

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 신청서

단체/개인명	개인				
신청자명	김은희		직위(급)	프리랜서	
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, 청소년수련관, 돌봄이동센터 등
	V	V	V		
유선전화	02-356-3780		휴대전화	010-3695-5534	
이메일	heefile@naver.com				
단체/개인 주소	서울시 은평구				
2020년도 교육이수현황	필수	학교안전교육 : 심폐소생술&응급처치교육 <input checked="" type="checkbox"/> 성폭력예방교육 <input checked="" type="checkbox"/>			
	심화	온라인클래스플랫폼 교육(구글클래스/줌/저작권) <input checked="" type="checkbox"/>			
*은평미술방과후지원센터 주최	교육이수자	김은희			
신청 프로그램명				사 업 비	
미술관 속 코딩 '나는야, 코딩 아티스트'				1,432,650원	
온라인수업 가능 여부	가능 <input checked="" type="checkbox"/>				

2021. 은평 교육콘텐츠 연계사업 프로그램 계획서

프로그램명	미술관 속 코딩 '나는야, 코딩 아티스트'									
교육콘텐츠 안내										
사업영역 ※ 해당영역 1개만 (V표시)	문화예술체육	진로체험활동	인성심리정서	창의과학융합	마을탐방	온라인 수업 가능여부 (V표시)		V		
사업목적	PBL 교육을 통해 아이들의 창의력을 미술교육과 디지털 융합시킨다.									
사업기간	2021 . 03 . 02 . ~ 2021 . 12 . 31 .					총 (12)회 진행 / 주(1)회				
사업대상 (V표시)	유치원	초	중	고	회기별 인원	최소(3)명 ~ 최대(15)명				
활동분야 (V표시)	교과과정연계형		V	활동장소 (V표시)	교내	V	활동기간 (V표시)	학기중	V	
	창의체험 활동		V		교외				방학중	V
	평일 방과 후 활동		V							
	주말 방과 후 활동		V							
사 업 비	금1,432,650원(금일백사십삼만이천육백오십원)									
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 명화를 관찰하면서 그려보면서 나만의 작품 활동을 하고 이것을 바탕으로 프로그래밍 할 수 있는 컴퓨팅 사고력을 키울 수 있다. - 자칫 지루할 수 있는 프로그래밍을 미술로 접근해서 사고력을 키울 수 있다. - 같은 주제를 통해서 다양한 작품이 나오는 친구들 그림을 보고 생각을 발전시킬 수 있다. 									
프로그램 운영 시 충족되어야 할 조건	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷이 사용 가능한 컴퓨터 실 - 학생이 2인 1대나 1인 1대로 사용할 수 있는 노트북과 환경 									

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

프로그램 내용			
프로그램명	미술관 속 코딩 '나는야, 코딩 아티스트'		
회기	세부 추진내용	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. * 스크래치를 알아보고, 자기소개 프로젝트를 만들어 봅니다. -준비물 : 컴퓨터	2교시	김은희
2	-주제 1 : 고대 미술 -활동내용 : 염원과 아름다움을 담은 고대 미술을 알아봅니다. -방법 : 고대의 작품을 감상해보며 바다 생물을 그려 봅니다. * 그린 그림을 스프라이트로 만들어서 연못에서 헤엄치는 물고기들과 대화를 만들어 봅니다. -준비물 : 캔트지, 오일 파스텔, 스펅글, 양면테이프, 컴퓨터	2교시	김은희
3	-주제 1 : 고딕 미술 -활동내용 : 하늘에 다가가는 뾰족뾰족 대성당을 만들어 봅니다. -방법 : 환상적인 스테인드글라스를 만들어 봅니다. 화면을 분할 후 색칠해서 완성합니다. * 스페이스 키를 누르면 건축물 모양이 바뀌는 스프라이트를 만들어 봅니다. -준비물 : OHP필름, 마스크테이프(블랙, 1cm), 매직, 컴퓨터	2교시	김은희
4	-주제 1 : 인상주의 -활동내용 : 색과 빛을 담은 아름다운 바다를 표현해 봅니다. -방법 : 멋진 해돋이 순간을 상상해서 그림으로 표현해 봅니다. * 스크래치 무대에 있는 좌표를 이해하고 해가 뜨는 시간에 따라 배를 움직이게 합니다. -준비물 : 오일 파스텔, 캔트지, 컴퓨터	2교시	김은희
5	-주제 1 : 후기 인상주의 -활동내용 : 고흐가 사랑한 아를르 마을을 감상하고 그림으로 표현합니다, -방법 : 고흐의 작품 속 소재들을 팝업카드로 표현해봅니다. * 화살표 키를 눌러서 사람들을 움직이게 하고 장소에 닿으면 어디인지 말을 합니다. -준비물 : 캔트지, 가위, 풀, 오일 파스텔, 매직, 컴퓨터	2교시	김은희
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. -준비물 : 연필, 매직, 캔트지, 컴퓨터	2교시	김은희
7	-주제 1 : 상징주의 -활동내용 : 화려한 꿈의 세계 크림트 그림 속의 도형을 보고 표현합니다. -방법 : 크림트 작품 속의 패턴들을 찾아보고 나만의 패턴을 만들어 보면서 형태감과 창의력을 키웁니다. * 스페이스를 누르면 모양이 바뀌고 다른 키를 누르면 형태가 바뀌는 프로그래밍을 해 봅니다. -준비물 : 오일 파스텔, 매직, 캔트지, 컴퓨터	2교시	김은희

