



광주소프트웨어마이스터고등학교 학생자치회

문서번호 : 2019-02호

2019.11.07.

수신 : 광주소프트웨어마이스터고등학교 학생생활안전부

제목 : 학생자치회 10월 활동 내역 보고

1. 본 학생자치회는 10월 한 달 동안 자체적으로 회의를 수차례 진행하여 활동을 진행해 왔습니다.
2. 이에 <아래>와 같이 학생자치회 활동 내역 및 안전사항을 보고하므로 확인하여 주시기 바랍니다.
3. 회의록이 존재하는 회의의 경우 개별 첨부 파일로 첨부하였으니 참조해 주십시오.

< 아 래 >

학생자치회 활동 내역

1. 문화체육부

가. 점심시간 교내 스포츠 리그전

- 1) 종목 : 축구, 농구
- 2) 기간 : 2019.10.22.(화) ~ 2019.10.30.(수)
- 3) 참가팀 : 축구(곧탈gsm, 봉들봉들, 팀명, epl우승팀토틀넘), 농구(보보봉 보보보봉, 꿀따리베이스, la다저스, lsd)
- 4) 상품 : 치킨

나. 학생의 날 캠페인 활동

- 1) 10/30(수)
 - 가) 학생독립운동 90주년 기념 활동지 배부
 - 나) 각층 비누 배치(많이 남는 비누는 수거했다가 추후 교체함.)
- 2) 10/31(목)
 - 가) 아침 식사 후 급식실 앞에서 꿀, 초콜릿 배급
 - 나) 점심시간 비누 추천 행사 진행

2. 행사기획부

가. 동백제 부스 운영

- 1) 담당 : 전공부(이준표, 박준영, 천영민)
- 2) 부스 : 1, 2학년 총 8개, 3학년 2개, 동아리 부스
- 3) 음식 부스를 2개로 제한함.
- 4) 부스 응모권에 붙이는 스티커를 배부함.

나. 동백제 전시 운영

- 1) 담당 : 2학년(정민아, 장지수), 1학년(문예원, 김소연)

2) 동아리와 2학년 미술 시간 작품을 전시함

다. 동백제 공연 운영

- 1) 담당 : 2학년(이준표), 1학년(김성민, 문상규, 천영민)
- 2) 오디션 : 9월 18일부터 점심시간에 총 4차례 오디션을 진행함.
- 3) 레크레이션 : 복면가왕 프로그램 운영
- 4) 동아리 : k-pop, 힙합, 밴드, 댄스
- 5) 찬조 : 광주여고 댄스팀 딜라잇, 전자공고 댄스팀 오디션 (총 2팀)

라. 학생회 영상

- 1) 담당 : 2학년(서지우, 양현승, 임태건)
- 2) 학생회 동백제 축하 영상 및 인터뷰 영상을 제작함.
- 3) 축하 영상 : 타짜 3 메인 예고편과 티저 영상을 합성하여 제작함.

3. 선도부

가. 동백제 공연장소 이동 통솔

- 1) 일시 : 2019.10.18.(금) 12:30
- 2) 장소 : 학교 후문 ~ 광산문화예술회관
- 3) 활동 : 후문에서 집합해 반끼리 이동하도록 하고, 다른 길로 새지 않도록 함.

나. 외출 관리

- 1) 요일 : 월, 수(외출), 화, 목(무단외출 방지)
- 2) 시간 : 18:50 ~ 19:20
- 3) 활동 : 정문에서 학생들이 외출하고 들어오는 것을 체크하고, 후문에서 무단외출을 방지함.

4. 전공부

가. 전공 행사 알림

- 1) 포스터 제작 : G-Star 2019 포함 총 16개의 국내 행사를 소개함.
- 2) 웹 페이지 제작 : dev-events.space

나. 미니 코드랩 시범 운영

- 1) 주제 신청 : 10.28(월) ~ 11.1(금)
- 2) 인원 모집 : 11.4(월) ~ 11.8(금)
- 3) 스터디 진행 : 11.11(월) ~ 11.20(수), 2주간
- 4) 스터디 연장학습 : 11.25(월) ~ 11.27(수)

학생자치회 안건

1. 문화체육부

가. 논 Day (논의 필요)

- 1) 활동 선정 방법 : 학생 투표, e-sports 대회 등 논의 필요함.
- 2) 진행 일정 : 활동 선정 투표, 참가 신청, 총 기간 등 논의 필요함.
- 3) 참여 유도 방법 : 다수의 참여 유도 및 비참여 인원 수용 방법 등 논의 필요함.
- 4) 기타 심판, 진행인원, 상품 등 논의 필요함.

