

2021년도 찾아가는 학교 미디어교육 참여학교 모집 공고

(재)제주영상문화산업진흥원에서는 「2021년도 찾아가는 학교 미디어교육」 참여학교 모집을 위하여 다음과 같이 공고하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

2021. 2. 26.

(재)제주영상·문화산업진흥원장

1. 사업목적

- 바른 미디어교육을 통해 미래사회가 요구하는 능동적 인재 배양
- 미디어에 관심 있는 학생을 대상으로 다양한 교육과 체험기회 제공

2. 공모개요

- 사업명: 찾아가는 학교 미디어교육
- 지원분야

프로그램명	내용	지원학교수
스마트폰 영상제작교육	평소 영상콘텐츠 제작에 관심있는 학생을 대상으로 스마트폰을 활용한 영상콘텐츠 제작 교육 과정	4개교
미디어, 체인지메이커를 만나다	학생들 스스로 문제를 발견하고 해결하는 체인지 메이커 활동을 문제해결을 위한 도구로써 미디어로 기록해보는 과정	4개교
코딩 체험	컴퓨터와 스마트폰 등의 원리 이해를 위한 코딩교육을 통해 학생들의 컴퓨팅적 사고력(Computational Thinking) 향상	4개교

※ 접수일을 기준으로 희망교육별 선착순으로 교육이 매칭됩니다.

- 교육일정: 2021. 3. ~ 12.
- 교육대상: 도내 초·중·고교 12개교(선착순 접수)
- 교육장소: 해당 학교 교실(강의실) 및 컴퓨터실 등
- 교육시간: 학교별 12차시(24시간) 내외 ※예산범위 내 일정 협의 및 조율 가능
- 진흥원-참여학교 간 주요역할

구분	(재)제주영상·문화산업진흥원	해당학교
주요역할	<ul style="list-style-type: none"> 강사섭외 및 강사-학교 간 매칭 교육운영 및 장비 지원 강사료 및 보조강사비 지원(50%) 	<ul style="list-style-type: none"> 강사료 및 보조강사비 자부담(50%) 교육 참가학생 모집 및 관리 교육장소 제공

3. 신청방법

- 접수기간: 2021. 2. 26.(금) ~ 선착순 접수
- 접수방법: 담당자 이메일 접수 ☒ kmj0716@ofjeju.kr
 - 진흥원 홈페이지에서 구비서류와 관련 서식을 다운 받아 작성 후 이메일 접수
- 제출서류: 지원신청서 1부 [붙임1]
- 문의처: 교육운영팀 김명주 ☎ 064-735-0613 ☒ kmj0716@ofjeju.kr

4. 지원프로그램

※ 총 3개의 교육과정 중 학교별 희망과정 선택 후 신청서 접수, 단, 접수일을 기준으로 희망교육별 선착순 교육 매칭

[프로그램1] 스마트폰 영상제작교육

차시	학습주제	학습내용	비고
1	미디어 리터러시 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 미디어 시청 습관 파악 해보기 • 미디어 콘텐츠 비판적으로 분석하기 : 미디어를 통해 접하게 된 정보 “팩트체크” 	
2	자기소개 영상 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 자기소개 영상 만들기 - 키네마스터APP을 활용한 자기소개 영상 제작 	
3	스토리텔링 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오와 스토리보드 작성법 • 내가 만들고자 하는 <단편영상> 기획하기 • 시놉시스 및 시나리오 작성(미완성시 과제) 	
4	영상기획과 역할분담	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오 완성하기 • 제작 역할분담 및 촬영계획 수립 	
5	촬영준비	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트폰 카메라 기본 사용법 배우기 : 아웃포커스, 파노라마 등 다양한 촬영법 	
6	촬영실습1	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오를 바탕으로 촬영하기 • 촬영본 모니터링 	
7	촬영실습2	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오를 바탕으로 촬영하기 • 촬영본 모니터링 	
8	촬영실습3	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오를 바탕으로 촬영하기 • OK컷 고르기, 컷편집 등 	
9	편집실습1	<ul style="list-style-type: none"> • 편집스킬 배우기 - 화면전환, 화면효과, 자막제작, BGM 선곡 등 	
10	편집실습2	<ul style="list-style-type: none"> • 1차 편집 및 모니터링 	
11	편집실습3	<ul style="list-style-type: none"> • 2차 편집 및 모니터링 	
12	마무리 및 시사	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 편집 • 작품 시사 및 소감발표 	