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

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.	2교시	김은희
	-준비물 : 켄트지, 가위, 풀, 오일 파스텔, 컴퓨터		
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. * 외부 음원을 가져와 보고 난수 블록의 개념을 알고 표현합니다.	2교시	김은희
	-준비물 : 연필, 자, 컴퍼스, 오일 파스텔(검정), 수채화 도구, 켄트지, 컴퓨터		
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.	2교시	김은희
	-준비물 : 매직, 오일 파스텔, 켄트지, 컴퓨터		
11	-주제 1 : 초현실주의 -활동내용 : 꿈의 세계를 담은 이상한 나라를 만들어 봅니다. -방법 : 인체 일부분인 눈을 관찰하여 그려보면서 관찰력을 키우고 마그리트의 작품을 통해 상상력을 키워봅니다. * 위에서 아래로 무한 반복으로 스프라이트가 내려오게 프로그래밍을 해 봅니다.	2교시	김은희
	-준비물 : 켄트지, 물감, 잡지, 가위, 풀, 검정 매직, 컴퓨터		
12	-주제 1 : 갤러리 -활동내용 : 액자를 그리고 코딩 아티스트가 되어 있는 나의 모습을 그립니다. -방법 : 나의 작품을 알리기 위한 전시회 포스터를 만들어 봅니다. * 지금까지 만들었던 그림을 저장해서 그림이 바뀔 때마다 소개하는 프로그램을 만들어 봅니다.	2교시	김은희
	-준비물 : 켄트지, 수채화 물감, 붓, 오일 파스텔, 컴퓨터		

수행인력	구 분	성 명	인원(명)	담당 역할
	주강사	김은희	1명	- 주제에 맞는 영상을 보며 이해를 돕습니다. - 명화를 보고 미술 활동을 합니다. - 미술 활동을 바탕으로 코딩으로 표현합니다.
프로그램의 창의성	- 명화와 작가의 시대적인 배경을 이해하고 다양한 재료의 이용해 기존의 것을 구체화하거나 응용해서 창의적으로 발전시킬 수 있다.			
프로그램의 지역사회 연계성	- 학생의 작품을 모아 보드에 붙여 이야기하면서 이 활동을 계기로 PBL을 통한 미술교육과 디지털의 만남을 융합시킬 수 있다.			

