

(창의수학) 연간 교육 계획안

프로그램명	창의수학		지도강사	
대 상	1-2학년,3-4학년		지도시수	2시간
지도기간	2022년 3월 ~ 2022년 12월		예정차시	33 차시
지도목표	다양한 교구를 통해 재미있고 쉽게 수학에 대한 사고력을 높일 수 있다.			
연간 지도 계획				
차시	주 제	학 습 내 용		비 고
1	수 감각과 연산이해	- 수연산을 하며 수 세기와 수에 대해 관심을 가지게 합니다.		
2	스토리스도쿠	- 두 자리의 수의 크기를 비교하는 방법을 알게 됩니다.		
3	스토리스도쿠	- 실생활을 인식하는 활동으로 이야기를 연결하여 설명하며 수학적 유용성을 깨닫게 합니다.		
4	스토리스도쿠	- 여러 가지 방법을 말이나 식으로 설명하게 합니다.		
5	모자이크 테트리스 : 조각알기	- 폴리오미노 알기 / 테트로미노 알기 - 평면도형 맞추기		
6	테트리스 : 밀고, 뒤집고, 돌리기	- 평면도형 이동 : 밀기, 뒤집기, 돌리기 - 기본도형으로 도식 꾸미기		
7	테트리스 ; 글자만들기	- 테트리스 조각으로 글자 만들기 - 글자 돌리기 - 회전그래프로 모양 그리기		
8	회전그래프	-반복되는 원의 규칙성 알기		
9	링크앤코드- 규칙찾기1	- 고리의 색과 개수를 다르게 연결합니다. - 색깔, 개수, 위치에 따른 규칙을 이해합니다.		
10	링크앤코드- 규칙찾기2	- 고리를 단위로 하여 길이를 재어봅니다.		
11	링크앤코드- 시계알기	- 시각과 시간에 대해 알아봅니다. - 친구에게 시계를 소개하는 편지를 씁니다.		
12	링크앤코드- 수학티셔츠	- 숫자와 수학 기호를 사용하여 수학 티셔츠를 그립니다.		
13	도미노 : 도미노 교구알기	- 도미노 교구 알기 - 도미노의 점의 개수를 사용하여 합과 차 알기		
14	도미노 : 점의개수 수연산	- 도미노의 합과 차를 알고 가려진 부분의 도미노 점의 개수 알기 - 창의력리터러시 : 기본도형을 알고 모양을 분류하며 도식꾸미기		
15	도미노 :규칙찾기	- 규칙대로 도미노를 놓아봅니다. - 이웃한 점의 수가 같고 주어진 수만큼의		

		도미노 놓기	
16	도미노 : 울타리만들기	- 이웃한 점의 수가 같도록 도미노 울타리 만들기 - 친구와 함께 도미노 길찾기 게임을 통해 점의 개수 이해하기	
17	매치우드 : 더하거나 빼어서 모양만들기	- 더하거나 빼어서 모양 만들기 - 싸이클로이드 알기	
18	매치우드 : 도형 변형1	- 매치우드 자리 옮기기 - 하모노그래프 알기	
19	매치우드 : 도형 변형2	- 매치우드 자리 옮기기 - 그림 마방진 하기	
20	매치우드 : 도형 변형3	- 도형 변형하기 - 플렉사곤 만들기	
21	보물섬	- 언플러그드와 알고리즘 알기	
22	황금분할자	- 황금비자 만들기 - 황금비 측정하기	
23	보물섬	- 코딩 수학 보물섬을 알아봅니다.	
24	보물섬	- 방향과 위치 알기	
25	소마큐브- 쌓기나무	- 쌓기나무로 모양을 만들어 위, 앞, 옆모습을 알아보고 보이지 않는 곳의 개수를 찾아봅니다.	
26	소마큐브	- 소마큐브를 만들어 보고 조각의 규칙을 찾아봅니다.	
27	소마큐브	- 3*3*3 큐브를 만듭니다.	
28	회전체 만들기	- 원기둥과 원뿔을 만듭니다.	
29	회전도형	- 숫자를 도형으로 표현하며 수의 규칙을 찾아봅니다.	
30	마방진 알기	- 마방진의 유래를 알아봅니다. - 여러 가지 대칭의 마방진을 만듭니다.	
31	패스트웨이	- 주사위를 굴려 나온 숫자들을 사칙연산으로 식을 만들고 식의 값에 따른 빙고게임을 합니다.	
32	각기둥과 각뿔	- 각기둥과 각뿔을 만듭니다.	
33	프렉탈	- 무한 자기복제 프렉탈을 이해하고 만들어봅니다.	
34			
35			
36			

상기 일정은 현장 상황에 따라 변경 될 수 있음을 양해 부탁드립니다