

[붙임2] 공모 프로그램 내용

1. SW교육 콘텐츠별 외주 제작 공모

SW교육 방송연계 콘텐츠 및 웹 콘텐츠별 외주공모 개요

각 프로그램별 공모 (유형)			개발편수	R/T	방송매체 및 일시
공모1	초등 SW교육 웹 콘텐츠	웹기반 교실수업지원 심화 학습콘텐츠 및 수업 활동자료	웹콘텐츠 10차시 ※ 각 차시 별 동영상 3편 포함 ※ 총 동영상 수는 30편	차시당 40분 수업기준	이순 탐재 (12월)
공모2	다큐멘터리1	SW교육 현황 및 성과 소개 다큐멘터리	1편	50분	2TV (12월)
공모3	다큐멘터리2	SW교육 문화 확산을 위한 현장취재	1편	50분	2TV (10월말)
	홍보용 영상	SW교육 저변확대 홍보용 영상	2편	5분, 40초	40초만 방송 1TV, 2TV (9월중)
공모4	초등 SW교육 방송용 콘텐츠	SW교육 친밀도 향상 프로그램	4편	30분	2TV (12월)
공모5	중·고등 SW교육 방송용 콘텐츠	SW교육 친밀도 향상 프로그램	4편	5분	2TV (12월)

## 2. 공모 콘텐츠별 세부 내용

### 공모 1 : 초등 SW교육 웹 콘텐츠

#### ○ 기획의도

: 학교 중심의 SW교육을 위한 초등 SW교육 교실수업 지원 콘텐츠 제공

#### ○ 주제 : 컴퓨팅 사고력을 기반으로 생활의 문제를 해결하는 융합콘텐츠

#### ○ 제작 내용 : 웹 기반 교실수업지원 심화 콘텐츠 및 활동자료

【10차시 웹 콘텐츠(40분 수업 기준) + 수업활동 보조자료】

※ 매 차시 웹 콘텐츠에는 3개의 동영상 콘텐츠 탑재(총 30개 동영상 제작)

※ 각 동영상 콘텐츠는 3분 이내

#### ○ 대상 : 교사, 학생

#### ○ 제작 방향

- 컴퓨팅 사고력 신장을 목표로 제작
- 초등 SW교육 교실수업 심화 학습 지원용으로 콘텐츠 제작
- 교사가 교수학습 단계별로 활용할 수 있도록 제작
- 이용 대상 눈높이에 맞게 다양한 분야를 융합한 실생활 중심의 사례 제시

#### ○ 공모서류 제출 내용

##### 1) 웹기반 교실수업지원 심화 콘텐츠 1차시 예시안

- (주제) “절차적 사고로 교실의 문제 상황을 해결해 보요”
- (제작방향) 도입, 전개, 정리로 구성된 파워포인트 수업자료
  - 동기유발, 개념이해, 학습활동 등 해당 주제가 재미있고 명확하게 이해될 수 있는 형태로 제작
  - 동영상 콘텐츠 3편을 포함하여 입체적 학습이 가능하도록 제작

※ 붙임3-1 예시 자료 참고

##### 2) 동영상 콘텐츠 세부 구성안

- 1차시 예시안에 포함될 3편의 동영상 세부 구성안
  - 학생들이 쉽게 학습내용을 이해할 수 있도록 다양한 제작방식과 스토리를 넣어서 구성(자유형식)

3) 수업활동 보조자료는 평가 대상에서는 제외

- 수업 지도안, 활동지, 평가지 등 보조자료는 제작사 선정 후 계약 기간 내 제출

○ 공모 참가 관련 기타 사항

- 방송 및 다양한 디지털 콘텐츠 제작 경험이 있는 외주제작사 응모 권장
- 전문가(관련 현직 교사 등)로 구성된 자문위원단을 구성해 내용 개발 권장

**공모 2 : SW교육 현황 및 성과소개 다큐멘터리**

○ 프로그램 개요(다큐멘터리)

- 프로그램명 : SW 미래를 가꾸는 손(가제)
- 방영채널 : EBS 2TV
- 분량 : 50분물
- 장르, 형식 : 다큐멘터리

○ 기획의도

: SW 선도학교 우수교육사례를 통해 4차산업혁명시대에 적합한 인재상을 제시하여 SW교육에 대한 인식 확산

○ 제작방향

- ① SW 선도학교의 우수한 사례를 발굴함
- ② SW 성과물의 산출 과정에 대한 집중 조명
- ③ 전 연령층을 대상으로 하기에 적합하게 제작
- ④ 해당 성과물이 주변 가족, 친구 등에게 미치는 영향 조명
- ⑤ 내용과 흥미도가 동시에 충족시킬수 있도록 구성

