

6. 진로 탐색 교육 - 선배와의 만남(16종) 09:30 ~ 10:30

순	계열	직업	성명	기수	교실	담당교사
1	상경	경영(CEO)			1-1	
2	금융	농협은행			1-2	
3	행정	정읍시청			1-3	
4	경찰	경찰			1-4	
5	군사	군인			1-5	
6	소방	소방관			2-1	
7	중등교육	중등교사			2-2	
8	초등교육	초등교사			2-3	
9	디자인	미술학원장			2-4	
10	의학	한의사			2-5	
11	간호	간호사(졸업예정)			3-1	
12	건축	건축설계사			3-2	
13	전기	SK넥실리스(이차전지)			3-3	
14	체육	헬스관장			3-4	
15	농업	농업(농수산대졸)			3-5	

7. 먹거리분과 10:30 ~ 15:00

순	먹거리 장터 메뉴	담당학생	지원교사	장 소
1	컵밥		교무부	후정 특별실 건물과 등나무 쉼터 사이
2	닭강정			
3	컵과일			
5	햇바			
6	카페음료			
7	아이스크림			
8	추억의 뽑기			
	물			

8. 야외분과 10:30 ~ 14:00

순	야외 프로그램	담당학생	지원교사	도우미	장 소
1	오락 기계(손 편치)		연구부	2명	성계당 앞쪽 무대놀이 뒤편
2	오락 기계(발 편치)		”	2명	
3	오락 기계(해머)		”	2명	
4	물풍선 던지기		”	6명	
5	야구공 던지기		”	4명	
6	동전 던지기		”	2명	
7	벼룩시장		”	3명	
8	인력거 서비스		”	4명	
9	추억의 뽑기(오징어 게임)		”	4명	

9. 메이커페어 10:30 ~ 14:30

팀	프로그램	내용	지원교사
1	BBL/DBL (생명과학)	[체험부스] 착시, 속고 있는 뇌 - 생명과학 탐구 활동을 통한 창의력 신장	
2	BCGS (화학)	[체험부스] 알코올 총 만들기 - 인화점의 특성을 이해하여 알코올 총 만들기	
3	PERSEC (물리)	[체험부스] 다양한 자연현상 탐구 - 자연현상 실험을 통한 지식 자극 및 관심 유발	
4	TERI (공학)	[체험부스] 로봇과 함께하는 축구 어드벤처! - 로봇 축구 체험을 통한 스포츠 분야 로봇의 발전 속도 확인	
5	토네이도 (체육)	[체험부스] 기초체력 테스트 및 팔씨름 대결 - 기초체력 측정기구를 체험하며 즐기는 축제 문화 조성	
6	칸타빌레 (음악)	[체험부스] 내 손 안의 작은 음악 - 오르골 악보 제작, 자신이 만든 음악이 연주되는 과정을 경험	
7	DRAWING (미술)	[체험부스] 미술과 함께 나를 찾아 떠나는 여행 - 학생 및 지역 주민을 위한 미술 체험 활동	
8	PQRST (보건)	[체험부스] 심장이 뛰는 한 배영인답게 - 응급구조와 건강 관리 활동 체험	
9	A.I. (인공지능)	[체험부스] AI, Empowering Ideas, Elevating Future! - 블록 코딩을 통해 AI의 기초적 지식 습득 및 AI 관심 증진	
10	코딩	[체험부스] 코딩 시계에 담아보는 소중한 추억 - 소프트웨어 업로드를 통한 컴퓨터 시스템 제어 과정 이해	
11	만드라고라 (Maker)	[체험부스] 상상력을 현실로 만드는 재주 - 기술변화의 방향성을 창의력에서 찾고 작품을 현실화 해보기	
12	프렌즈 캡 (경찰)	[체험부스] 나도 CSI 수사관 (지문채취/혈흔감식) - 과학수사를 통한 증거 수집 체험	
13	BYDrone (드론)	[체험부스] 4차 산업 혁명의 중심, 드론의 역할과 방향성 - 드론 산업의 무궁무진한 활용 범위를 기반으로 미래 전망 홍보	
14	미디어콘텐츠 (영상제작)	[체험부스] 우리의 꿈을 사진과 영상으로, 10대의 빛나는 순간을 담다! - 영상 제작, 장비 전시 및 UCC 제작 영상 상영	
15	영어연극 (영어회화)	[체험부스] 명장면 명대사로 배우는 스크린 영어 회화 - 영어 회화 자신감 높이기	
16	젠가 (건축)	[체험부스] 우리가 그리는 선이 세상을 바꾼다 - 건축물을 바라보는 시야를 넓히고 미래지향적 건축 양식에 대해 이해하기	
17	LEAD (교대·사대 진학)	[전시부스] -소개 배너 제작 -소개 팸플릿 제작 -동아리 활동 내용(주제탐구보고서, 활동사진)	
	로맨스 (법·행정)		
	사회현상분석 (사회)		
	SBE (경제·창업)		
	호시탐탐 (진로탐색)		

