



2021 기술 입은 문화예술교육

## < 월슨 구출 대작전 >

### 1. 프로그램 소개

'조난된 월슨을 나 아르르와 구하러가자!'

- 재난 상황에 고립된 참가자들이 조난된 친구를 구해가는 가상의 시나리오를 통하여 4차 산업 혁명으로 불리는 VR, AR, 인공지능과 같은 기술들을 개별적으로 소개하는 것이 아니라, 가상의 시나리오를 통해서 연결시키고, 이 안에서 기술의 필요성과 역할에 대해 생각하게 합니다.
- 본 프로그램은 자체 개발한 앱을 기반으로, 강사 없이 참가자들이 자기주도적으로 프로그램을 운영할 수 있게 할 뿐 아니라, 가상의 시나리오 안에서 게임 형식을 빌어와 적극적으로 프로그램에 참여할 수 있도록 유도합니다.
- 참가자들에게는 매일 미션과 관련된 키트박스가 전달됩니다. 미션을 진행할 수 있는 키트 안 재료와 아르르의 메시지를 받을 수 있는 어플을 사용하여 워크숍을 진행합니다. 작가(강사)들은 매일 구글클래스를 통해 참가자들의 진행사항을 확인합니다.

## 2. 프로그램 개요

- 프로그램 명: 월슨 구출大作전
- 프로그램 기간: 2021.02.15 - 02.19 (총 5차시/매일 3시간)
- 프로그램 장소: 각자의 집(키트 배포형)
- 모집인원·대상: 전남 여수지역 내 40명 (초5-6, 중1)  
경기 오산지역 내 20명 (초5-6, 중1)  
\*키트 배포 문제로 인해 지역을 제한함
- 참가신청:
  - \* <http://bunker465-16.org/>에서 참가신청서 링크 및 상세프로그램 확인 가능합니다.
  - \* 참가신청은 선착순으로 1월 29일 18시에 마감됩니다.
  - \* 참가비: 무료
- 참여 필요사항: 안드로이드 운영체제 기반의 전자기기(핸드폰, 태블릿)

## 3. 프로그램 세부일정

회차	일자	워크숍 명	워크숍 주요내용
1	2/15(월)	미션0. 아르르와의 만남	· 오리엔테이션, 배경 이야기, 등장인물, 규칙 소개
2	2/16(화)	미션1. 畝/ 집밖은 위험해! 요새를 구축하라	· 인간의 주거 공간과 건축을 위한 구조에 대한 이해 · 사용기술: LED 라이트, AR 마커, 움직임 감지 센서
3	2/17(수)	미션2. 食/ 안락한 요새생활	· 음식 만들기를 통한 컴퓨터적 사고 훈련 · 사용기술: 코딩
4	2/18(목)	미션3. 衣/ 이상 행동자들로부터 나를 지키자	· 신체를 강화·보호하는 의복 혹은 착용하는 것을 제작 · 사용기술: 3D펜
5	2/19(금)	미션4. 연결/ 월슨에게 메시지를 보내자	· 전기 발전의 개념을 익히고 전신기를 통해 원거리 통신의 개념을 익혀보자. · 사용기술: 전력발전, 전기