

1	단체명	그림마카롱	프로그램명	마음실험실
<p>활동 사진</p>				
<p>대상 교급</p>	<p>초등학교 3, 4학년</p>		<p>주요장르</p>	<p>시각·미술, 무용</p>
<p>수업 시간</p>	<p>목, 금 오전</p>		<p>교육회차</p>	<p>3회차(2교시 X 3회)</p>
<p>운영 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 감정도깨비 깜까미가 답답한 마음해소를 위해 마음박사님을 찾아가는 스토리를 바탕으로 프로그램 진행 - 마음과 몸을 연결하는 움직임, 답답한마음 온몸으로 털어버리기 - 색깔의 다양한 느낌, 내 마음 단어와 연결 - 내 마음의 모양, 서로의 마음 공감, 마음과 마음의 연결 			
<p>교육내용 구성</p>				
	<p>교육주제</p>	<p>세부교육내용</p>		
<p>1회차</p>	<p>마음과 움직임</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 화가와 붓 (움직임 + 드로잉) - 모아서 다른방식으로 감상하기 - 답답한 마음 간단한 단어로 적기 - 몸에 붙이고 온몸으로 털어내기 놀이 		
<p>2회차</p>	<p>마음의 색깔</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 색깔마다 느껴지는 다양한 감정 알아보기 - 색깔과 감정으로 연결되는 조각상 놀이 - 내 안의 다양한 감정 같은 다양한 색깔조각 비밀편지 - 색깔조각 비밀편지 상상 드로잉 		
<p>3회차</p>	<p>마음의 거울</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 내 마음과 이유 들여다보기 - 내 감정에 어울리는 색깔로 내 마음의 모양 만들기 - 공감하는 마음 나누기 - 서로의 마음과 마음 연결하기 - 모두의 마음 모양이 합쳐진 우리만의 조형물 - 마음의 현재와 미래 		

[학교 측 협조 필요사항]

- 그림மாக롱 수업가능 일정은 [목요일, 금요일] 오전 2교시, 3교시 입니다. 가능 일정 중 선택 부탁드립니다.
- 그림மாக롱 수업 당일은 참여 학생들이 움직임을 자유로이 할 수있도록 편안한 복장과 여학생들은 되도록 치마보다는 바지를 입도록 안내 부탁드립니다.
- 본 수업은 미술과 무용이 융합된 수업으로 예술활동을 학생들이 주체적으로 참여하는 과정 중심의 수업으로, 교과과정과의 융합이 아닌 예술분야의 융합수업으로 학생들에게 학교 교과과정에서 경험 하기 어려운 예술활동 수업을 제공하고자 합니다.
- 수업 중 학생들의 이름을 불러주며 함께 하고자 합니다. 담임 선생님께서는 번거로우시더라도 라벨지에 아이들 이름 잘보이게 써서 옷에 부착해 주시면 감사하겠습니다. (혹시 이름이 개인정보라 어려우시면 색깔이나 숫자 등 구분할 수 있는 것으로 부탁드립니다!)
- 신청하신 이후에 저희에게 요청하실 사항이나 저희도 추가적으로 안내 해드려야 할 사항을 다시 연락드려 조율하도록 하겠습니다.