[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

소요예산				
------	--	--	--	--

※ 부가세 포함

(단위 : 원)

지출항목	산출내역		소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 80,000원×12회=960,000원		960,000원	67%	
재료비	개별 사용	(1인)31,510원×15명=472,650원	472,650원	33%	
	<재료비 항목별 1인당 단가> 검정 썬트지 200원, 유성 매직(8색) 5,700원, 8절 도화지(500원x10장) 5,000원, 유니아트(꾸미기 재료) 1,000원, 유니 풍풍(꾸미기 재료) 1,000원, 가위 1,800원, 딱풀 1,080원, 오일 파스텔 3,600원, 우드락 보드 4,500원 컬러 프린트(1000원x3장) 3,000원, 은박지 200원, OHP필름 470원, 스카치테이프 2,700원, 팝콘 1,000원, 오공본드 260원				
합 계			1,432,650	100%	

관리 및 협력방안	
-----------	--

구 분	구체적 방안
학생안전 관리계획	- 재료를 사용하기 전에 주의 사항을 알려주고 모둠 활동을 하면서 각각의 구성원의 역할을 주고 책임감을 주어 질서 있는 활동을 하게 합니다. - 사고가 났을 경우 담당 선생님께 연락하고 다른 학생에게 부탁해서 보건실로 이동할 수 있게 하고 강사는 교실에서 학생들을 안정시킵니다. - 비상시 대처할 수 있게 간단한 구급 약품을 준비합니다.
학생 참여방안	- 수업 시작과 동시에 출석을 불러 학생들 눈과 마주칩니다. - 참여를 안 하는 학생에게는 해결하기 쉬운 일을 주어 참여할 수 있게 칭찬해 줍니다. - 학생들 수준에 맞춰서 수업 진도를 맞추려는 것보다 학생들 이해 수준에 맞춰서 부담 없는 수업으로 진행합니다.
학교와의 협력방안	- 재료 파악이나 교실 환경을 확인합니다. - 주로 교실에서 모둠 활동으로 진행해서 역할을 분담합니다. - 학생들이 진행되는 상황을 스크래치 온라인에서 확인할 수 있고 마지막에는 발표 시간을 마련해 학생들의 결과물을 확인하고 만족도를 높입니다.