10. e-스포츠 분과 11:30 ~ 15:00

순	프로그램	담당학생	지원교사	장 소
1	리그오브레전드 준결승			오당기념관, 교실 2개 (1-3, 1-5)
2	리그오브레전드 결승			
3	이벤트전 (사제경기)			

11. 무대공연분과 12:30 ~ 15:00

순	시간(분)	무대 프로그램	담당학생	지원교사	출연자
1	10				
2	10				
3	5	노래			
4	5	기타 연주 '첫사랑'			
5	5	기타 연주 '너의 의미'			
6	5	노래			
7	6	댄스			
8	15	댄스			
9	5	노래 '나랑 같이 걸을래'			
10	15	기타 연주 'yours'			
11	5	랩 'good day'			
12	15				
13	10				
14	5	노래 '울지마'			
15	15				
16	5	랩 'freedumb'			
17	5	댄스			
18	5	노래 '추억은 만남보다 이별에 남아'			
19	15				

12. 흥 보 (김재화, 강민유, 문장진, 박선옥)

- 초청장, 현수막, 대외 홍보 등
- 담당학생 : 학생회 홍보부, 지원학생
- 기타 예산 정리, 확인, 검토, 확인 등 학생부

13. 안전대책

(전 교사)

순	위험요소	대비대책
1	특효장비 주변	행사 전, 발화물질과 분리 배치 통제문구, 안전요원 상시 배치·소화장비 설치
2	출연진 주변	대기실 보안통제·진행스텝 이동 경로 확보 출연진 입장 퇴장 동선 세분화
3	관람객 혼잡	다각적 관객 동선계획 수립 질서유지를 위한 지속적 홍보 방송 축제 전 안전사고 예방을 위한 교육을 실시

14. 행사장 안내도



15. 분과별 봉사자 : 봉사활동 시간

순	분 과		학번 및 이름
1	축제 진행 도우미		
2	먹거리	학생 먹거리 쉼터	
		학교 순회 정화	
3	공 연	진행 도우미	
		무대 도우미	
		질서 도우미	
4	야 외	오락 기계 (손 편치) 도우미	
		오락 기계(발 편치) 도우미	
		오락 기계(해머) 도우미	
		물풍선 던지기 도우미	
		야구공 던지기 도우미	
		동전 던지기 도우미	
		벼룩시장 도우미	
		인력거 서비스 도우미	
		추억의 뽑기(오징어 게임) 도우미	
5	e-스포츠	준비 도우미	
		진행 도우미	
6	메이커페어	진행 도우미	
7	진로탐색	안내 도우미	
8	홍보	홍보 도우미	

16. 기대 효과

- 가. 학생, 학부모, 지역주민, 교직원이 다 같이 한마음이 되어 바람직한 교육공동체가 형성 될 것이다.
- 나. 학생이 자율적으로 축제를 직접 기획하고 참여하기 때문에 학교에 대한 애교심을 가질 수 있을 것이다.
- 다. 학생, 학부모, 지역 주민, 교직원이 화합하는 한마당으로 학교 교육활동에 대한 신뢰를 가질 수 있을 것이다.
- 라. 대회분과에서 수여되는 시상 및 자원 봉사활동은 대입 전형자료로 활용될 수 있어 학교 교육활동에 성과가 있을 것이다.
- 마. 축제문화의 활성화는 미래사회를 주도할 민주 시민육성에 접근하는 교육활동으로 발돋움 될 것이다.

