시와 4차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 꿈과 끼 소문내기 -활동내용 : 내안의 길을 찾고 나의 프로필을 작성해본다 -방법 : 내가 찾아낸 진로를 직접 표현해보고, 재미있는 나만의 프로필을 프로필 완성지에 표현한 후 3d pen으로 만들어 봅니다. -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 프로필 완성지(삼각모양, 하트모양, 오각모양...)(강사준비) 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
5	(5차시와 6차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Growing Figure -활동내용 : 직업의 변화를 알아보고 나의 희망하는 미래직업을 정해 본 후 직업군별로 분류해본다 -방법 : 직업군별로 미래직업을 위해 어떤 준비가 필요한지 토론했보고 이야기 나눈 후 Growing Figure를 표현해본다 -준비물 : 디자인지(강사준비) 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
6	(5차시와 6차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Growing Figure -활동내용 : 디자인 된 Growing Figure를 3D pen 으로 완성해본다 -방법 : 표현한 그림을 3d pen으로 그려 봅니다. -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남

회기	세부 추진내용	교시	강사명
7	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업의 변화를 이해한 후 미래의 직업을 상상하며 이야기를 나눌 수 있다 -방법 : 직업의 변화에 대해 알아보고 게임을 통해 직업군을 이해 할 수 있다.	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득 남
	-준비물 : 보드게임(강사준비)		
8	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하여 경로를 코딩해본다 -방법 : 두 팀의 단위로 경기를 진행합니다. (line Tracer 이미지코딩)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득 남
	-준비물 : 직업군 카드(강사준비), 직업군노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비)		
9	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하여 경로를 코딩해본다 모든 팀이 함께 경기를 진행한다 -방법 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하여 경로를 코딩해본다 (line Tracer 이미지코딩)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득 남
	-준비물 : 직업군 카드(강사준비), 노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비)		
10	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 희소가치와 부가가치의 실현 -활동내용 : 희소가치를 이해하고 제시 된 미션 해결하기 -방법 : 희소가치의 의미를 이해한 후 미션을 해결하는 코딩 미션 배경 : 스페이스오딧세이 미션 주제 : 목표에 부합하는 대원선출 선출된 대원들에게 임무부여 - 임무 만들기, 임무획득 경로 완성 코딩 (line Tracer 이미지코딩)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득 남
	-준비물 : PPT(강사준비), 임무획득 노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비) 필기 도구(개별준비)		
11	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 희소가치와 부가가치의 실현 -활동내용 : 부가가치를 이해하고 제시 된 미션 해결하기 -방법 : 미션내용(주어진 금액에 맞춰 제시된 다양한 가치 중에 선택하여 구매) 완수 한 후 경로 설계 또는 코딩하기 (line Tracer 이미지코딩)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득 남
	-준비물 : PPT(강사준비), 가치카드(강사준비), 부가가치 설계 노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비) 필기 도구(개별준비)		
12	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 미래의 가치 슈퍼트리 타임캡슐 만들기 -활동내용 : 3d pen으로 미래의 가치 슈퍼트리 타임캡슐 만들기 -방법 : 미래의 나에게 가치편지 쓰기 쓴 편지를 3d pen으로 만든 타임캡슐에 봉인하여 슈퍼트리에 매달아준다	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득 남
	-준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 타임캡슐모형 또는 전개도(강사준비), 슈퍼트리 대체용 트리(강사준비) 필기 도구(개별준비)		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	양지애	1	- 프로그램 기획 및 구성과 진행 - 학습준비 및 회계관리
	보조강사	노숙희 김지영	2	- 모듈별 활동 독려, 완성물 확인, 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 교구 관리 - 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 사진 촬영
	예비강사	배득남	1	- 모듈별 활동 독려, 완성물 확인, 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 교구 관리 - 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 사진 촬영
프로그램의 창의성	<p>- 재미있는 창의적 체험 코딩 활동을 통하여 나를 표현하는 기회를 통해 미래의 나의 모습을 위한 준비과정을 고민하는 과정 속에서 몰입감과 성취감을 통해 스스로 지식을 습득하는 동기를 부여합니다.</p> <p>- 또래와의 학습에서 상호 배려를 통한 의사소통 능력을 기르며, 스몰스텝 과정중심의 능동적인 학습이 가능합니다</p> <p>- Making 과정인 체험활동을 통해 학습가치가 확장됩니다</p> <p>- 미래사회의 변화에 대응하고 직업에 대한 고정관념에서 벗어나 자신이 원하는 진로에 대해 상상을 해봄으로 스스로 꿈 설계에 도움이 되고자 합니다</p>			
프로그램의 지역사회 연계성	<p>- 이는 은평구 방과후 지원센터와의 협업으로 지역사회와의 연계를 통한 21세기형 창의융합 인재 육성 및 Maker 교육의 본질의 스스로 만드는 창작자 의미를 재구성하고 저소득계층 학생들에게도 양질의 Maker 코딩 수업 및 체험의 기회를 제공할 수 있습니다.</p> <p>은평구내의 강사님 인력을 활용합니다</p> <p>은평누리축제 부스를 운영했습니다</p>			

