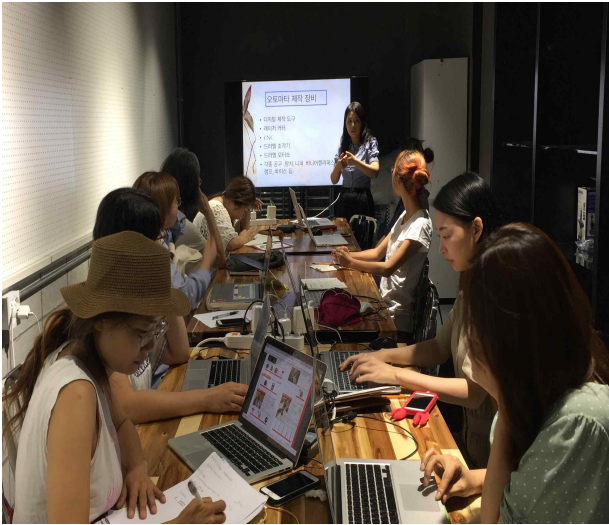


교육활동 소개

정민정(정경미)

1. 한국콘텐츠 진흥원, 2017년 오토마타 스토리북랩 마스터로 활동

예술가 대상의 테크닉 강의. 오토마타의 기계장치와 아두이노 회로 설계를 연구하고 오토마타를 매개로 아날로그 장비와 디지털 장비를 이용하여 작품을 창작, 스토리텔링을 통해 예술가들의 새로운 콘텐츠 창작 영역 확장



현대의 오토마타 스토리텔링, 기계장치 이론



아날로그 장비교육



디지털 장비 교육



작품창작

2. 아트센터 나비 , 꿈다락 토요문화학교 '꼬마천재 리틀다빈치 스쿨' -

초등학생과 가족 대상의 수업. 빛, 사운드, 키네틱 등 기존의 미디어 아트 요소를 주제로 한 융복합 예술 프로그램. 현대 예술 이해하기 스토리텔링과 아두이노(소형컴퓨터), 3D프린터, 로봇 키트 등 기술 기반의 예술을 경험할 수 있는 창작활동으로 6차시의 커리큘럼으로 구성



현대 예술에 대한 스토리텔링



빛을 이용한 카드 만들기



움직임을 이용한 로봇 창작



사운드와 색감지 로봇을 이용한 수업



3D 펜을 이용한 조형물 제작



EL Wire로 웨어러블 악세서리 만들기

3. 성남문화재단 , 꿈다락 토요 미디어학교 '내가 만드는 예술장난감 오!마이토이'

초 중학생 대상의 수업. 오토마타 교실은 놀이와 하모니를 주제로 하는 과정 중심의 예술체험 활동으로 오토마타 작품을 이용한 스토리 구성과 이를 이용해 애니메이션으로 만드는 실험적인 창작 활동임. 자신이 창조한 캐릭터에 기계장치의 원리를 이용해 생명을 불어넣고, 애니메이션 원리를 활용한 영상제작을 통해 종합적인 창작 과정을 경험.





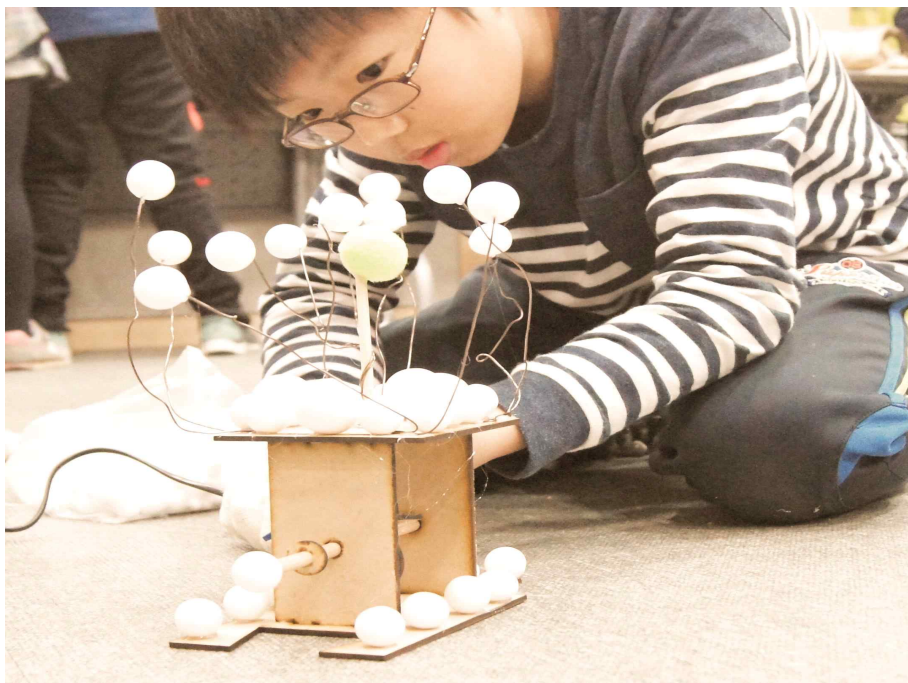
4. 광명문화예술교육지원청, 혼자놀이 1. '셀프인형'

-시민 대상의 수업. 도심 속 혼자인 사람들의 시간을 예술적 놀이로 풀어내기 위한 프로그램으로 아이디어 설계에서 창작까지 오토마타 제작 방법을 공유하고 만들어 봄으로서 시민들에게 새로운 여가 문화를 제시.



5. 서울문화재단, 꿈다락 토요 문화학교 '노는 아이들의 아지트'

초등학생 대상 수업. 노는 아이들의 아지트는 오토마타와 연극, 문학을 융합한 예술 창작 프로그램. 기본 도형을 이용한 스토리 텔링과 대본화 과정, 오토마타로 캐릭터 및 무대 제작, 연극 공연으로 예술 창작의 전반적인 과정을 경험



6. 아트센터 나비 , 문화가 있는 날 '도전! 오토마타 스타'

초등학생 고학년 대상 수업. <도전! 오토마타 스타>는 기계장치로 움직이는 조형물이자 아날로그 로봇인 오토마타를 통해 과학과 예술을 접목한 융복합 예술 창작 프로그램. 로봇 키트를 활용, 아이들의 예술적 상상력으로 다양한 캐릭터 창작 로봇으로 제작.

