

# 강의계획서

<b>프로그램명</b>	보드게임으로 즐기며 배우는 재밌는 수학	<b>강사명</b>	이정란
<b>대상</b>	초등 1~3학년(15명)	<b>장 소</b>	1층 창의공작소
<b>요일 / 시간</b>	2026. 1. 9. ~ 1. 30. (총 4회) 매주 금요일 16:00 ~ 17:30		
<b>강의목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리텔링을 통해 그림책 읽기에 대한 흥미를 유발하고 교과와 연계된 보드게임으로 교과서 속 수학 개념을 이해하고 문제해결력, 사고력을 기를 수 있다.</li> <li>- 보드게임을 통해 공정한 경쟁과 협동, 배려, 사회성을 향상시킬 수 있다.</li> </ul>		
<b>강의내용</b>	스토리텔링, 게임미피케이션을 통한 수학 개념 활동		
<b>필요기자재</b>	빔프로젝트	<b>재료비</b>	10,000원 (보드게임 8종 사용료)
차시	세부강의내용	주제	보드게임
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;지혜로운 딸의 선물&gt; 사각형은 네 개의 선분으로 둘러싸인 도형이며, 다양한 사각형의 특징을 자연스럽게 소개합니다.</li> <li>- &lt;블로커스&gt; 자기 블록의 꼭지점끼리만 맞닿게 블록을 게임판에 최대한 많이 올리며 도형의 뒤집기와 회전 수학적 원리를 깨우칩니다.</li> <li>- &lt;구슬퍼즐&gt; 도형의 공간감각을 향상시킵니다.</li> </ul>	도형	
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;파루 할머니의 의상실&gt; 재료실에서 재료를 꺼내고 남은 것을 구하는 과정을 통해서 받아내림이 있는 뺄셈을 자연스럽게 익힙니다.</li> <li>- &lt;에그애드&gt; 카드 숫자를 더해서 달걀 놓을 곳을 고른 후 달걀을 낳는 게임으로 수조합능력과 기억력을 향상시킵니다.</li> <li>- &lt;구십구&gt; 숫자를 더해 나가면서 넘을 수 없는 한계, 구십구를 넘기지 않으며 덧셈과 뺄셈의 기초를 다집니다.</li> </ul>	수와 연산	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;요술 가루를 찾아서&gt; 마을을 되살리기 위해 아서가 요술 가루를 찾아 나서는 과정에서 다양한 패턴 규칙을 발견하는 능력을 길러봅니다.</li> <li>- &lt;무지개 해파리&gt; 같은 색깔이 포함된 꼬리 카드 5장을 연결하면서 색깔규칙과 사고력을 향상시킵니다. &lt;헥스피드&gt; 육각형 타일을 색깔 규칙에 맞게 내려놓으면서 순발력과 사고력을 향상시킵니다.</li> </ul>	규칙 & 패턴	
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;늑대 토르와 아기 돼지 포&gt; 늑대 토르와 아기 돼지 포가 친구가 되어 가는 과정을 통해서 경우의 수를 알아봅니다.</li> <li>- &lt;신나는 생쥐 파티&gt; 주사위를 굴려 음식 조각을 모으세요! 심술궂은 고양이를 피해 음식을 모으면서 사고력과 문제처리능력이 향상됩니다.</li> <li>- &lt;푼토&gt; 같은 색깔 카드 4장을 한 줄로 놓는 색다른 사목게임으로 사고력과 문제처리능력이 향상됩니다.</li> </ul>	문제 해결	

2025년 11월 10일

작성자 : 이 정 란 (서명 또는 인)

**금정도서관장 귀하**

※ 사정에 따라 내용과 순서는 바뀔 수 있습니다.

※ 개인준비물: 필기구, 싸인펜 또는 네임펜, 가위, 풀은 가지고 다니면 필요할 때 사용할 수 있도록 해 주세요.