○ 공모서류 제출 내용

1) 다큐멘터리 제작 기획안(첨부 참고)

※ 붙임3\_공모서류\_양식 참고

## 공모 3 : SW 문화 확산과 저변확대를 위한 다큐멘터리 및 홍보용 영상

### ○ 프로그램 개요(다큐멘터리)

- 프로그램명 : SW로 꿈꾸는 세상(가제)
- 방영채널 : EBS 2TV
- 분량 : 50분물
- 장르, 형식 : 종합구성 (현장 녹화)

### ○ 기획의도

: 글로벌 석학과 심층적인 발표 및 토론을 현장녹화하여 2019 SW 교육페스티벌의 교육적 내용을 알리고 대중적 관심을 확산함

### ○ 제작방향

- ① 2019 SW교육페스티벌의 세미나와 특별세션 발표를 중계 녹화하여 제작
- ② SW 교육의 핵심 내용이 잘 표현될 수 있도록 제작
- ③ 대중적 관심을 고양할 수 있도록 구성
- ④ 세미나 녹화 내용의 재구성 등으로 흥미도 높이게 제작

### ○ 프로그램 개요(홍보용 영상)

#### 1) SW교육 저변확충사업 홍보용 영상 제작

- 프로그램명 : SW교육 정책 홍보 영상
- 분량 : 5분(1편)
- 기획의도 : SW 교육 정책 홍보 영상을 통한 SW교육에 대한 관심도 제고

#### 2) SW교육 페스티벌 홍보 SPOT

- 프로그램명 : SW페스티벌 홍보 SPOT
- 방영채널 : EBS 1TV 2회, 2TV 6회
- 분량 : 40초(1편)
- 기획의도 : 2019년 소프트웨어 페스티벌의 성공을 위해 해당 취지와 내용을 소개하고 홍보효과를 극대화 함

### ○ 공모서류 제출 내용

#### 1) 프로그램 제작 기획안(첨부 참고)

※ 붙임3\_공모서류\_양식 참고

## 공모 4 : 초등 SW교육 방송용 콘텐츠

### ○ 프로그램 개요

- 프로그램명 : 상상소프트웨어(가제)
- 방영채널 : EBS2 2TV
- 분량 : 30분물(4편)
- 장르, 형식 : 종합구성물

### ○ 기획의도 :

- ① 소프트웨어 코딩 교육이 필수인 시대에 초등학생을 대상으로 아직은 어렵게만 느껴지는 소프트웨어 교육에 대한 관심과 흥미를 높임
- ② 실제 우리 생활의 불편함을 해결하고 고안된 초등학생의 소프트웨어를 토대로 초등 소프트웨어 교육에 꼭 필요한 성취기준을 접목함

### ○ 제작방향 :

- ① 일상생활과 연결된 내용을 통해 관심도를 높임
- ② 각종 소프트웨어 경진대회에 출품된 실제 소프트웨어를 소재로 함
- ③ 일상생활의 불편함을 해소하거나 삶을 편리하게 하는 초등학생의 다양하고 창의적인 의견을 인터넷 라이브를 통해 소개 함
- ④ 초등학생이 실제로 고안한 소프트웨어의 원리를 이해하고 소프트웨어 교육에 있어 꼭 필요한 성취기준을 달성 함
- ⑤ 유튜브 콘텐츠에 익숙한 초등학생 시청자를 고려하여 재미있고 상세하게 제작하고, 디지털 클럽 콘텐츠와 같은 부가 콘텐츠로 확대 재생산될 수 있도록 함

### ○ 공모서류 제출 내용

#### 1) 프로그램 제작기획안

※ 붙임3\_공모서류\_양식 참고

## 공모 5 : 중·고등 SW교육 방송용 콘텐츠

### ○ 프로그램 개요

- 프로그램명 : 톡톡 소프트웨어(가제)
- 방영채널 : EBS2 2TV
- 분량 : 20분물(5분\*4편)
- 장르, 형식 : 미니 다큐

### ○ 기획의도 :

빅데이터, 데이터사이언스, 인공지능 중심의 세상과 컴퓨팅 사이언스에 대한 시대적 현상을 조명하여 진로와 직업 결정 시기의 청소년들의 SW적 안목을 고양함

### ○ 제작방향 :

- ① 교육적으로 익숙한 미니 다큐(지식채널e)형식으로 제작
- ② 핵심요소와 간결한 마이크로 러닝 형식으로 구성
- ③ 일상 속 주변에서 볼 수 있는 소재들을 발굴하여 제작

### ○ 공모서류 제출 내용

#### 1) 프로그램 제작기획안

※ 불임3\_공모서류\_양식 참고