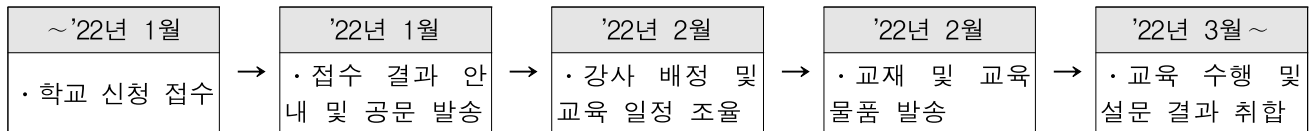


찾아가는 게임문화교실 참가 학생 모집 안내

□ 사업 개요

- 사업명 : 찾아가는 게임문화교실
- 주최/주관 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
- 운영 : (재)게임문화재단
- 운영방법 : 초·중학교 창의적체험활동, 자유학기(년)제 및 SW·AI 교육 연계 강사가 직접 학교로 찾아가는 교육 운영
※학교 방역지침에 따라 대면(오프라인) 교육이 불가할 경우 비대면(온라인) 교육 운영
- 교육목적 : 게임리터러시 교육 기반의 균형 잡힌 게임 이용법과 게임 활용 교육을 통해 게임의 긍정적 가치 확산
- 교육대상 : 전국 초·중학생·학교 밖 청소년·특수(장애)학생
- 교육기간 : 2022.3. ~ 2023.1.
- 교육지원 : 전문 강사 파견, 교재 및 교육 기자재 무상 지원
- 교육과목 : 교재 중심 교육 - 게임리터러시(초등/중등), 게임활용코딩(초저/초고/중등) 주제 선택 특강 - 게임리터러시교육/예방교육/정보윤리교육/진로교육 등
※자세한 내용은 [붙임2] 교육 프로그램 안내문 참조
- 추진체계



□ 교육 신청 안내

- 신청기간 : 2021.12.16(목) 10:00 ~ 2022.1.3(월) 12:00 [18일간]
- 신청방법 : 홈페이지 회원가입 후 신청서 제출
※자세한 내용은 [붙임3] 교육 신청 방법 안내문 참조
- 결과안내 : 2022년 1월 중, 홈페이지 공지 및 학교 공문 발송

<선정 방법>

- ▶ 대상별, 권역별 모집인원 제한에 따라 선착순 모집
- ▶ 기준이 동일할 경우 도서·산간·접적 지역 및 소규모(적은 인원) 학교 우선 배정
- ▶ 전년도(2021년) 교육 대상학교는 차순위 배정

○ 협조사항

- 연구개발 목적 설문조사(2종) 실시(교육전, 후 만족도 조사/ 교육전, 후 효과성 조사)
- 수업 결과 보고 및 사업 홍보를 위한 교육 사진 촬영 협조
- 강사 대상 '성범죄경력조회 및 아동학대 관련 범죄전력 조회'는 신청 학교에서 진행

□ 협력 교사 신청 안내

- 운영목적 : 공교육 연계를 통한 교육의 효율성 및 만족도 제고
현직 교사의 참여를 통한 교육의 질적 향상
교재개발 및 교수법 연구를 위한 교사 네트워크 구축
- 운영내용 : 찾아가는 게임문화교실 게임리터러시 및 게임활용코딩 수업
교육 과목별, 수준별 교재(부교재) 연구 등 필요 연구 협의
- 신청대상 : 게임리터러시·코딩 교육 가능한 현직 초·중학교 및 대안학교 교사
- 신청방법 : 찾아가는 게임문화교실 교육 신청 시 '기타의견' 란에 다음과 같이 기재

기타 의견

교육 대상 : 초등학생 or 중학생(교육 가능한 대상을 기입)
교육 분야 : 게임리터러시 or 코딩(교육 가능한 분야를 기입)

- 결과안내 : 2022년 1월 중, 신청 교사 이메일로 '운영 계획 및 일정' 등 안내

□ 기타 문의

- 게임문화재단 찾아가는 게임문화교실 운영사무국
 - (유선) 1577-0208(내선 1번), (이메일) gameclass@gameculture.or.kr
 - 평일 09:00~18:00 (점심시간 12:00~13:00 제외)