[프로그램 2] 미디어, 체인지메이커¹⁾를 만나다

차시	학습주제	학습내용	비고
1	오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> •미디어로 이해하는 체인지메이커 •체인지메이커 활동의 도구로 활용하는 미디어 •팀빌딩 도구를 활용한 팀워크 향상 	
2	스마트폰 촬영 교육	<ul style="list-style-type: none"> •카메라 기본 사용법 배우기 •다양한 촬영모드 배우기(아웃포커스, 타임랩스, 슬로우모션) •실제 스마트폰을 활용한 실습 	
3	스마트폰 편집 교육1	<ul style="list-style-type: none"> • 자기소개 영상 소스 촬영 • 자기소개 영상 편집으로 배우는 키네마스터 	
4	스마트폰 편집 교육 2	<ul style="list-style-type: none"> • 키네마스터 고급 기능 배우기 • 창의적인 영상 편집 방법 	
5	“체인지메이커” 문제 발견하기	<ul style="list-style-type: none"> •미디어로 이야기하는 “우리가 불편한 것들” ※체인지메이커 과정 기록하기 	
6	“체인지메이커” 문제 해결을 위한 정보수집	<ul style="list-style-type: none"> •공감캠페인을 통한 의견 수렴 •미디어를 활용한 정보수집 •다양한 입장에서 생각하는 비경쟁토론 ※체인지메이커 과정 기록하기 	
7	“체인지메이커” 솔루션 찾기	<ul style="list-style-type: none"> •문제 해결을 위한 솔루션 선택하기 •사전 부검 진행하기 ※체인지메이커 과정 기록하기 	
8	“체인지메이커” 프로토타입	<ul style="list-style-type: none"> •페이퍼 프로토타이핑 •프로타입 제작 및 피드백 ※체인지메이커 과정 기록하기 	
9	“체인지메이커” 행동하기&확장하기	<ul style="list-style-type: none"> •문제 해결을 위한 행동하기 •활동 참여 독려하기 ※체인지메이커 과정 기록하기 	
10	“체인지메이커” 자기 평가	<ul style="list-style-type: none"> •자기평가서 작성 •인터뷰 영상 촬영 ※체인지메이커 과정 기록하기 	
11	편집	<ul style="list-style-type: none"> • 체인지메이커 활동 기록물 스토리 구성하기 • 편집하기 	
12	마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 편집 마무리 • 체인지메이커 활동 영상 시사회 • 유튜브 업로드 및 QR코드 제작 	

