

1. 사업개요

프로그램명	부산 크리에이티브 팩토리		
교육기간 (총 운영횟수)	2019. 4 . 20 . ~ 2019. 10 . 19	총 _25_ 주 운영 (_25_ 차시 × _1_ 기수)	
교육대상	4학년-6학년	교육 인원	_20_ 명 (_20_ 명 × _1_ 기수)
교육분야	미술+기타(미디어)	프로그램 운영방식	총 1기수 운영 회당 3차시, 5차시 총 25회 운영
교육형태	창작+체험+관람		
교육장소	갤러리 대현 (부산광역시 부산진구)		
교육강사	교육강사 : 총 2 명 / 주강사 : _2_ 명		
협력/후원기관	갤러리 대현		

2. 교육프로그램 세부내용

○ 프로그램명 : 부산 크리에이티브 팩토리

○ 프로그램 주요 특징

- 기기를 통한 영상촬영으로 영상촬영에 대한 부담감을 줄이고 손쉬운 접근으로 문화예술교육이 일회성에서 그치는 것이 아닌 일상에서의 적용이 가능하게 한다.
- 뉴스, 신문, 인터넷 등 매체에서 접하는 사회의 이슈들에 대해 함께 토론하고 논의한 내용을 영상물로 제작함으로 문제에 대해 창의적으로 접근, 해결할 수 있는 능력을 기른다.
- 영상기획을 위하여 그룹으로 협동하여 주제를 논의, 문제해결, 촬영을 진행함으로써 문화예술 소양을 함양할 뿐만 아니라 타인과 소통할 수 있는 능력을 증진시킨다.

○ 교육목표 :

- 영상제작을 통해 문화예술소양을 함양할 뿐만 아니라, 사회의 구성원으로서의 인식개선과 사회문제에 대한 관심 및 참여를 유도한다.
- 미술을 통한 다양한 연출로 인해 자신의 생각을 창의적이고 능동적으로 표현한다.

3. 차시별 세부 교육 내용

※일반형: 25차시이내 설정

회차	교육일자	교육시간 (시작-종료)	교육주제	활동내용	교육강사 명	교육장소
1	4.20	10:00~13:00	내 마음 속에 나를 저~장 !	'크리에이터가 되기 위해 주인공이 될 나 자신을 들여 보자 !' 1. 내 두 손바닥 그림을 통해 내가 담고 싶은 것들에 대해 생각 해 본다. 2. 타이포그래피로 나의이름 + 담고 싶은 것들의 콜라보 하여 표현해 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
2	4.27	10:00~13:00	1인_크리에이터의 시작	나의 소중한 1인 크리에이터 별명 및 입체 캐릭터 만들어 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
3	5.4	10:00~13:00	나에게 oo 이란?	우리가 살고 있는 '부산'을 주제로 문구를 만들어 보고 창의적이고 톡톡 튀는 아이디어로 촬영한다. 첫 촬영을 통해 화면의 다양한 분위기와 색감을 알아본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
4	5.11	10:00~13:00	친구야 1	'함께'라는 주제를 통해 하나 되기. 1. 협동의 카드 징검다리를 만들어 팀별로 원하는 곳까지 건너가기. 2. 조각난 팀별 퍼즐을 함께 끼워 맞추며 하나가 되어보기.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
5	5.18	10:00~13:00	친구야 2	관계의 실을 통해 팀별 공간을 구성한 후, 상대방 팀에 나타난 실의 영김을 통과 해 보자.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
6	5.25	10:00~13:00	세계문화예술 교육주간	'행운의 박 터트리기' 행운을 담을 수 있는 박을 디자인하여 꾸미고 즐거움, 행복함, 신남, 재미 등 다양한 감정을 모아 박과 함께 나의 감정을 터트려(표현해) 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현 + 주변야외 (미정)
7	6.1	10:00~13:00	사진+사진 스톱모션촬영	주어진 주제를 통해 여러 사진을 촬영 한 후 연결하여 간단한 영상을 만들어 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
8	6.8	10:00~15:00	현장학습 1	(부산영화체험박물관) '부산영화체험박물관'을 방문하여 그 곳의 역할에 대해 알아보고 다양한 영화컨텐츠를 체험 해 보는 시간을 가진다.	주(김미영) 주(지유나)	부산 영화체험 박물관
9	6.15	10:00~13:00	자유로운 크리에이터 1	영상에 관한 짧은 이론 설명 후 영상 기기를 소개하고 다뤄보며 1인 크리에이터가 되기 위한 입문 과정을 거쳐 첫 단계인 '자기소개' 영상을 담아본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현