창의적 체험활동 동아리 박람회 계획 【메이커페어】

I 목적

- 다양한 동아리 활동 경험을 통한 내실 있는 동아리 운영
- 동아리 박람회 준비 및 포트 폴리오 제작 과정 참여를 통한 적극적 태도 함양

II 개요

슬로건: We are Maker, We are Baeyoung

일 시: 2024. 9. 7.(토) 10:00 ~ 14:30

장 소: 배영고등학교

내 용

1) 전시 및 체험부스 운영

- 전시 부스: 동아리 활동 목적을 소개하는 배너 및 팸플릿을 제작하여 부스 운영
(교대·사대 진학, 법사랑, 사회현상분석, 진로탐색, 경제 총 5개 동아리)
- 체험 부스: 동아리 활동 목적 및 내용을 잘 드러낼 수 있는 체험활동을 준비하여 부스 운영
(생명과학, 물리, 공학, 미디어콘텐츠, 미술, 음악 등 총 16개 동아리)
- 동아리 활동 외 개인 또는 그룹이 자신의 창작활동을 소개하는 부스 운영

2) 스탬프 활동

- 동아리 부스 17개(체험:16/전시:1) 및 개인 부스에서 체험을 진행한 후 부스 운영 학생에게 도장을 받아 간식 및 기념품 수령.

시 상

1) 동아리 박람회 심사 세부사항

구분		박람회 부문	
심사 위원	대상	전 교사	30명
	인원	학생	44명 (동아리당 2명)
		* 학생 선발 기준 : 학년 당 1명(선정 불가 시 동 학년 가능)	
심사 방법	추천	- 1인당 우수 동아리 3개 추천	
	순위 결정	- 교사 및 학생 추천 누계 점수화 / (총점) = (교사점수) + (학생점수) 교사점수 = 교사 추천 누계 × 1.5 / 학생점수 = 학생 추천 누계 × 1	
	동 점수 처리기준	- 우선 순위 적용 : 우선 순위 적용 기준 1 - 교사 점수 누계가 높은 동아리 : 우선 순위 적용 기준 2 - 동아리 회원 수가 적은 동아리	

2) 시상 계획: 금상(1팀-150,000원), 은상(2팀-100,000원), 동상(3팀-70,000원)

III

주요 프로그램

순	동아리 명	프로그램	비고
1	BBL/DBL (생명과학)	착시, 속고 있는 뇌 - 생명과학 탐구 활동을 통한 창의력 신장	
2	BCGS (화학)	알코올 총 만들기 - 인화점의 특성을 이해하여 알코올 총 만들기	
3	PERSEC (물리)	다양한 자연현상 탐구 - 자연현상 실험을 통한 지식 자극 및 관심 유발	
4	TERI (공학)	로봇 공학과 스포츠 - 로봇 축구 체험을 통한 스포츠 분야 로봇의 발전 속도 확인	
5	토네이도 (체육)	기초체력 테스트 체험 및 팔씨름 대결 - 기초체력 측정기구를 체험하며 즐기는 축제 문화 조성	
6	칸타빌레 (음악)	다양한 음악 체험 및 오르골 제작 - 자신이 만든 음악이 연주되는 과정을 경험	
7	DRAWING (미술)	학교 안 작은 미술관 - 학생 및 지역 주민을 위한 미술 체험 활동	
8	PQRST (보건)	AED 활용 심폐소생술 체험 및 건강 체크 서비스 - 응급구조와 건강 관리 활동 체험	
9	A.I. (인공지능)	블록 코딩 및 AI 진로 상담 - 블록 코딩을 통해 AI의 기초적 지식 습득 및 AI 관심 증진	
10	코딩	AI 코딩을 활용한 시계 등 만들기 - 소프트웨어 업로드를 통한 컴퓨터 시스템 제어 과정 이해	
11	만드라고라 (Maker)	메이커 페어 - 기술변화의 방향성을 창의력에서 찾고 작품을 현실화 해보기	
12	프렌즈 캡 (경찰)	현장 증거 자료 수집 - 과학수사를 통한 증거 수집 체험	
13	BYDrone (드론)	4차 산업 혁명 시대의 중심에서 드론의 역할과 방향성 - 드론 산업의 무궁무진한 활용 범위를 기반으로 미래 전망 홍보	
14	미디어콘텐츠 (영상제작)	영상 제작 장비 전시 및 홍보 영상 상영 - 영상 제작, 장비 전시 및 UCC 제작 영상 상영	
15	영어연극 (영어회화)	영어 영화 속 주인공 되어보기 - 영어 회화 자신감 높이기	
16	젠가 (건축)	건축물 조립 - 건축물을 바라보는 시야를 넓히고 미래지향적 건축 양식에 대해 이해하기	
17	LEAD (교대·사대 진학)	전시부스 -소개 배너 제작 -소개 팸플릿 제작 -동아리 활동 내용(주제탐구보고서, 활동사진)	
	로맨스 (법·행정)		
	사회현상분석 (사회)		
	SBE (경제·창업)		
	호시탐탐 (진로탐색)		

