

【 강 의 계 획 서 】

프로그램	창의놀이	강 사 명	이세진
강 의 소 개			
강의목표	호기심과 흥미를 유도한 놀이적 두뇌발달 학습으로 흠어져 있는 개념들을 하나의 사고로 유추해 내는 게임 수업		
지도대상	초등 3 ~ 6학년		
지도기간	2021년 3월 ~ 2022년 2월		
강 의 내 용			
월 차	내 용 요 약	비 고	
3월	두장의 카드에서 같은 그림을 찾아내어 순발력을 키울 수 있다.	도블	
4월	주사위를 던져 나온 수 만큼 이동하여 먼저 탈출할 수 있다.	개구쟁이스머프	
5월	각도를 계산하여 코코넛을 던져 바구니에 넣어 점수를 획득 할 수 있다.	코코너츠	
6월	대륙타일과 동물카드를 이용하여 행성을 완성시킬 수 있다.	플래닛	
7월	4개의 주사위를 던져 나온 수의 연산을 통해 이동할 수 있다.	매스다이스	
8월	가지고 있는 수를 조합하여 타일을 모두 없앨 수 있다.	루미큐브	
9월	주사위에 나온 모양을 맞춰가며 점수를 획득 할 수 있다.	테트리스	
10월	말을 이동시켜 맞은편에 먼저 도착 시킬 수 있다.	트래버스	
11월	루이의 비행기를 정확한 타이밍에 맞춰 닻을 지킬 수 있다.	루팡루이	
12월	칩에 나온 모양의 큐브를 이용하여 3*3*3기지를 완성시킬 수 있다.	헥서스	