10	6.22	10:00~13:00	자유로운 크리에이터 2	영상에 관한 짧은 이론 설명 후 영상 기기를 소개하고 다뤄보며 1인 크리에이터가 되기 위한 입문 과정을 거쳐 첫 단계인 '자기소개' 영상을 담아본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
11	6.29	10:00~13:00	자유로운 크리에이터 3	1인 크리에이터가 되기 위한 입문 과정을 거쳐 첫 단계인 '자기소개' 영상을 담아본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
12	7.6	10:00~13:00	자유로운 크리에이터 4	1인 크리에이터가 되기 위한 과정으로 '나만의 공간(장소)'를 자유롭게 영상에 담아본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
13	7.13	10:00~15:00	현장학습 2	(부산국제어린이청소년영화제) 어린이와 청소년이 호응하고 참여하는 국내 대표 영화, 영상, 문화 축제에 참여해 다양한 미디어 콘텐츠 환경과 영상 문화 수준을 경험해 본다.	주(김미영) 주(지유나)	영화의 전당
14	7.20	10:00~13:00	단단한 크리에이터 1	'음식 먹방', '음식 소개'를 주제로 다양한 장면과 영상을 촬영하고 편집해보는 시간을 가져 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
15	7.27	10:00~13:00	단단한 크리에이터 2	'음식 먹방', '음식 소개'를 주제로 촬영한 영상을 자세하게 묘사해보는 편집, 수정하는 시간을 가져 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
16	8.10	10:00~13:00	썸네일이 무엇인가?	마법 손! 으로 '썸네일 만들기' 영상 시작 전에 필요한 썸네일을 그림으로 표현해 제작하여 영상 시작 단계의 재미를 느껴 본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
17	8.17	10:00~13:00	이게 무슨 소리지?	우리들만의 효과음 개발! 다양한 효과음 만들어 낼 수 있는 소품을 준비한 후, 영상 효과 및 편집에 필요한 소리를 내어 녹음 해본다.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
18	8.24	10:00~13:00	본격적인 크리에이터 1	크리에이터가 되기 위해 필요한 프로그램 사용 방법을 배우고 영상 편집해 본다. (썸네일+영상+사진+음악 등)	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
19	8.31	10:00~13:00	본격적인 크리에이터 2	크리에이터가 되기 위해 필요한 프로그램 사용 방법을 익히고 영상 편집해 본다. (썸네일+영상+사진+음악 등)	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
20	9.7	10:00~13:00	본격적인 크리에이터 3	크리에이터가 되기 위해 필요한 프로그램을 영상 편집하고 마무리한다. (썸네일+영상+사진+음악 등)	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
21	9.21	10:00~15:00	현장학습3	(어린이 대공원 & 시민공원) 부산의 대표적인 공원의 방문으로 '도심 속의 자연'을 주제로의 촬영과 예술 체험 및 다양한 프로그램에 참여 해 본다.	주(김미영) 주(지유나)	미정 (둘 중 한곳 예상)
22	9.28	10:00~13:00	나는야 크리에이터 1	1. 다양한 커뮤니티 플랫폼 가입하기. 2. 채널 만들기. 3. 영상 업로드 하기.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
23	10.5	10:00~13:00	나는야 크리에이터 2	1. 나의 채널 홍보 관리. 2. 결과 전시 오픈 준비하기.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
24	10.12	10:00~13:00	결과 전시	전시 준비 및 오픈. 수업 소감 발표하기.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현
25	10.19	10:00~13:00	마무리	전시 철수 및 수업 마무리.	주(김미영) 주(지유나)	갤러리대현

4. 교육장소

- 교육장소(공간) : 갤러리 대현
- 교육장소(공간)의 특징
 - 작가들 대상으로 작품 전시가 이루어지는 안정적인 공간
 - 일상에서 아이들이 다양한 전시를 자연스럽게 접하고 감상하는 공간
- 안전관리 방안
 - 수업시간 보험 가입
 - 매 수업 전후 안전점검 확인

교육공간 사진	
	
115 면적(m ²)	115 면적(m ²)
	
115 면적(m ²)	115 면적(m ²)