

강의 계획서

프로그램명		두뇌 쑥쑥! 전략보드게임	강사명	조은주
강의 목표		· 수학적 사고력(수 연산, 공간지각, 확률)을 향상 시킨다. · 상황을 분석하여 전략적 사고를 통해 문제해결능력을 기른다.		
교수 방법		· 도입(흥미유발) → 규칙설명 → 게임 → 정리		
강의대상		초등 3~6학년	운영기간	9. 12.(토) ~ 11. 28.(토)
요일 및 시간		토요일 14:00 ~ 16:00	수강생준비물	
순	날짜	주제	내 용	비고
1	9/12	시퀀스	카드를 내고 그 카드와 같은 그림 칸에 칩을 놓아 가로 · 세로 · 대각선으로 5개를 먼저 잇는 게임	
2	9/19	젝스님트	카드를 내고 오름차순으로 줄을 만들며 진행 하는데 벌점(소머리)을 가장 적게 받는 사람이 이기는 게임	
3	10/10	헥서스	주사위를 굴러 말을 이동하고 큐브를 획득해 자신의 기지에 쌓아 정육면체를 완성하는 게임	
4	10/17	디지오스	스타트 카드를 시작으로 소용돌이 무늬패턴을 격자로 맞춰가면 점수를 얻는 게임	
5	10/24	스키피티	칩을 깔고 내 칩으로 다른 칩을 한 칸 점프해 넘긴 뒤 넘겨진 칩을 내 것으로 가져오는 게임	
6	10/31	루미큐브	연속 또는 같은 숫자 다른 색으로 3개 이상 조합해 가장 먼저 모두 내려놓는 사람이 이기는 게임	
7	11/7	코코너츠	원숭이 발사대로 코코넛을 튕겨 컵바구니에 넣고 컵을 모아 피라미드로 먼저 쌓는 게임	
8	11/14	파이프워크	3D 파이프를 이용해서 같은 자원까지 연결하는 게임	
9	11/21	볼텍스	타워를 돌려 내 라우터들을 목표컨트롤러가 있는 지점까지 모두 옮기는 것을 목표로 하는 게임	
10	11/28	라비린스	보물카드를 보고 미로 길 타일을 움직이고 말을 이동하여 보물을 찾는 게임	

※강의계획서는 사정에 따라 변경될 수 있음

2026년 8월 1일

경상북도교육청 상주도서관장 귀하