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	3D pen과 코딩봇으로 표현하는 미래의 나의모습 (초등)		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	(1차시와 2차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 self image making -활동내용 : 나를 함축할 수 있는 이미지의 동물을 디자인하고 3D pen 으로 구현하여 산출물을 만들어낸다 -방법 : ‘괴물들이 사는 나라’ 동화그림을 보여주며 이야기를 나눈 후 나를 오감으로 표현해볼 수 있다 표현된 나를 사물 또는 동물로 동화하여 self image making 한 후 도안 디자인을 할 수 있다 -준비물 : 파라슈트(강사준비), 보자기(강사준비), PPT(강사준비), 블루투스스피커(강사준비), 음악(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
2	(1차시와 2차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 self image making -활동내용 : 나를 함축할 수 있는 이미지의 동물을 디자인하고 3D pen 으로 구현하여 산출물을 만들어낸다 -방법 : 디자인된 도안으로 3D pen의 원리를 이해하고 작품을 완성할 수 있다 -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 도안(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
3	(3차시와 4차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 꿈과 끼 소문내기 -활동내용 : 내안의 꿈의 길을 찾고 나의 프로필을 작성해본다 -방법 : 내가 좋아하는 것과 잘하는 것 OX 선택을 통해 리스트화 할 수 있다 정리된 내용을 바탕으로 나를 구체적으로 이해한 후 4x4 만다라트 꾸며보기 꾸민 만다라트를 바탕으로 적성과 진로 그래프 작성하기 시간제한속에서 그래프 결과 모둠별 발표하기 -준비물 : 진로그림스티커(강사준비), 4x4만다라트(강사준비), 그래프전지(강사준비), PPT(강사준비), 매직(개별준비), 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
4	(3차시와 4차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 꿈과 끼 소문내기 -활동내용 : 내안의 길을 찾고 나의 프로필을 작성해본다 -방법 : 내가 찾아낸 진로를 직접 표현해보고, 재미있는 나만의 프로필을 프로필 완성지에 표현한 후 3d pen으로 만들어 봅니다. -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 프로필 완성지(삼각모양, 하트모양, 오각모양...)(강사준비) 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비),	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
5	(5차시와 6차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Growing Figure -활동내용 : 직업의 변화를 알아보고 나의 희망하는 미래직업을 정해 본 후 직업군별로 분류해본다 -방법 : 직업군별로 미래직업을 위해 어떤 준비가 필요한지 토론해보고 이야기 나눈 후 Growing Figure를 디자인해본다 -준비물 : 디자인지(강사준비) 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
6	(5차시와 6차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Growing Figure -활동내용 : 디자인 된 Growing Figure를 3D pen 으로 완성해본다 -방법 : 디자인한 그림을 3d pen으로 만들어 봅니다. -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남