2. 선도부

가. 후문 개방

- 1) 학교 뒤쪽(송정할인마트 방면)으로 가는 학생이 많아 정문보다 후문으로 나가고 들어가는 게 더 편하다는 학생들의 의견이 나옴.
- 2) 방안 1 : 나간 문(정문-정문, 후문-후문)으로 다시 들어오도록 하는 경우(그렇지 않으면 인정이 되지 않음)
- 3) 방안 2 : 후문만 개방하는 경우

나. 외출 날짜 변경

- 1) 외출 날짜를 변경했으면 좋겠다는 학생들의 의견이 나옴.
- 2) 방안 : 외출 요일을 품을 통하여 설문조사 한 후 외출 날짜를 변경할 것임.

다. 무단외출 처벌 강화

- 1) 무단외출 혹은 외출 후 복귀 지각 시 외출금지 2주인데 외출 후 복귀 지각과 처벌이 같아 무단외출 처벌이 약하다는 의견이 나옴.
- 2) 방안 : 무단외출의 처벌을 강화할 것임.

라. 외출 관리 핸드폰 사용

- 1) 외출 관리 시 바깥이 너무 어두워서 종이에 적힌 글씨가 잘 보이지 않아 체크표에서 이름을 찾는 데 어려움을 겪고 있음.
- 2) 방안 : 외출 관리 시간 동안(18:50~19:20) 핸드폰을 체크표를 밝히는 용도로 사용할 수 있게 함.

2. 전공부

가. GSM 페스티벌 발표방식 개편

1) 기획 목적

- 가) 작년 GSM 페스티벌에서 채택된 이그나이트 발표 방식을 개선함.
- 나) 학년별 발표 및 투표를 모든 학년이 함께 듣는 발표 및 투표로 변경해 선후배 간 프로젝트 정보와 지식을 서로 공유함.
- 다) 팀별 발표 외에도 프로젝트에 사용된 기술, 개발 방법론 등 개별적인 발표를 신청받아 경험 공유의 장을 마련함.

2) 추진 방안

- 가) GSM 페스티벌 발표 당일 강당 무대에서 각 팀 대표가 제한된 시간(추후 논의함.) 동안 프로젝트에 대한 발표를 진행하게 함.
- 나) 학년에 관계 없이 발표를 하고 들으며, 투표를 진행해 우수 팀을 선정함.
- 다) 개별적인 발표 희망자를 모집해 일정 시간동안 발표를 할 수 있게 함.
- 라) 페스티벌 발표는 총 2일동안 진행함.

나. GSM 페스티벌 전시방식 개편

1) 기획 목적

- 가) 페스티벌 프로젝트 산출물 뿐만 아니라 전공동아리, 개인 프로젝트, 대회 산출물 등 다양한 작품을 전시해 학생들의 역량을 보다 효과적으로 홍보할 수 있게 함.
- 나) 작품을 전시하는 방식을 조금 더 효율적으로 바꾸고, 학생들이 적극적이고 활발하게 전시에 참여할 수 있도록 환경을 조성함.

2) 추진 방안

- 가) 페스티벌 프로젝트 전시 공간 외 다른 공간을 더 확보하여 동아리, 개인 작품 등을 전시하게 함.
- 나) 산출물 제출일과 프로젝트 발표, 전시일 사이 기간을 두어 각각 시간을 할애할 수 있도록 함.
- 다) 개인 전시의 경우 산출물과 홍보자료 정도만 간략하게 제출하게 함.

다. GSM 페스티벌 운영방식 개편

1) 기획 목적

- 가) 작년 GSM 페스티벌에서 드러난 문제점을 보완해 생길 만한 불상사를 예방하고 대처할 수 있도록 준비함.
- 나) 작년에 수집된 여러 건의사항을 실제 반영하여 효율적인 운영을 도모함.

