

창의수학 체험전

1. 목적

- 가. 탐구 중심의 수학체험 활동을 통해 수학적 원리를 체험하여 수학에 대한 호기심과 긍정적 사고를 도모하고자 함.
- 나. 다양한 수학 체험활동을 통한 수학적 소양을 함양하고 학교 현장에서 활용할 수 있는 동기를 제공하고자 함.
- 다. ‘일반고 자신감 프로젝트’ 사업과 협력하여 일반고 학생들의 수학적 의사소통 역량 및 공동체 역량을 함양하고자 함.

2. 개요

가. 창의융합프로그램 개요

순	프로그램명	소요 시간	교육 효과
1	스트링아트 시계 만들기	약 60분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수의 규칙에 대해 학습하고, 직접 스트링아트를 만들어 보면서 수학의 아름다움에 대해 느낄 수 있음. ▪ 수학이 일상생활에서 어떻게 활용되는지 알 수 있음.
2	매직큐브 만들기	약 60분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 입체도형의 성질과 대칭에 대하여 탐구할 수 있음. ▪ 도형 영역, 규칙성에 대한 공간 감각을 기를 수 있음. ▪ 창의적 문제해결력을 키울 수 있음.
3	님게임 탐구	약 60분	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 님게임에서 이기기 위한 필승 전략을 생각하기 위해 ‘거꾸로 사고하기’의 과정을 배울 수 있음. ▪ 31개의 원판의 개수를 바꿔가면서 이기기 위한 필승 전략이 어떻게 바뀌는지 생각해 볼 수 있음.

나. 대상: 본교 1, 2학년 대상

다. 실시 일시: 11월 14일(토) 9:30 ~ 12:30

라. 실시 장소 및 담당 교사

순	프로그램명	실시 장소	담당 교사	비고
1	스트링아트 시계 만들기	진로교육실 (1층)	정승모 김수연	■ 사전 참가 신청을 받아 예약제로 운영
2	매직큐브 만들기	다목적교실 (1층)	김미숙 신건근	
3	넘게임 탐구	지구과학실 (2층)	방성원 서정수	

마. 소요 예정 예산

(단위: 원)

순	프로그램명	프로그램 운영비	인건비 (강사비)	비고
1	창의체험활동비	2,520,000		■ 재료비 포함 ■ 28,000원*90명
2	출장 교통비		200,000	
총 합계		2,720,000		

3. 운영 방침

- 가. 모든 프로그램 운영 시에는 각 실 환경 소독, 발열 체크, 손 소독 실시 후 방역수칙을 준수하며 운영한다.
- 나. 프로그램 별로 실시일 이전 참가 신청 인원을 조사한 뒤, 시간대별로 참가 인원을 나누어 분반 운영한다.
- 다. 참가 및 프로그램 운영 내용 등을 학교생활기록부에 반영한다.

4. 기대 효과

- 가. 창의수학 체험전 운영을 통하여 수학이 일상생활에서 어떻게 활용되는지 알고, 수학적 소양 및 수학적 의사소통 역량, 공동체 역량을 함양할 것으로 기대된다.
- 나. 긍정적인 자아 정체감 및 창의적인 태도와 건강한 신체 및 바른 인성을 육성하고 대학 진학에도 도움을 줌으로써 일반고의 역량을 강화하여 공교육을 살리는 효과가 클 것으로 기대된다.