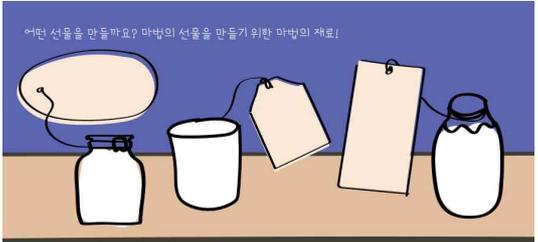


2024 넷마블창문프로젝트 사업 안내

1. 사업 개요

사업명	넷마블창문프로젝트
주최/주관	넷마블문화재단/한국메세나협회
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 미술을 매개로 아동의 스토리텔링 역량 및 자기표현력 확장 - 강사와 아동간의 활발한 의사소통을 통해 아동의 능동적인 사고 및 언어능력 제고 - 다양한 재료를 통해 평면/입체 작품을 만들어 보는 수업을 통해 아동의 창작욕구 충족
사업대상	구로구, 금천구 소재 지역아동센터 아동(초등학생)
교육기간	2024년 6월~10월(주1회, 16회차 커리큘럼)
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 본 커리큘럼은 초등 3학년 ~ 초등 6학년 권장수업입니다. - 최대 8명까지 참여 가능합니다. (모집상황에 따라 신청하신 인원은 줄어들 수 있습니다.) - 16회차 커리큘럼동안 가급적 동일한 아동이 참여할 수 있도록 협조 부탁드립니다. - 교육 중 비영리적인 목적으로 사업의 홍보를 위한 사진과 영상 촬영(수업 진행내용 및 아동인터뷰)이 진행될 수 있습니다. 선정기관에는 추후 초상권 촬영 및 사용에 관한 동의서를 수령할 수 있습니다.

2. 지원 내용

1	내러티브 미술교육	<ul style="list-style-type: none"> - 16회차 내러티브 미술교육 제공 (전회차 대면수업, 회차당 60분) - 워크북과 아트 키트를 활용, 감상/사고/창작/피드백 과정으로 진행 - 주강사 및 보조강사, 총 2인 파견 	
2	수업재료	1. 아트 키트(1인 1개 제공)	2. 워크북(1인 1개 제공)
		 <p>▲ 참고예시로 커리큘럼에 맞게 재구성</p>	 <p>▲ 16회 커리큘럼이 담긴 미술 워크북(페이지 예시)</p>

3	교육 결과물	1.패턴 디자인 굿즈	2.기관 아카이빙북
		<p>아동의 그림과 이야기를 기반으로 전문 디자이너가 재해석해 패턴 및 굿즈 제작 ※100명 내외의 참여아동 중 3~4명의 아동만 굿즈 디자인에 활용됩니다. ※굿즈 품목 미정 ※기관 당 참여아동수+1개 제공</p>	<p>모든 아동들의 창작물과 이야기가 담긴 하드커버 책자 제작 ※기관당 참여아동수+1개 제공</p>

3. 교육 커리큘럼(※커리큘럼은 추후 변동될 수 있습니다.)

회기	제목	세부 내용
1	나를 소개합니다	나를 소개하는 타이포그래피 그리기
2	오늘은 내가 챔피언	내가 자라온 시간을 얘기해보고 나를 위한 트로피 만들기
3	소중한 말	내가 들었던 말 중에서 기분이 좋았던 칭찬을 떠올려보고 색과 모양으로 추상 패턴 만들기 *협동작품
4	자라는 나	지금의 내 모습을 기록하고 미래의 모습을 상상하며 , BEFORE&AFTER 이야기 만들기
5	자랑하고 싶은 나	나를 사랑해야하는 이유를 생각해보고, 내가 가진 장점과 내가 뿌듯함을 느꼈던 일을 작품으로 표현하기
6	내가 사는 세상	내가 사는 지역의 다양한 공간과 사람을 살펴보고, 다양한 사람들이 함께 살아가는 우리 마을 만들기
7	고마움의 모양	고마움을 느꼈던 사람과 사건 그리고 이유 등을 떠올려보며 그 사람에게 쓰는 패턴 엽서 만들기
8	초능력이 있다면	연예인 등 유명한 사람들의 개성과 배울 점을 알아보고 , 나의 장점과 개성이 부각되는 나만의 초능력 상상하기
9	도움을 드려요	내가 세상에 도움을 줄 수 있다면 어떤 도움을 줄 수 있을지 상상해보기
10	아름다운 나	외면과 내면의 '아름다움 '에 대해 이야기해보고 , 미래의 내가 되고싶은 아름다운 모습을 그려보고 나에게 하는 응원의 메시지 만들기
11	꿈 속 세상에서	기분 좋았던 꿈에 대해 생각해보고 , 무엇이든 이루어지는 나만의 꿈 속 세상 상상하기
12	나의 꿈	1~11 회차의 키워드 중에서 확장하고 싶은 이야기 요소 선택하기/스토리보드로 구성하기
13 14	꿈이 이루어지는 책	나의 꿈이 이루어지는 이야기 그림책 만들기
15	내 꿈의 모양	디자인으로 메시지를 전달하는 방법을 알아보고 나의 이야기를 함축하는 패턴을 디자인해 그림책 표지로 완성하기
16	모두 소중한 이야기	나의 작품 발표하고 친구들의 이야기에 대한 감상문 작성하기