회기	세부 추진내용	교시	강사명
7	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동아들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업의 변화를 이해한 후 미래의 직업을 상상하며 미래의 직업을 만들어 낼 수 있다 -방법 : 직업의 변화에 대해 알아보고 게임을 통해 직업의 변화된 이름을 익혀 볼 수 있다. 직업군의 의미를 스피드게임을 통해 이해할 수 있다. -준비물 : 보드게임(강사준비), 빈카드(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
8	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동아들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하는 경로를 코딩해본다 (line Tracer 이미지코딩 또는 scratch코딩) -방법 : 한 모듬이 팀이 되어 두 팀 단위로 경기를 진행합니다. -준비물 : 창직된 카드(강사준비), 노선도(A0)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 모듬별 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
9	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동아들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업군을 추천하여 추천된 곳을 탐험하는 경로를 코딩해본다 -방법 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하는 경로를 코딩해본다 세팀 단위로 리그 경기를 진행 한다 (line Tracer 이미지코딩 또는 scratch 코딩) -준비물 : 창직된 카드(강사준비), 노선도(A0)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 모듬별 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
10	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동아들의 희소가치와 부가가치의 실현 -활동내용 : 희소가치를 이해하고 제시 된 미션 해결하기 -방법 : 희소가치의 의미를 이해한 후 미션을 해결하는 코딩 미션 배경 : 스페이스오딧세이 미션 주제 : 목표에 부합하는 대원선출 선출된 대원들에게 임무부여 - 임무 만들기, 임무획득 경로 완성 코딩(line Tracer 이미지코딩 또는 scratch) -준비물 : PPT(강사준비), 임무획득 노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비) 필기 도구(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
11	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동아들의 희소가치와 부가가치의 실현 -활동내용 : 부가가치를 이해하고 제시 된 미션 해결하기 -방법 : 미션내용(주어진 금액에 맞춰 제시된 다양한 가치 중에 선택하여 구매) 완수 한 후 경로 설계 및 코딩하기 (line Tracer 이미지코딩 또는 scratch) 미션 : 가치에 부합하는 가격산정과 경로 설정 완수 -준비물 : PPT(강사준비), 가치카드(강사준비), 부가가치 설계 노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 빈카드(강사준비), 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비) 필기 도구(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
12	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동아들의 미래의 가치 슈퍼트리 타임캡슐 만들기 -활동내용 : 3d pen으로 미래의 가치 슈퍼트리 타임캡슐 만들기 -방법 : 미래의 나에게 가치편지 쓰기 쓴 편지를 3d pen으로 만든 타임캡슐에 봉인하여 슈퍼트리에 매달아준다 -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 타임캡슐모형 또는 전개도(강사준비), 슈퍼트리 대체용 트리(강사준비) 필기 도구(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	양지애	1	- 프로그램 기획 및 구성과 진행 - 학습준비 및 회계관리
	보조강사	노숙희 김지영	2	- 모듈별 활동 독려, 완성물 확인, 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 교구 관리 - 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 사진 촬영
	예비강사	배득남	1	- 모듈별 활동 독려, 완성물 확인, 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 교구 관리 - 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 사진 촬영
프로그램의 창의성	<ul style="list-style-type: none"> - 재미있는 창의적 체험 코딩 활동을 통하여 나를 표현하는 기회를 통해 미래의 나의 모습을 위한 준비과정을 고민하는 과정 속에서 몰입감과 성취감을 통해 스스로 지식을 습득하는 동기를 부여합니다. - 또래와의 학습에서 상호 배려를 통한 의사소통 능력을 기르며, 스몰스텝 과정중심의 능동적인 학습이 가능합니다 - Making 과정인 체험활동을 통해 학습가치가 확장됩니다 - 미래사회의 변화에 대응하고 직업에 대한 고정관념에서 벗어나 자신이 원하는 진로에 대해 상상을 해봄으로 스스로 꿈 설계에 도움이 되고자 합니다 			
프로그램의 지역사회 연계성	<ul style="list-style-type: none"> - 이는 은평구 방과후 지원센터와의 협업으로 지역사회와의 연계를 통한 21세기형 창의 융합 인재 - 육성 및 Maker 교육의 본질의 스스로 만드는 창작자 의미를 재구성하고 저소득계층 학생들에게도 양질의 Maker 코딩 수업 및 체험의 기회를 제공할 수 있습니다. - 은평구내의 강사님 인력을 활용합니다. - 은평누리축제 부스를 운영했습니다. 			