IV

예산

박람회 운영:

5	먹거리 쿠폰	개	3,000원*400개	1200,000	학교
6	배너제작	개	55,000원*1개	55,000	학교
7	스탬프쿠폰	매	200매*2개	66,000	학교
합계				<u>1,321,000</u>	

박람회 시상:

순	품목	산출내역	계	비고
1	박람회 시상품 (문화상품권 5,000원권)	5,000원×12장	560,000	학교
합계			<u>560,000</u>	

V

기대효과

- 활동 발표 과정을 통한 심화 탐구력 향상
- 동아리 연간 활동 점검 및 공유를 통한 진로 활동에 대한 비판적 성찰
- 우수 활동 동아리 표창을 통한 학생 활동 사기 진작 및 차기 년도 활동 활성화 격려

축제 예산 지출 (축제비용)

1. 천막 및 테이블, 버스 임차료

		금액(원)	비고
천막	10개 (10/20, 10개는 학교 천막) 50,000원 * 10개 = 500,000원	500,000원	사운드샵 (이길도사장님) 세액 : 71,000원
테이블	테이블 14개(14/32, 18개는 학교 테이블) 15,000원 * 14개 = 210,000원	210,000원	
버스 임차료	버스 2대 임차 380,000원	380,000원	
총계		1,161,000원	

2. 현수막

		금액(원)	비고
천막 현수막	14개 (무대 1개, 야외 8개, 먹거리 4개, 홍보분과 1개) 30,000원 * 14개 = 420,000원	420,000원	성우디자인 세액 : 58,000원
정문 현수막	2개 (축제 홍보 1개, 선배와의 만남 1개) 80,000원 * 2개 = 160,000원	160,000원	
총계		638,000원	

3. 홍보 분과

순위		금액(원)	비고
1등	1명 아이패드 (Apple 아이패드 에어 11 6세대 M2 WiFi 128GB 블루)	940,000	
2등	2명 에어팟 프로 (에어팟 프로 2세대)	600,000	개당 300,000원
3등	3명 스포츠용품 상품권	300,000	개당 100,000원
4등	4명 스포츠용품 상품권	200,000	개당 50,000원
5등	5명 스타벅스 텀블러 (SS 스탠리 크림 캔처 텀블러 591ml)	195,000	개당 39,000원
6등	10명 버거킹 상품권	200,000	개당 20,000원
7등	30명 문화 상품권	300,000	개당 10,000원
소계		2,535,000	
별도	포스터제작비용	300,000	
	축제 도우미 및 프로그램 참가자 상품권	800,000	5,000원* 160명
총계		3,835,000	

4. 무대 분과

		금액(원)	비고
음향기기		2,750,000 원	사운드샵 (이길도사장님)
무대시설	10평 (가로 8m, 세로 6m, 높이 0.7m)		
백드롭무대	가로 8m, 세로 3m		
부가세			
배경 현수막	가로 4.80m, 세로 3m	200,000원	
찬조공연 협조	문화상품권 한 팀당 150,000원 *4팀	570,000원	타 학교 공연비
총계		3,520,000	

5. e - 스포츠 분과

		금액(원)	비고
우승 상품	로지텍 G435 5개 105,000원 * 5개 = 525,000원	525,000원	개당 105,000원
준우승 상품	로지텍 G304 5개 60,000원 * 5개 = 300,000원	300,000원	개당 60,000원
총계		825,000원	

6. 야외 분과

		금액(원)	비고
스포츠 오락 기계	3종	1,210,000 원	부가세 110,000
물풍선 던지기	풍선	10,000	봉지당 10,000
	세숫대야(2개)	20,000	개당 10,000
달고나 만들기	화로대 풀세트(4세트)	78,000	개당 19,500
	고체 연료(40개입/5세트)	87,500	세트당 17,500
	설탕(1Kg/4개)	20,000	개당 5,000
야구공 던지기	원형 나무 기둥(12개)	126,000	개당 10,500
	테이블 보(2개)	80,000	개당 40,000
동전 던지기	엽전(200개)	70,000	개당 350
	유리창 닦기	16,500	
총계		1,718,000	

7. 먹거리 분과

		금액(원)	비고
쿠폰 제작	음식 쿠폰 제작	330,000원	
쿠폰 나눔	음식 쿠폰 나눔	600,000원	
총계		930,000원	

총 지출 예상액 : 11,527,000원

축제 예산 : 10,400,000원 (1,127,000원 - 동아리활동 운영비)