1	단체명	주식회사 리마창작스튜디오	프로그램명	시예술의 환상향_도로시의 창작탐험
활동 사진				
대상 교급	초등학교 5, 6학년		주요장르	시각·미디어아트, 무용
수업 시간	화: 오전 목: 오전		교육회차	5회차(2교시 X 5회)
운영 내용	<p>·동시대 현대 미술에서 미디어 아트, 인터랙티브 아트에서 활용되는 최신 인공지능기술을 통해 오즈의 마법사의 이야기 속 캐릭터의 관계, 상황, 행동 분석 등을 학습자가 공감하면서 체험할 수 있는 교육적인 소재로서 활용한 2교시 5회차 예술교육프로그램 운영</p> <p>·교육 대상자들이 가상 공간 안에서 움직임 활동을 표현되어지는 인공지능의 기술적 원리를 이해하고, 연극적인 스토리 라인 속에 주어지는 창작 미션들을 통해 자신의 신체와 시각적인 표현력을 발전시킬 수 있도록 유도</p>			
교육내용 구성				
	교육주제	세부교육내용		
1회차	회오리 바람 속 가상여행	<ul style="list-style-type: none"> · 오리엔테이션 및 수업 및 강사 소개와 아이스브레이킹 · 학습자들은 가상의 회오리바람 속으로 들어가보는 창작과정을 통해 예술적인 체험을 경험합니다. 거대한 스크린 속에 투영된 자신의 회오리 이미지들을 인공지능 기술인 스테이블 디퓨전(Stable diffusion)으로 시각화 해본다. 이를 통해 우리가 생각하는 가상공간에 대한 다양한 생각들을 예술활동을 통해 표현해보는 시간이다 		
2회차	내가 초능력을 갖고 태어난다면?	<ul style="list-style-type: none"> · 오즈의 마법사의 소재인 마법을 활용하여 아이들의 창의성을 자극시키는 예술 수업으로 교육대상자들이 꿈꾸는 초능력을 가상공간 안에 재현하는 창의적 방식을 Plask or move AI를 활용하여 움직임을 통해 스크린 속 가상세계 내에 구현해보는 프로그램이다. 		
3회차	마법의 숲과 양철 나무꾼의 움직임	<ul style="list-style-type: none"> · 연극적인 움직임 표현 능력을 활용하여 다양한 상황에 어울리는 감정움직임 연기를 하는 방법을 이해한다. 더불어 조경 가상시뮬레이션 앱 ISCAPE AR을 활용하여 도로시와 나무꾼이 만나게 되는 마법의 숲 가상 연극 무대를 제작해보고, 이를 활용한 아이들이 직접 전개되는 스토리 맥락에 맞는 움직임을 창작을 해보는 프로그램이다. 		
4회차	겁쟁이 사자의 용기	<ul style="list-style-type: none"> · 사이버범죄와 같은 디지털범죄에 대해 살펴보고, 자신의 지인을 지키기 위해 용기를 낸 사자의 용기를 통해서 우리가 얻을 수 있는 메시지가 무엇이 있을지 알아본다. 만약 나의 지인이나 가족들이 이러한 사이버범죄에 연루되어 있다면, 나는 이들을 위해 어떠한 용기를 낼 수 있을지에 대해 이야기나눠보며, 사이버 범죄의 심각성을 이해하고, Assemblr studio를 활용하여 AR사이버범죄캠페인을 위한 AR 캠페인을 제작해보는 차시이다. 		
5회차	허수아비가 만드는 지혜로운 세상	<ul style="list-style-type: none"> · 오즈의 마법사 허수아비 역할을 맡았던 배우의 춤이 영감이되어 탄생된 팝핀 장르의 허수아비 춤의 특징과 움직임의 방식을 몸으로 익혀보고, 이 움직임을 활용하여 티처블머신(Teacherble machine)을 통해서 움직임 데이터를 만들어보고 인공지능모델에 학습시켜보는 과정을 통해 인공지능의 원리와 개념을 이해해보는 차시이다. 		

[학교 측 협조 필요사항]

- 움직임을 자유롭게 할 수 있는 일정한 공간과, 스크린과 빔프로젝트와 호환되는 노트북 등 기자재를 활용할 수 있는 공간이 해당 수업 차시마다 준비가 될 수 있어야 합니다.
- 학교에 비치된 인터넷이 호환된 개인 태블릿을 활용할 수 있도록 협조해주셔야 합니다.
- 학교 측 인터넷 와이파이와 비번을 호환해주셔야 합니다.

1	단체명	K-ARKWORKS	프로그램명	우리 함께 놀자
활동 사진				
대상 교급	초등학교 4학년		주요장르	시각·미술, 공예
수업 시간	화 오전/오후, 금 오전/오후		교육회차	4회차(2교시 X 4회)
운영 내용	다 함께 하는 '노작의 즐거움'_친구들과 다함께 손으로 놀아봅시다.			
교육내용 구성				
	교육주제	세부교육내용		
1회차	민주주의	모두의 놀이터 설계 공모 후 제작할 구조물을 투표로 결정한다.		
2회차	손 운동하기	천 묶는 방법, 다양한 매듭 방법을 응용한 목봉 연결하기 등 손을 움직여 구조물 만들기 전 준비운동을 한다.		
3회차	협동과 노작	구조물의 면을 제작할 수 있게 한다.		
4회차	협동과 노작	구조물을 완성하고 반의 개성이 표현될 수 있게 꾸민다.		

[학교 측 협조 필요사항]

- 아이들 명찰 만들기