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	3D pen과 코딩봇으로 표현하는 미래의 나의모습 (중등)		
회기	세부 추진내용	교시	강사명
1	(1차시와 2차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 self image making -활동내용 : 나를 함축할 수 있는 이미지의 동물을 디자인하고 3D pen 으로 구현하여 산출물을 만들어낸다 -방법 : ‘괴물들이 사는 나라’ 동화그림을 보여주며 이야기를 나눈 후 나를 오감으로 표현해볼 수 있다 표현된 나를 사물 또는 동물로 동화하여 self image making 한 후 도안 디자인을 할 수 있다 -준비물 : 파라슈트(강사준비), 보자기(강사준비), PPT(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
2	(1차시와 2차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 self image making -활동내용 : 나를 함축할 수 있는 이미지의 동물을 디자인하고 3D pen 으로 구현하여 산출물을 만들어낸다 -방법 : 디자인된 도안으로 3D pen의 원리를 이해하고 작품을 완성할 수 있다 -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 도안(강사준비), 블루투스스피커(강사준비), 음악(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
3	(3차시와 4차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 꿈과 끼 소문내기 -활동내용 : 내안의 꿈의 길을 찾고 나의 프로필을 작성해본다 -방법 : 내가 좋아하는 것과 잘하는 것 OX 선택을 통해 리스트화 할 수 있다 정리된 내용을 바탕으로 나를 구체적으로 이해한 후 5×5 만다라트 꾸며보기 꾸민 만다라트를 바탕으로 적성과 진로 그래프 작성하기 시간제한속에서 그래프 결과 모둠별 발표하기 -준비물 : 진로그림스티커(강사준비), 5×5만다라트(강사준비), 그래프전지(강사준비), PPT(강사준비), 매직(개별준비), 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
4	(3차시와 4차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 꿈과 끼 소문내기 -활동내용 : 내안의 길을 찾고 나의 프로필을 작성해본다 -방법 : 내가 찾아낸 진로를 직접 표현해보고, 재미있는 나만의 프로필을 프로필 완성지에 표현한 후 3d pen으로 만들어 봅니다. -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 프로필 완성지(삼각모양, 하트모양, 오각모양...)(강사준비), 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
5	(5차시와 6차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Growing Figure -활동내용 : 직업의 변화를 알아보고 나의 희망하는 미래직업을 정해 본 후 직업군별로 분류해본다 -방법 : 직업군별로 미래직업을 위해 어떤 준비가 필요한지 토론했고 토론한 내용을 분류하여 정리해 본 후 Growing Figure를 디자인해본다 -준비물 : 디자인지(강사준비), 필기도구(개별준비), 색연필(개별준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
6	(5차시와 6차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Growing Figure -활동내용 : 디자인 된 Growing Figure를 3D pen으로 완성해본다 -방법 : 디자인한 그림을 3d pen으로 만들어 봅니다. -준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남

