





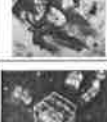









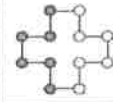









강 의 계 획 서

| 과 정 명 | 토요교실 | | 강 좌 명 | 보드게임 |
|---------------|--|-------|-------|-----------------|
| 강의기간 | 2024.4.6. ~ 2024.12.07 | | 재 료 비 | 교구대여비-1인당 5,000 |
| 강의유형 | <input type="checkbox"/> 이론형 <input type="checkbox"/> 실습형 <input checked="" type="checkbox"/> 이론+실습형 <input type="checkbox"/> 기타() ※ 작성요령 : 중복선택가능(✓로 표시) | | | |
| 강의방법 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 학습자 참여학습(발표 등) <input type="checkbox"/> 실습 작업 <input checked="" type="checkbox"/> 개별학습(개인지도) <input checked="" type="checkbox"/> 수준별학습 <input type="checkbox"/> 현장실습(외부) <input type="checkbox"/> 기타() ※ 작성요령 : 중복선택가능(✓로 표시) | | | |
| 강의소개 | 학생들의 흥미를 이끌수 있는 신체활동과 대인관계, 주의집중력, 공간지각력, 사고력 향상을 위한 즐거운 융합보드게임 | | | |
| 강의목표 및 개요 | - 다양한 생각의 확장성을 통해 공간지각력과 창의사고력을 증진할 수 있다. 게임 활동에 적극 참여함으로써 또래와의 관계 형성을 향상할 수 있다. -대인관계, 공간지각 사고력 증진을 위해 다양한 큐브와 퍼즐, 카드게임을 개인별,모듬별 라운드를 진행하면서 서로의 생각을 공유하는 시간을 갖고 융합수학적 창의사고력과 접목할 수 있는 다양한 창의보드게임으로 진행됩니다. | | | |
| 강의 기대효과 | 다양한 보드게임의 문제해결을 접하면서 사회성, 전략적 사고등 여러 융합적인 경험치를 기를 수 있다. 또래끼리의 관계형성에도 긍정적 영향력을 기대할 수 있다. | | | |
| 주교재 | 교재명 : 없음 | 출판사 : | 저 자 : | 교구대여비 5,000 |
| 부교재 및 참고도서 | 보드게임 내 동봉된 설명서 & 자료 | | | |
| 비고 | ※ 활동교구 대여비 -1인 5,000원(노쇼 방지를 위해) | | | |













1기: 4. 6.(토) ~ 5. 11.(토) 6회

| 차수 | 강의주제 | 강의 및 실습내용 | 강의방법 | 준비물 |
|----|----------------------------|---|-----------------|--|
| 1 | 신체활동 대인관계 | -같은 캐릭터 다섯장을 모아'캐치'를 외치면서 도라에몽 가져가기 *도라에몽 캐릭터는 인원보다 1개 적게 있음 - 여러 동물 카드의 행동을 약속하고 정해진 대로 행동하기, 여러 사람의 행동을 정해서 활동하기 | 강의 및 참여학습 | -도라에몽 스피드 캐치 -쿵쿵짬   |
| 2 | 신체활동 을 통한 대인관계 향상 | -5장의 다양한 손가락 카드중 선택한 1장의 카드를 동시에 내어 똑같은 손모양의 텔레파시 카드 친구 찾기 * 5장의 텔레파시 카드를 모으면 승리 -동물친구들의 행동기억하기 | 강의 및 참여학습 | -핸즈업 -숨속의 음악대   |
| 3 | 추리와 예상 | -0~11까지의 흰색,검은색 타일을 순서대로 놓으면서 상대방의 타일 추리하기 -상대방의 표정을 살피면서 4장의 카드의 합을 적게 만들기 | 강의 및 참여학습 | -다빈치 코드 -랫어택캣   |
| 4 | 공간지각력 & 기억력 | -주사위를 굴려 나온 수만큼 카드를 뒤집어 비행속도를 점차 높혀 카드 획득하기 - 주사위를 굴려서 나온 수의 칩에 그려진 블록을 가져와서 3*3*3의 정육면체 모양을 튼튼하게 완성하기 | 강의 및 참여학습 | -플라이 하이 -헥서스   |
| 5 | 수와 차례 | -숫자카드를 사용하여 산의 정상에 올라 바나나 시상식하기 -0~7까지 숫자 중 색깔이 다르고 숫자가 같은 3장의 트리오를 많이 만들기 | 강의 및 참여학습 | -바나나몽키 -벼룩서커스   |
| 6 | 도형 & 규칙 | -폴리오미노 12조각으로 여러 가지 도형을 맞추어 보석 획득하기 -색깔카드와 특수카드의 활용하여 규칙에 맞게 카드를 모두 내려놓기 | 강의 및 참여학습 | -우봉고 -원카드   |













