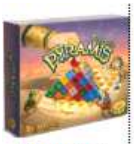
# 강의계획서

| 강 좌 명 | 톡톡 창의수학 보드 | 강 사 명 | 남유진 |
|---|---|---|---|

## 강의 소개 및 교육 목적

- 다양한 영역에서의 문제해결력을 향상시킬 수 있다.
- 예의를 기본으로 한 의사소통능력, 협업능력을 향상시킬 수 있다.

## 차시별 강의 내용

| 차시 | 일 자 | 강의내용 | 비고(재료 등) |
|---|---|---|---|
| 1 | 3/11 | **[전략/세트 모으기/기억력]**<br>▸스키퍼 세트를 골고루 획득하기 위해 전략적으로 점프한다.<br>▸최강전사 카드 5장의 전투력을 높이기 위해 기억력과 전략을 사용한다. | 스킵피티 쿠키런 하이파이브 |
| 2 | 3/18 | **[추리/협업/패턴연결]**<br>▸협업하여 용의자와 단서를 제거하며 범인을 추리한다.<br>▸협업하여 펭귄들이 빙하를 건널 수 있도록 길을 연결한다. | 여우와 탐정/ 펭고점프 |
| 3 | 3/25 | **[전략/경제]**<br>▸아쌈말과 양탄자를 전략적으로 사용하여 손실을 최소화하고 이익을 최대화한다.<br>▸마라케시에 대해 생각해 본다. | 마라케시 |
| 4 | 4/1 | **[도형/공간지각]**<br>▸색종이를 이용하여 칠교 모양으로 접고 다양한 모양을 만들어 본다.<br>▸규칙에 따라 도형을 배치하여 보드판에 빈 공간 없이 채운다. | 쉐입스업 |
| 5 | 4/8 | **[수/정렬/순차적사고]**<br>▸숫자타일을 오름차순, 연속수로 순차적으로 정렬한다.<br>▸문제카드와 같은 조건을 만들기 위해 서커스단원 블록을 순차적으로 이동한 후 쌓는다. | 식스틴/ 뒤죽박죽 서커스 |
| 6 | 4/15 | **[확률/공간지각/쌓기]**<br>▸주어진 조건을 지켜 보석큐브를 뽑은 후 최대한 높은 점수의 피라미드를 건설한다.<br>▸조건의 수를 만들기 위해 어떤 주사위를 남기고, 다시 굴릴지 생각한다. |  피라미스 꼬꼬미노/ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **7** | 4/22 | **[경매/투자/경제]**<br>▸경매를 통해 집을 구매하고 판매해봄으로써 수요와 공급의 관계와 가격 형성 매커니즘을 경험한다. | <br>포세일 |
| **8** | 4/29 | **[수, 세트모으기, 전략]**<br>▸규칙에 따라 숫자 타일을 전략적으로 연결한다. | <br>루미큐브 |
| **9** | 5/6 | **[협업, 문제해결력]**<br>▸자음·모음 조각을 이용하여 주어진 조건과 주제어를 동시에 만족하는 단어를 만든다.<br>▸협업하여 주제에 맞는 단어를 완성해 나간다.<br>▸주어진 기호에 해당하는 키워드를 찾아 조건에 맞게 글자를 외쳐 단어를 완성한다. | <br>라온조각<br> <br>워드캡처<br>티키타카 |
| **10** | 5/13 | **[도형/쌓기/문제해결력]**<br>▸협업하여 일정 모양의 블록을 완성한다.<br>▸3×3×3 모양의 우주기지를 건설하기 위해 어떤 블록을 사용할지 생각한다. | <br>헥서스 |
| **11** | 5/20 | **[공간지각/접기]**<br>▸양면의 손수건을 규칙에 따라 접어서 문제 카드와 같은 모양으로 만든다. | <br>폴드잇 |
| **12** | 6/3 | **[길연결하기/공간지각/문제해결력/그래프]**<br>▸문제 카드를 이해하고 파이프를 규칙에 따라 연결하여 2가지 분야의 메달을 공략한다.<br>▸획득한 메달을 그래프로 표현한다. | <br>파이프워크 |
| **13** | 6/10 | **[유추/추리]**<br>▸매크로스코프를 조립한 후 그림의 일부를 보고 전체 그림이 무엇인지 유추한다.<br>▸상대의 숫자코드(암호)가 무엇인지 추리한다. | <br>매크로<br>스코프<br> <br>다빈치<br>코드 |
| **14** | 6/17 | **[세트모으기/전략]**<br>▸보석토큰을 모아 보너스 보석을 획득하며, 최종적으로 목표한 승점을 획득하기 위해 전략을 구사한다. | <br>스플렌더 |
| **교 재(비용)** | | | |
| **준 비 물(비용)** | | **10,000원** | |