2) 추진 방안

- 가) 페스티벌 기간 동안 개발 시간 확보를 위해 연장 학습을 새벽 1시까지 할 수 있도록 함.
- 나) 전시 또는 발표 당일 체력 정비를 위해 아침운동을 실시하지 않도록 교장선생님의 결재를 받음.
- 다) 페스티벌이 시작되는 12월 21-22일 주말 동안 작업을 할 수 있도록 함.
- 라) 재료 구매를 1차와 2차로 나눠 팀의 니즈에 따라 자율적으로 신청할 수 있게 함.
- 마) 재료 신청을 받을 때 재료의 정확한 이름과 규격, 가격 및 구매처 등 정보를 정확히 제출하게 하여 혼선을 미연에 방지하고 재료 배분 기간을 단축시킴.
- 바) 프로젝트 완성에 대한 명확한 기준(산출물, 발표자료, 포스터, 시연 영상 등)을 제시하여 해당 기준을 만족하지 못한 팀은 수상 목록에서 제외시킴.
- 사) 서버, 도메인, 소프트웨어 라이선스(AWS, Adobe CC, Unity 등) 등을 학교에서 제공할 수 있도록 체계적인 매뉴얼이 필요함(논의 필요).
 - (1) Adobe CC의 경우 학교에 10대의 라이선스가 있음.
 - (2) Unity는 마이스터부 우준선 선생님과 협의가 필요함.
- 아) 불안정한 인터넷을 해결할 수 있도록 라우터를 설치하거나 인터넷 회선을 고치는 등의 방안이 필요함(논의 필요).
- 자) 프로젝트 기간 동안 학생들에게 간단한 간식을 공정하게 제공하는 방안이 필요함(논의 필요).
- 차) 예산 분배를 효율적으로 할 수 있도록 남은 예산을 필요한 팀에게 제공할 수 있게 함.
- 카) 학교에 있는 기자재를 적재적소에 활용할 수 있게 수량을 파악하고 대여대장 등 매뉴얼을 제공해야 함.
- 타) 작업 공간을 지정된 공간 외에 광범위하게 사용할 수 있게 함.
 - (1) 프로젝트를 미리 끝낸 팀이나 포기한 팀이 개발 분위기를 망치는 경우가 있었음.
 - (2) 각종 기자재를 사용하기 위한 공간이 필요함.

라. GSM 페스티벌 열린공간 추진

1) 기획 목적

- 가) 공통된 관심사를 가진 학생들이 모여 함께 의견과 생각을 나누며 견해를 넓히고 함께 성장할 수 있는 학교 문화를 조성할 수 있게 함.
- 나) 외부 내빈 분들이 함께 참여할 수 있는 대화의 장을 만들어 학생들의 역량을 홍보할 수 있게 함.

2) 추진 방안

- 가) 영어전용교실, 3-1, 3-2 교실 예상
- 나) 페스티벌 전시 또는 발표 전후에 정해진 주제에 관심을 가진 학생들이 모여 서로 자유롭게 소통할 수 있게 함.

다) 사전에 주제를 신청 받고 미리 공지하여 많은 학생들이 참여할 수 있게 함.

마. 교내 미니 코드랩 추진

1) 기획 목적

가) 교내 커리큘럼 외의 다양한 분야에 관심을 가지는 학생들이 자유롭게 모여 서로 지식을 나누거나 스터디를 할 수 있게 함.

나) 여러 분야에 대한 자율적인 스터디를 통해 진로에 도움이 될 수 있도록 함.

2) 추진 방안

가) 첫 주에 코드랩 주제 신청을 받고 그 다음 주에 인원을 모집함.

나) 2주 단위로 운영하며 최소 인원은 4명으로 함.

다) 10.28 ~ 11.20 까지 코드랩을 시범 운영함.

라) 월, 화, 수 야간 자율학습(10, 11교시) 시간을 이용하며 일주일에 2회 이상 실시토록 함. (특강, 공휴일 등 제외)

마) 2주 동안 스터디를 끝마치지 못한 경우 연장을 신청하면 추후 재신청할 수 있게 함.

바) 매 활동 후 활동일지를 작성, 제출하여 기록을 남기게 함.

사) 기업 등에서 스터디에 도움을 줄 수 있도록 섭외와 관련된 부분 협의가 필요함.