

(서식2)

2018년 독도지킴이학교 활동 결과보고서

학 교 명	한국디지털미디어고등학교		
지도교사명	박경수		
동아리명	독도의 두 번째 등대	인원수	14명
동아리 학생명단	(대표) 2 학년 이원준		
	1학년	김해담, 강태연, 김석영, 유지원	
	2학년	김율선, 김진서, 우수현, 이원준, 이한서, 장민석, 김예리, 봉수연, 이주창, 장진영	
	3학년		
	:		
	:		
:			

2018년「독도지킴이학교」독도의 두 번째 등대반 활동 결과보고서를 제출합니다.

- 붙임 : 1. 활동 결과보고서
2. 활동비 정산서

2018년 11 월 7 일

2018년 독도지킴이학교 활동 결과보고서

한국디지털미디어고등학교 독도의 두 번째 등대 반
지도교사 : 박경수

1. 활동 추진 결과

월	일	활동명칭*	추진**	성과***
4	13	Do you know Dokdo?	○	기존 7명에 2학년 3명, 1학년 4명을 추가로 뽑고 개발, 디자인, 홍보, 기획, 영상 담당 지정
	27	독도 게임 프로그램 제작 (4월 ~ 10월 장기프로젝트)	○	보드게임에서 컴퓨터 게임 개발로 계획 변경, 게임 스토리 제작과 전체적인 틀 구상
5	11	독도 교육용 보드게임 프로그램 제작	○	Unity를 이용한 컴퓨터 게임 개발 시작
		독도 탐방	○	학생 2인, 지도교사 1인 울릉도 독도탐방
6	8	독도 엽서, 포스터 제작	○	독도 경비대에게 보낼 엽서와 독도의 날 홍보 포스터를 디자인
	22	UCC 기획	○	세계미디어그룹 공모전 출품계획
	22	보드 게임 중간 점검	○	UCC제작 주력, 개발지연으로 9월에 진행 배경 및 캐릭터 구현
7	13	보드게임 베타버전 배포	○	UCC제작 주력, 개발지연으로 독도의 날로 연기
	13	독도사랑 UCC 기획	○	시나리오 작성, 촬영
	27	게임 수정	X	UCC제작 주력, 개발지연으로 연기하여 10월 25일 데모버전 공개 후 진행예정
8	3	독도 사랑 UCC 촬영	○	UCC 촬영, 편집, 독도사랑 UCC공모전에 출품
	31	독도 경비대 편지 쓰기	○	교내학생들도 독도 경비대에 편지를 쓸 수 있는 기회를 가질 수 있도록 10월 25일에 진행함.
9	14	독도의 날 행사 기념품 제작	○	노트와 बै지, 엽서 디자인, 독도의 날에 맞춰 노트 200권, 엽서 200장, बै지 30개

				제작
	28	페이스북 페이지 UCC 업로드	○	만든 UCC를 유튜브와 페이스북 페이지 게시
10	25	교내 독도의 날 행사	○	교내중앙로비에서 독도이행시, 퀴즈행사, 엽서쓰기, 카드뉴스 알림 등 다양한 행사 진행. 300여명 이상 참여.
	25	독도의 날 기념 교내 독도 게임 보드게임 개최	○	독도의 날 행사하는 중앙 로비앞에서 게임 시연함. 게임의 완성도 문제로 독도 게임을 활용한 대회는 진행 못함.

* 신청서 상의 활동 계획(활동 명칭)을 기술. 신규일 경우에는 추진란에 (신규) 표시

** 신청서 상의 활동 계획이 추진되었는지를 O X 로 기술. 추진되지 않았을 경우 성과란에 (사유) 기재

*** 추진된 활동 계획에 대해서는 성과란에 구체적 성과를 기술

(예시. 독도 모형 ○○개 제작, 교실에 1주일간 전시 등)

2. 우리 동아리 활동 자랑*

1. 활동 개요

- 명칭 : 교내 독도의 날 행사
- 목적 : 독도의 날을 맞이하여 교내학생들에게 독도를 알리고 홍보함.
- 일시 및 장소 : 10월 25일 저녁 18:40~19:40 학교 본관 중앙로비
- 참여자 : 독도의 두 번째 등대 동아리원 및 학생 300여명

2. 활동 내용

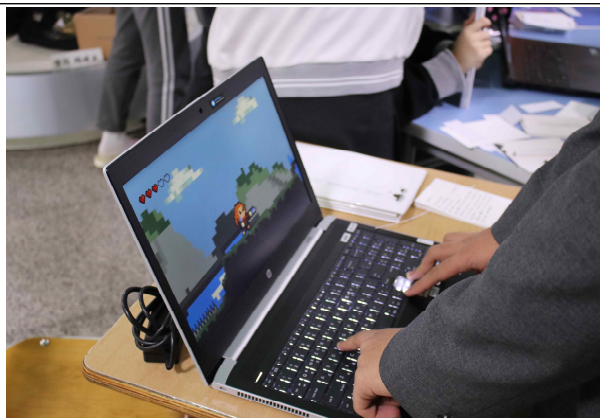
10월 25일날 저녁시간을 이용하여 학교 중앙로비에서 독도의 날 행사를 개최하여 부대행사로 기념 촬영, 독도 UCC상영, 독도게임 데모 버전 공개, 독도 퀴즈, 독도 이행시, 독도경비대에게 엽서 쓰기 행사 진행함. 사전 준비로 홍보 포스터 제작하여 전 학급 게시하였고, 참여율을 높이기 위한 먹을거리 참가 기념품을 준비함. 독도의 날 행사는 1년 동안 활동해온 독도 굿즈 디자인(엽서, 뱃지, 노트)과 unity를 활용한 독도 게임 제작, 독도 UCC촬영, 카드뉴스 등의 성과물을 총 정리하여 발표, 배포하는 행사였으며, 약 300여명의 학생들이 참여하였다.