회기	세부 추진내용	교시	강사명
7	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업의 변화를 이해한 후 미래의 직업을 상상하며 미래의 직업을 만들어 낼 수 있다 -방법 : 직업의 변화에 대해 알아보고 게임을 통해 직업의 변화된 이름을 익혀 볼 수 있다. 직업군의 의미를 스피드게임을 통해 이해할 수 있다.	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
	-준비물 : 보드게임(강사준비), 빈카드(강사준비)		
8	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하는 경로를 코딩해본다 (scratch코딩) -방법 : 한 모듬이 팀이 되어 두 팀 단위로 경기를 진행합니다.	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
	-준비물 : 창직된 카드(강사준비), 노선도(A0)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 모듬별 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비)		
9	(7차시와 8차시, 9차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 Job creation Station Trip -활동내용 : 직업군을 추천하여 추천된 곳을 탐험하는 경로를 코딩해본다 -방법 : 직업군을 추천하여 결정된 곳을 탐험하는 경로를 코딩해본다 세 팀 단위로 리그 경기를 진행 한다 (scratch 코딩)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
	-준비물 : 창직된 카드(강사준비), 노선도(A0)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 모듬별 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비)		
10	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 희소가치와 부가가치의 실현 -활동내용 : 희소가치를 이해하고 제시 된 미션 해결하기 -방법 : 희소가치의 의미를 이해한 후 미션을 해결하는 코딩 미션 배경 : 스페이스오딧세이 미션 주제 : 목표에 부합하는 대원선출 선출된 대원들에게 임무부여 - 임무 만들기, 임무획득 경로 완성 코딩(scratch)	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
	-준비물 : PPT(강사준비), 임무획득 노선도(A2)(강사준비), 코딩봇(강사준비), 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비), 필기도구(개별준비)		
11	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 희소가치와 부가가치의 실현 -활동내용 : 부가가치를 이해하고 제시 된 미션 해결하기 -방법 : 미션내용(주어진 금액에 맞춰 제시된 다양한 가치 중에 선택하여 구매) 완수 한 후 경로 설계 및 코딩하기 (scratch) 미션 : 가치에 부합하는 가격산정과 경로 설정 완수	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
	-준비물 : PPT(강사준비), 가치카드(강사준비), 부가가치 설계 노선도(A2)(강사준비), 빈카드(강사준비), 코딩봇(강사준비), 노트북1대(강사준비), 멀티탭(강사준비), 필기도구(개별준비)		
12	(10차시와 11차시, 12차시가 순차적으로 연계됨) -주제 1 : 은평 꿈동이들의 미래의 가치 슈퍼트리 타임캡슐 만들기 -활동내용 : 3d pen으로 미래의 가치 슈퍼트리 타임캡슐 만들기 -방법 : 미래의 나에게 가치편지 쓰기 쓴 편지를 3d pen으로 만든 타임캡슐에 봉인하여 슈퍼트리에 매달아준다	1교시	양지애 (부)김지영 (부)노숙희 (예비)배득남
	-준비물 : 필라멘트(강사준비), 3D pen(강사준비), 타임캡슐모형 또는 전개도(강사준비), 슈퍼트리 대체용 트리(강사준비) 필기도구(개별준비)		

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	양지애	1	- 프로그램 기획 및 구성과 진행 - 학습준비 및 회계관리
	보조강사	노숙희 김지영	2	- 모듈별 활동 독려, 완성물 확인, 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 교구 관리 - 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 사진 촬영
	예비강사	배득남	1	- 모듈별 활동 독려, 완성물 확인, 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 교구 관리 - 수업 진행상황에 따른 학생 안전 관리 및 사진 촬영
프로그램의 창의성	<ul style="list-style-type: none"> - 재미있는 창의적 체험 코딩 활동을 통하여 나를 표현하는 기회를 통해 미래의 나의 모습을 위한 준비과정을 고민하는 과정 속에서 몰입감과 성취감을 통해 스스로 지식을 습득하는 동기를 부여합니다. - 또래와의 학습에서 상호 배려를 통한 의사소통 능력을 기르며, 스몰스텝 과정중심의 능동적인 학습이 가능합니다. - Making 과정인 체험활동을 통해 학습가치가 확장됩니다. - 미래사회의 변화에 대응하고 직업에 대한 고정관념에서 벗어나 자신이 원하는 진로에 대해 상상을 해봄으로 스스로 꿈 설계에 도움이 되고자 합니다. 			
프로그램의 지역사회 연계성	<ul style="list-style-type: none"> - 이는 은평구 방과후 지원센터와의 협업으로 지역사회와의 연계를 통한 21세기형 창의융합 인재 육성 및 Maker 교육의 본질의 스스로 만드는 창작자 의미를 재구성하고 저소득계층 학생들에게도 양질의 Maker 코딩 수업 및 체험의 기회를 제공할 수 있습니다. - 은평구 내 강사님 인력을 활용합니다. - 은평누리축제 부스를 운영했습니다. 			