2기: 6. 1.(토) ~ 7. .6(토) 6회

| 차수 | 강의주제 | 강의 및 실습내용 | 강의방법 | 준비물 |
|----|--------------------|---|-----------------|--|
| 1 | 수와 연산 | -5장의 카드를 유지하며 숫자카드를 내어 77이 넘지 않게 누적연산하기 -올림푸스 산의 합이 100에 다다를 때까지 플레이 하기*10의 배수마다 제우스 가져가기 | 강의 및 참여학습 | -로보77 -제우스 온더 루즈   |
| 2 | 우리나라 전래 보드게임 | - 우리나라의 전래보드게임 고수에 대해 알아보고 여러 가지 고수 활동하기 -색점카드를 이용한 사고력 오목 | 강의 및 참여학습 | -참고누 -바퀴고누 -폰토   |
| 3 | 수와 패턴 | -1~8까지의 숫자파이프를 연결하여 육각형 을 채우고 구구셈을 이용하여 총합 비교하기 -경로를 코딩한 실행 순서에 따라 로봇을 이동하여 해적선을 피해 보물 찾기 | 강의 및 참여학습 | -테이크잇 이지 -보물섬코딩   |
| 4 | 규칙과 집합 | 펼쳐진 여러장의 카드 중에서 세트가 되는 3장의 카드 찾기 * 세트- 색깔,모양,속성,갯수가 모두 같거나 모두 다른 3장의 카드 *듀오- 세가지 조건중 2가지가 같은 2장의 카드 내려놓기 | 강의 및 참여학습 | -세트 -듀오   |
| 5 | 공간지각력 기억력향상 | -티키상을 움직이며 미션카드의 순서대로 만들어 주어진 합만큼 말 이동하기 -나의 아이스크림 스쿱에 선택한 아이스크림 을 얹어 오름차순으로 10층 아이스크림 만들기 | 강의 및 참여학습 | -티키토펙 -콘질라   |
| 6 | 집중력 & 신체단련 | -지렛대를 이용하여 쌓여진 컵속에 코코넛 넣기*입체로 쌓기(쌓는 규칙 변형가능) -주사위를 던져 나오는 색깔막대를 원숭이가 떨어지지 않게 조심히 빼기 | 강의 및 참여학습 | -코코넛츠 -텀블링몽키   |

