

도서관에서 보드게임으로 수학하기 수업 계획안

프로그램명	도서관에서 보드게임으로 수학하기	수업일자	2022년 7월~8월 (매주 토)	지도강사	최 현 주
교육대상	1~2학년(12명 이내)		교육시간	10:00 ~ 11:30 (90분)	
학습 주제	창의놀이수학 보드게임				
학 습 목 표	보드게임을 활용해 초등수학의 개념을 익히는 시간을 가져봅니다. 보드게임을 활용해 교우 간 배려하고 소통하는 시간을 가져봅니다. 보드게임을 활용하여 공간사고력 확장과 문제해결력을 향상할 수 있도록 합니다.				
참가비	1인 20,000원				
학습 단계		학습 내용			교육효과
1차시	카리바	아프리카 카리바 호수에서 벌어지는 생존의 법칙 강한 동물만이 호수의 물을 차지할 수 있습니다. 같은 동물카드를 많이 모아서 약한 동물은 내 차지!			수세기와 수익하기
2차시	피카픽	주어진 미션카드와 크기, 액션, 색깔 중 모두 같거나 한 가지만 다른 카드 획득하기. 잘못 찾으면 팽! 잘 관찰하세요.			분류하기 관찰력 향상
3차시	페이퍼 사파리	자신의 카드의 숫자의 합을 가장 적게 만들어라! 특수카드를 잘 활용해서 높은 숫자카드도 0을 만들 수 있어요.			수세기와 수 연산
4차시	치킨차차	기억력 좋은 닭들의 공지 쟁탈전 공지를 지키고 싶다면 기억하라! 같은 그림을 기억해야만 전진할 수 있습니다. 친구에게 빼앗기기 전에 먼저 4마리의 공지를 전부 모아야 합니다.			기억력 향상
5차시	잭스님트	여섯 번째는 안됩니다. 기준카드를 중심으로 오른쪽으로 5장만 놓을 수 있습니다. 여섯 번째 놓는다면 벌칙으로 카 드를 가져와야 합니다.			수세기와 전략적사고 향상
6차시	쉐입스업	세모, 네모모양을 이용해 보드판을 가득 채우는 게임입니다. 모양과 크기에 따라 얼마만큼 다른지 비교해 봅니다.			도형감각력 도형공간력
7차시	만칼라	고대 이집트에서 유래되어진 게임으로 다양한 이름들로 아프리카 대륙으로 퍼져나갔고, 아프리카 지역 사람들에게 부족을 이끌어갈 추장을 뽑는 용도로 사용하는 등 지혜로움 을 선별하는 게임			수세기와 수익하기 전략적 사고
8차시	슬리핑 퀸즈	7살 소녀의 꿈속에서 일어나는 이야기를 배경으로 만든 게 임. 잠자는 여왕을 깨워라! 깨울 수 없다면 기사와 요술물약을 활용해서 여왕을 차지할 수 있도록 하는 게임			문제해결력 관찰력 향상

※ 수업일정과 대상에 따라 보드게임이 변경될 수 있습니다.