[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	40%	
보조강사비	(2교시) 40,000원×12회×1명=480,000원				
재료비	공동 사용	(1인) 7,000원×12회×20명=1,680,000원	2,160,000	60%	
	개별 사용	(1인) 2,000원×12회×20명=480,000원			
	<재료비 항목별 1인당 단가> -공동 (3D pen) 체험교구대여비 6,500원+폴리카보네이트, 물티슈, 키친타올, 스티커 등 소모품 각 1개 대여비 500원=7,000원 -개별 필라멘트 2,000원 *코딩봇일 때는 체험교구대여비 9,000원				
	합 계				
합 계			3,600,000	100%	

관리 및 협력방안

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	- 수업 중 이동금지, 위험한 행동 금지, 수업 활동 시 또래 간 배려 및 또래 간 비난방지 등 주의사항 안내할 계획입니다. - 사고 발생 시 바로 응급조치와 담임선생님께 보고드립니다. - 모든 정리는 수업 끝나기 3분전 학생과 선생님의 마지막까지의 확인으로 정리완수합니다.
학생 참여방안	- 배려, 칭찬, 공감 등 팀별 점수 운영 후 누계가 높은 팀 격려
학교와의 협력방안	- 출결체크 및 별도의 특별한 지도가 필요한 아이에 대한 사전 정보 공유 - 4인 1조의 모둠 구성 필요 - ppt 수업을 위한 장비 필요

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개				
신청구분 (V표시)	단체	개인 V	단체(개인)명	양지애
대표자명	양지애		담당자명	양지애
대표자 휴대전화	010-3228-6242		담당자 휴대전화	010-3228-6242
단체 홈페이지	-		e-mail	jacyber77@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	- 2005. 04 ~ 2009.01 특기적성강사 (선일중) - 케익데코레이션 - 2009.02 ~ 2014.12 어린이집 정교사/ 유치원정교사 - 2015.03 ~ 2016.02 예일초등학교 방과후강사 - 2017.06 ~ 현재 은평이마트 문화센터 강사 - 2018.07.23.~ 2018.09.02. 신도초등학교 텍스트코딩 온라인멘토 - 2019.10 제10회은평누리축제 3Dpen과 코딩봇으로 만나는체험놀이 부스진행 - 은평여성인력개발센터 멘토활동 (코딩)		
	타구	- 2005. 04 ~ 2009.01 특기적성강사 (중암중, 창동중, 백운중 등) - 케익데코레이션 - 2016.03 ~ 2018.02 남산초등학교, 이태원초등학교 방과후강사 - 2014.02 ~ 2019.02 강남뉴코아 문화센터, 구로아울렛문화센터 강사 - 2018.03 ~ 현재 망원초등학교, 백운초등학교 생각쑥쑥강사 - 2019.06 ~ 현재 홍은초등학교 방과후강사 - 2019.06 ~ 현재 캠퍼스멘토 소속 강의 자유학기제기업가정신,미래학교 진로수업 -영복여고,운양고,대안여중,역곡중 등 - 2019.07~08 삼송도서관, 풍동도서관, 행신도서관 등 언플러그드 코딩 출강 - 2019.10 ~ 2019.12 연세재활학교 장애청소년행복코딩스쿨 강사 (고등부) - 2020. 06 ~ 현재 서대문구 융합인재센터 4차산업프로그램 출강중 - 2020.09 ~ 현재 서울교육대학교부설초등학교 온라인방과후 강사 - 2020.09~ 현재 수원교육청 드림스타트 진로체험 로이코딩 온라인강사		