독도 인스타그램 페이지 판넬을 제작하여 기념촬영하고 SNS에 올리기 이벤트를 진행하여 참여를 유도함.



퀴즈 행사 - 독도에 대한 상식과 기본 지식을 알리고, 간식 거리와 추첨으로 참여율을 높임.



유니티로 제작한 독도 게임의 데모 버전. 배경으로 독도와 강치 모양의 바위가 등장한다. 단순하지만 점프, 어택 등 움직임이 자연스럽게 사용감이 우수하며 향후 모바일 게임으로 제작할 계획.



독도 카드뉴스 - 강치 멸종에 대한 이야기는 학생들의 감성을 자극하여 독도 문제를 심각하게 고민하는 계기가 됨.



독도 이행시 쓰기 대회 모습. 즉석에서 작성하여 응모하고, 추후 평가하여 우수작을 시상함.



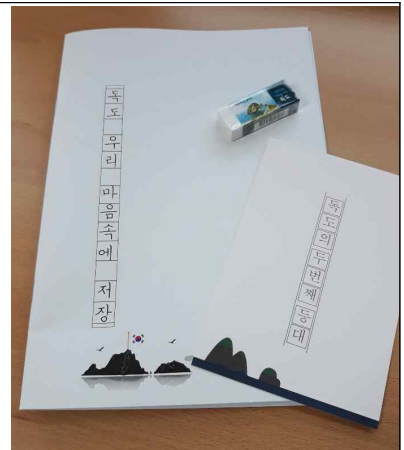
독도 엽서쓰기 - 경비대원에게 쓰는 위문편지, 이벤트에 참여하면 독도 노트를 제공.



독도 뱃지. 파도 위의 강치 뒤로 동도와 서도가 보임.



독도 경비대에게 보내는 위문편지 발송 준비 완료 모습.



디자인부에서 제작한 독도 노트와 엽서, 지우개는 시중에서 구입. 교내 어디서나 독도가 보임.

3. 활동 성과

다양한 이벤트를 통해 독도의 날 홍보와 독도에 대한 관심을 증대시키고, 퀴즈 행사를 통해 독도에 대한 상식을 넓히는 계기를 마련함. 독도 퀴즈 160명, 이행시 140명, 엽서쓰기에 86명이 각각 참여함. 독도 경비대원들에게 엽서 쓰기 행사를 통해 국토수호 정신을 함양하였고, 독도 이행시 및 추첨 이벤트를 통해 페이스북 '독도의 두 번째 등대' 방문자수를 폭발적으로 증가시키고 동아리에서 제작한 독도 사랑 UCC를 많은 사람들이 볼 수 있도록 함. 특히 동아리에서 디자인하여 주문제작한 독도 노트와 엽서, 뱃지가 학생들로부터 크게 호응을 받았고, 기념품으로 배포한 독도 지우개와 더불어 교내 어디에서나 독도 디자인 제품을 일상적으로 볼 수 있게 되어, 늘 독도를 생각하게 만들. 카드 뉴스를 통하여 보여준 '일본이 강치를 멸종시켰다' 라는 이야기는 현장 구독자로부터 좋은 반응을 얻고, 일본의 터무니없는 영토권 주장의 심각성을 되새겨 보는 계기를 마련함.

* 각 활동 중 지도교사가 특히 잘되었다고 판단한 활동 하나에 대해 상세 기술 분량은 관련 자료(사진 등)를 포함하여 A4 용지 2매 이내로 작성

활동비정산서

한국디지털미디어고등학교 독도의 두 번째 등대반
지도 교사 : 박경수

구분	내역	계획금액	집행금액	비고
활동비	○ ①보드게임제작	200천원	182.6천원	노트제작으로 대체
	○ ②엽서 및 포스터 제작비	100천원	87.7천원	
	○ ③캠페인 행사비 (판넬 및 기념품)	200천원	209.090천원	
	○ ③,④보드게임 대회 상품	100천원	201.860천원	엽서쓰기대회, 퀴즈대회, 독도 이행시 대회 상품으로 대체 (운영비 절감하여 추가 지출)
	○ ⑤홍보물 제작비	200천원	297천원	운영비 절감하여 추가 지출
운영비	○ ⑥자료, 도서, 비품 구입비	100천원	21.750천원	19,470(우표) 2,280(문구)
	○ 회의 및 간식비	100천원	X(홍보물 제작비로 사용)	
	○			
	○			
총 계		1,000천원	1,000천원	