1) 체인지메이커: ‘변화를 만드는 사람’이라는 뜻으로 자기주도적인 실행을 통해 주변의 문제를 발굴하고 해결방법을 찾아가는 교육 일컬음

[프로그램 3] 코딩체험

차시	학습주제	학습내용	비고
1	코딩이란	<ul style="list-style-type: none"> • 코딩이란? 코딩을 왜 배워야 하는가? • 언플러그드 코딩으로 순차, 반복 이해하기 	
2	코딩프로그램 소개	<ul style="list-style-type: none"> • 코딩 프로그램 소개(스크래치, 아두이노, 파이썬 등) • 스크래치를 활용한 코딩의 이해 : 간단한 예제를 통해 순차, 반복, 이벤트 이해 	
3	스크래치를 활용한 코딩의 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 스크래치 예제 만들기 • 간단한 게임 만들어보기 	
4	마이크로비트	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트 기본 활용법 이해 : 반복, 순차, 조건, 변수, 좌표 이해하기 • 피지컬 컴퓨팅 설명 및 이해하기 	
5	마이크로비트	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트 활용 간단한 프로그램 만들기 : 온도, 방향, 빛, 움직임 감지 센서 체험해보기 	
6	마이크로비트	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트 활용 간단한 프로그램 만들기 : 마이크로비트 예제 만들기 	
7	마이크로비트&스크래치	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트와 스크래치 연결하기 • 마이크로비트 버튼을 활용하여 스크래치 아이콘 움직이기 	
8	마이크로비트&스크래치	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트와 스크래치 연결 예제 • 간단한 프로그램 만들어보기 	
9	자율주행차 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트 자율주행차 만들기 : 마이크로비트와 RC카 연결하기 : PC카 기본 센서 및 동작 이해하기 	
10	자율주행차 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트 자율주행차 만들기 : 자율주행차 만들고 운전해보기 	
11	자율주행차 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크로비트 자율주행차 활용 : 초음파 센서 및 라인센서를 활용한 예제 만들기 • 자유주제를 갖고 기획하기 	
12	자유주제 발표	<ul style="list-style-type: none"> • 자유주제 발표 및 시연하기 	

- 1) 언플러그드 코딩 : 컴퓨터를 사용하지 않고 하는 코딩으로 초보자에게 쉽게 코딩을 이해시키기 위한 방식
- 2) 스크래치 : MIT미디어랩에서 개발한 컴퓨터 프로그래밍 도구로 블록을 사용하여 마우스 클릭만으로도 다양한 프로그램을 만들고 실행할 수 있도록 설계되어 초보자를 위한 코딩 교구로 많이 활용
- 3) 마이크로비트 : 영국 BBC에서 교육용 목적으로 만든 소형 싱글 보드 컴퓨터로 간단한 게임, 로봇 등을 만들 수 있다.
- 4) 피지컬 컴퓨팅 : 컴퓨터로 처리한 결과를 현실 세계로 직접적으로 출력해주는 컴퓨팅 기술로 실제세계와 디지털 세계의 상호작용을 이해할 수 있음

5. 기타사항

○ 유의사항

- 교육지원에 따른 강사 및 보조강사료는 학교에서 50% 자부담하여야 하며, 강사료 지급 기준은 (재)제주영상·문화산업진흥원 실비보상 기준에 준함
- 모든 교육과정은 교육 특성상 주 1회 이상 교육 진행 권장
- 교육결과물 및 진행사진 등의 자료는 진흥원 홈페이지 및 유튜브 사이트에 업로드 될 수 있으며, 향후 진흥원 교육 운영 자료로도 활용될 수 있음
- 교육에 참여하는 강사는 <아동·청소년의 성보호에 관한 법률 제 56조>에 의거하여 성범죄 경력조치를 시행하여야 하며, 이 경우 본인(참여강사)의 동의를 받아 해당 학교에서 성범죄 경력 조치를 진행하여야 함

○ 코로나-19 대비 운영 안전수칙

- 해당학교 출강 전 발열검사 실시 및 참석자 명부작성
- 강사, 수강생 모두 반드시 마스크를 착용하고 최소의 접촉으로 교육 운영
- 교구, 물품 소독 강화, 주기적 환기 실시 등 환경위생 관리 철저
- 수강생 간 밀집되어 있지 않도록 거리두기 등 개인위생 강화
- 최근 14일 이내 해외귀국자 및 코로나 의심 증상자는 수강(신청) 금지 안내

○ 강사선정 및 강사료 지급 기준

- 관련 분야 활동 경력 3년 이상의 경력자
- 성범죄 경력조회 회신 및 자격 증명서류 제출 가능자
- 강사료 지급기준

구분	강 사 료	강사료 지급기준	비고
주강사(일반3급)	· 최초 1시간 70,000원/ 초과 매시간 70,000원	제주영상문화산업진흥원 실비보상 기준 (제3조 관련)	
보조강사	· 최초 1시간 50,000원/ 초과 매시간 50,000원		