3기: 9. 21.(토) ~ 10. 26.(토) 6회

| 차수 | 강의주제 | 강의 및 실습내용 | 강의방법 | 준비물 | |
|----|----------------|--|-----------------|-----------------|--|
| 1 | 통합사고력 | -16가지 음식이 그려진 손수건을 주문서의 음식만 보이게 접어서 완성하기 - 쿠키 주문서를 보고 요리 완성하기 | 강의 및 참여학습 | -폴드 잇 -쿠키박스 |   |
| 2 | 공간지각력 | -여러개의 육각형이 이어진 블록을 내 색깔의 변에 평행하게 내려놓으며 영역 넓히기 -육각형의 변을 맞추어 영역 넓히기 | 강의 및 참여학습 | 젬블로 헥스피드 |   |
| 3 | 분류와 관찰 | -카드에 그려진 도형의 모양과 개수가 모두 다른 카드로 연결하기 - 그려진 모양이 모두 다르게 배치하기 | 강의 및 참여학습 | -아이오타 - 뽀뽀 |   |
| 4 | 통합사고력 | -여러 색깔 카드 중에서 나와 같은 색깔에 적힌 상대방의 소주제에 맞는 단어 먼저 말하기 -도형과 색깔이 서로 다른 '퀴클' 완성하기 | 강의 및 참여학습 | -블리츠 -퀴클 |   |
| 5 | 집중력 & 대인관계 | -하트를 서로 주고 받으며 상대방의 카드를 순서대로 가지고 와서 높은 수의 합 만들기 - 직진하는 아쌘캐릭터의 방향을 선택하여 주사위의 깃발 개수대로 이동하여 양탄자 깔기(타인의 양탄자를 지날 때 통행료 지급) | 강의 및 참여학습 | -마음의선물 -마라캐쉬 |   |
| 6 | 규칙 찾기 & 두뇌개발향상 | -1~13까지의 숫자블록 4가지 색과 수를 내려놓는 규칙을 이해하고 타일 모두 내려놓기 -주어진 숫자칩을 가지고 가로,세로,대각선으로 합이10 이 되게 완성하기 | 강의 및 참여학습 | -루미큐브 -메이크10 |   |

4기: 11. 2.(토) ~ 12. 7.(토) 6회

| 차수 | 강의주제 | 강의 및 실습내용 | 강의방법 | 준비물 |
|----|--------------------------|--|-----------------|--|
| 1 | 수의 크기와 순서 | <ul style="list-style-type: none"> - 3~35까지 숫자카드를 적절하게 선택하여 벌점 최소화하기 * 연속된 숫자카드는 가장 작은 수만 벌점 - 각각 10장의 숫자카드를 나눠 가진 후 바닥에 놓인 4장의 카드 오른쪽으로 여섯째에 놓이지 않도록 순서대로 내려놓기 | 강의 및 참여학습 | -노뎡스 -잭스님트   |
| 2 | 사고력 & 통찰력 | <ul style="list-style-type: none"> -카드에 적힌 색깔보석 갯수를 지불하고 보석 카드 획득하기 * 보석카드는 계속 리필됨 - 카드와 구멍이 다르게 카드 내려놓으면 통과: go,,ko카드를 이용하여 카드내려놓기 | 강의 및 참여학습 | -스플렌더 -비트더카운트   |
| 3 | 대인관계 | <ul style="list-style-type: none"> - 이야기꾼이 말하는 단어카드 추측하며 서로의 생각과 마음에 대해 알아가기 - 아이템 카드를 활용한 공격, 방어하는 전략짜기 -왕카드를 이용하여 잠자는 여왕 깨우기 | 강의 및 참여학습 | -딕싯 -슬리핑 퀸즈   |
| 4 | 오름차순 빙고게임 & 팀빌딩 | <ul style="list-style-type: none"> -1~30까지의 숫자타일 중에서 20개를 뽑아 차례대로 1개씩 스트림 카드 빈 공간에 무작위로 써 넣은 뒤 마지막에 오름차순 개수에 맞게 점수를 부여하여 총합이 큰 사람이 승리 - 협력하여 반디도의 탈출 막기 | 강의 및 참여학습 | -반디도 -스트림스   |
| 5 | 역사 보드게임 | <ul style="list-style-type: none"> -고대 잉카문명과 황금에 얽힌 역사를 알아보고 여러 가지 카드를 이용해 황금 획득하기 -파라오의 무덤 탈출하는 암호 연산하기 | 강의 및 참여학습 | -잉카의 황금 -파라오 코드   |
| 6 | 공간지각 력 | <ul style="list-style-type: none"> -자신의 칩을 규칙에 맞게 이동하면서 많은 목초지 획득하기 -트리오미노 조각을 꼭짓점끼리 연결하여 나만의 영역 확장하기 | 강의 및 참여학습 | -배틀쉽 -블로커스   |