주강사 주요이력

주강사명	양지애
관련 프로그램 운영 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 2017.06 ~ 현재 이마트 문화센터 - 은평점, 목동점, 가양점, 신도림점, 광명소하점, 덕이점, 파주운정점, 킨텍스점 주제 :아빠랑 함께하는 코딩, 엄마와 함께하는 코딩, 언플러그드 코딩, 3d pen을 활용한 공예, 디지털교과서, 코딩봇과 함께하는 THINK MATH 등 - 2017. 08 ~ 2019.02 강남뉴코아 문화센터 주제: 문제해결력을 위한 창의코딩 - 2017. 12 ~ 2019.02 구로아울렛 문화센터 코딩봇을 활용한 언플러그드 - 2018.07.23.~ 2018.09.02. 신도초등학교 텍스트코딩 온라인멘토 - 2019.07~08 삼송도서관, 풍동도서관, 행신도서관 등 언플러그드 코딩 출강 - 2019.10 제10회은평누리축제 3Dpen과 코딩봇으로 만나는체험놀이 부스진행 - 은평여성인력개발센터 멘토활동 중 (코딩) - 2019. 10 ~ 연세재활학교 장애청소년행복코딩스쿨 출강중
자격 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 2010.12.16. (보건복지부) 보육교사2급 - 2015.09.13. (한국청소년창의체험문화협회) 기능성보드게임지도사 - 2015.11.08. (한국방과후교육진흥원)창의수학,보드게임 전문위원 위촉 - 2016.02.12. (사단법인 한국전래놀이협회) 전래놀이지도사 초급 - 2017.07 창의로봇코딩마스터 한국창의학회 - 2019.01.28. ((주)한창에듀케이션) 창의성계발지도사 - 2019.06.09. ((주)창의와날개) 창의력지도강사 1급

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

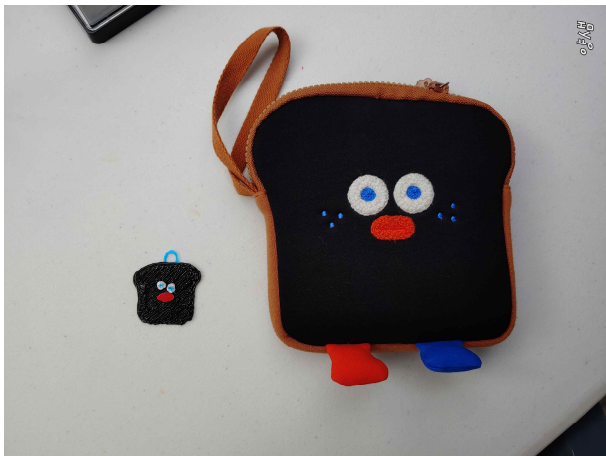
프로그램 사진자료



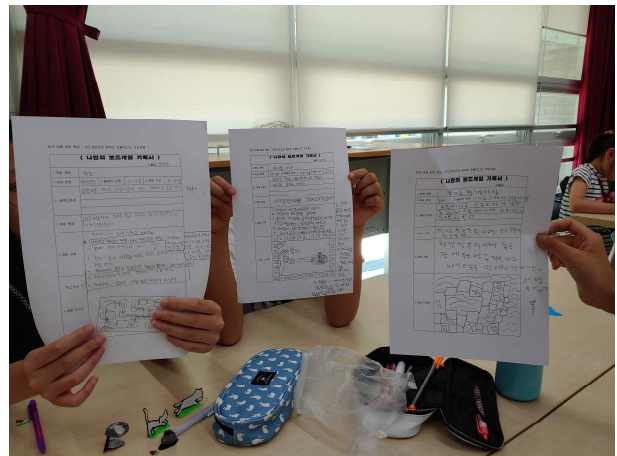
은평누리축제-3dpen체험



은평누리축제-코딩봇 체험



실물과 똑같이 디자인한 것을 3d pen으로 구현



기획서(시나리오) 만들기



알고리즘의 이해수업



꿈과 끼 발표하기