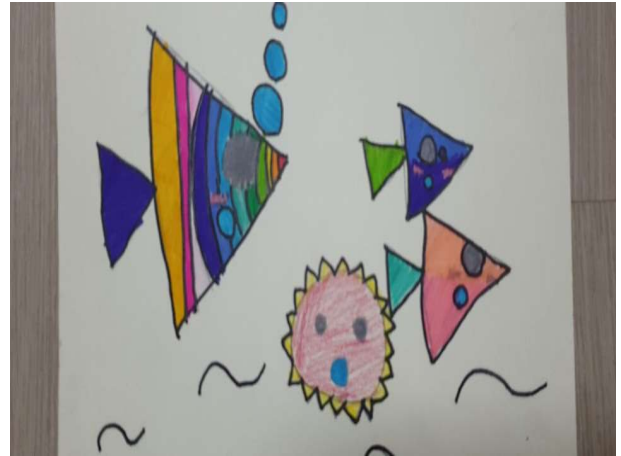
[제02호 서식] 단체(개인) 계획서

단체(개인) 소개				
신청구분 (V표시)	단체	개인	단체(개인)명	김은희
		V		
대표자명	김은희		담당자명	김은희
대표자 휴대전화	010-3695-5534		담당자 휴대전화	010-3695-5534
단체 홈페이지	-		e-mail	heefile@naver.com
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input checked="" type="checkbox"/>		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	-
아동·청소년 교육활동 경력	타구	- 2017 6~11월 서울 진관 초등학교(3학년~5학년) 주 1회 4시간 컴퓨팅 사고력을 키우는 언플러그드 보드게임 - 2017 10~12월 서울 진관 초등학교(6학년) 주1회 동아리 수업 엔트리로 수학 이랑 놀자 - 2018 6~7월 서울 진관 초등학교(3학년~5학년) 주 1회 4시간 컴퓨팅 사고력을 키우는 언플러그드 보드게임		
	타구	- 2020 10월 치현초등학교 게임문화교실 저학년 올바른 게임문화를 알려주고 내가 만든 캐릭터등 게임을 만들어 보고 관련된 직업을 알아본다. - 2019 3월~ 종암중앙교회 돌봄교실(3학년~4학년) 주 1회 스크래치에 있는 기본 블록을 간단한 예제를 통해서 알고리즘을 익히고 미술의 역사를 감상하고 내가 그린 그림을 프로그래밍으로 표현한다. - 2018 9~12월 염광중학교 동아리수업(1학년) 스크래치 심화과정		
주강사 주요이력				
주강사명	김은희			
관련 프로그램 운영 경험	- 2017년 6~11월 서울 진관 초등학교(3학년~5학년) 주 1회 4시간 컴퓨팅 사고력을 키우는 언플러그드 보드게임 - 2018년 9~12월 염광중학교 스크래치 동아리 게임만들기, 수학적인 알고리즘 익히기 - 2019년 3~12월 종암중앙교회 돌봄교실 스크래치 코딩 프로그램을 이해하고 미술과 접목해 그림을 그려 프로그래밍을 해본다.			
자격 사항	2020.6.3	PBL 퍼실리테이터	(주)맘이랜서	
	2018.12.15	스크래치 코딩 미술	(주)맘이랜서	
	2018.12	무선조종지도사2급(드론)	미래비전여가교육협회	
	2018.11.28	3D프린팅 & 드론	동작여성개발센터	
	2018.10	메이커아카데미강사과정수료	한국창의재단	
	2018.10.8	3D프린팅 펜 지도사 자격증	3D프린팅펜창의융합교육협회	
	2018.6.8	VR 강사양성과정 수료	경기대학교 첨단미디어테크랩	
	2018.4.13	VR/AR콘텐츠개발 전문가양성수료	한국생산성본부	
	2016/2017.11	스크래치, 아두이노 강사 수료	(주)안랩, 맘이랜서	
	2016.11.22	SW.IOT 교육전문가 양성과정수료	서울시중부여성발전센터	

프로그램 사진자료



시대적인 배경과 그림을 보고 나만의 연못을 만든다



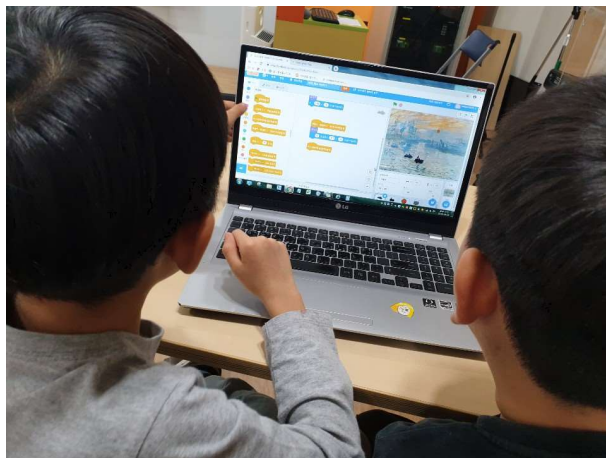
나의 상상 물고기



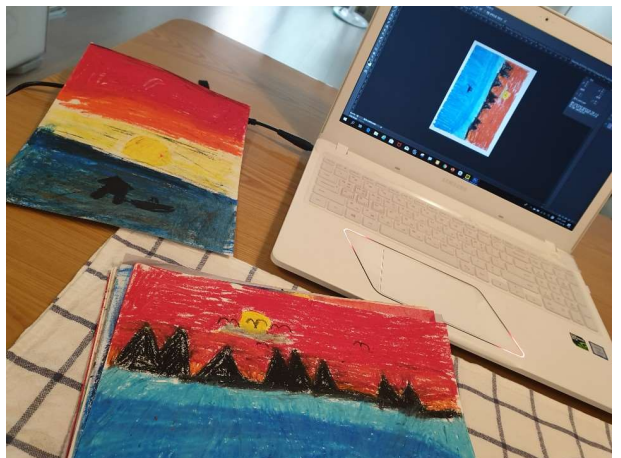
고딕미술을 보고 스테인드글라스를 표현한다.



해돋이 장면을 생각하고 오일 파스텔로 강렬하게 표현한다.



알고리즘을 생각하고 좌표를 이해해서 스프라이트를 이동시킨다.



아이들이 그린 그림을 스크래치 프로그램에 업로드 한다.