

학교를 위한 미래교육 플랫폼

열린학교 **활짝**

프로그램 소개

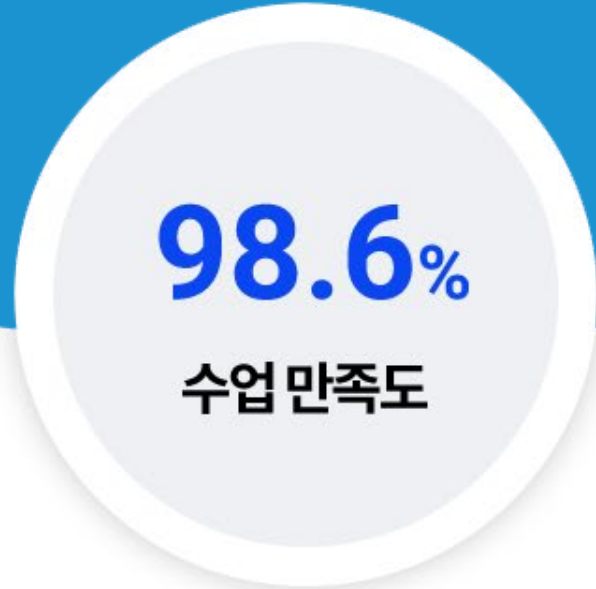


활짝 웃는 학교를 위해 **선생님**의 고민을 해결해 드립니다.
 활짝 열리는 미래를 위해 **학생**이 꿈꿀 수 있는 수업을 선물합니다.
 활짝 피어나는 재능을 위해 **전문강사**와 함께 나아갑니다



열린학교 활짝

2012년부터 시작된 열린학교 활짝의 창의·융합형 체험수업은 **공교육 37만2천여명**의 학생들과 함께 해 왔습니다.
 전문성으로 책임지는 미래교육으로 연간 5만명에 이르기까지 **선생님, 학생, 전문강사**와 함께 꾸준히 성장해 왔습니다.



미래교육을 이끄는 콘텐츠 선정기준

어제 가르친 그대로 오늘도 가르치는 건 아이들의 내일을 빼앗는 것이다 - 존 듀이

교과

Discover 발견하다

교과서 속 개념을 직접 발견하며 체험할 수 있도록, 초·중·고 교육과정, 교과간 융합까지 촘촘하게 분석·적용하여 콘텐츠를 선정합니다.

메이킹

Make 만든다

교과서 속 개념에 미적 요소를 더해 직접 자신만의 교구를 만들어 볼 수 있는 콘텐츠를 선정합니다.

에듀테크

Imagine 상상하다

스스로 즐기고 상상하는 미래 핵심 인재 양성을 위해 게임, 인공지능, VR 등 지능정보화 도구를 활용하는 에듀테크 콘텐츠를 선정합니다.

초등 수학교육과정	중등 수학교육과정	고등 수학교육과정	정보 교육과정	인공지능 교육과정
2차원 도형 자연수, 분수와 소수 약수와 배수 약분과 통분 자연수의 혼합계산 분수의 혼합계산 소수의 혼합계산	1차원 도형 소인수분해 정수와 유리수 유리수와 순환소수 제곱근과 실수	3차원 도형 다항식의 연산 나머지정리 인수분해 이차방정식과 이차함수 여러 가지 방정식과 부등식	정보처리 정보사회의 특징과 진로 정보과학과 진로 개인정보와 저작권 보호 정보보호와 보안 저작권 활용 사이버 윤리	소프트웨어 감각과 센서 컴퓨터 인식의 작동과 한계 컴퓨터 인식의 유형 지능형비지능형 기계의 특징
2차원 도형 여러 가지 삼각형, 사각형 다각형 합동과 대칭 입체도형의 도량 직육면체 정육면체 각기둥, 기둥 원기둥, 원뿔, 구	2차원 도형 문자의 사용과 식의 계산 일차방정식 일차부등식과 연립방정식 다항식의 곱셈과 인수분해 이차방정식	3차원 도형 함수 유리함수 무리함수 자수함수와 로그함수 삼각함수 함수의 극한과 연속 수열의 극한 급수 여러 가지 미분법 여러 가지 적분법	정보처리 자료의 유형과 디지털 표현 효율적인 디지털 표현 자료의 수집 자료의 분석 정보의 구조화 정보의 관리	소프트웨어 표현의 유형 추론 알고리즘의 유형 추론 알고리즘의 원리 추론 알고리즘의 한계
3차원 도형 임의 비교 길이, 넓이, 무게, 각도 원주율 평면도형의 둘레, 넓이 입체도형의 겹넓이, 부피	3차원 도형 좌표평면과 그래프 일차함수와 그래프 일차함수와 일차방정식의 관계 이차함수와 그래프	3차원 도형 평면차표 직선의 방정식 원의 방정식 원의 방정식 도형의 이동 이차곡선 평면차표의 연산 공간도형과 공간차표	정보처리 문제 이해와 분석 핵심요소 추출 문제 분해와 모델링 알고리즘의 이해와 표현 알고리즘의 설계와 분석 프로그램 개발 환경 함수 프로그램의 응용	소프트웨어 마신 러닝의 접근방법 학습 알고리즘의 유형 인공지능망의 기초 개념 데이터가 학습에 미치는 영향 마신 러닝의 한계
수학의 실제 규칙찾기 규칙을 수나 식으로 나타내기 규칙과 대응 비와 비율	수학의 실제 직도와 합동 평면도형의 성질 삼각형, 사각형, 원의 성질 입체도형의 성질 도형의 닮음 피타고라스 정리 삼각비	수학의 실제 좌표의 의미와 해석 확률과 그 기본 성질 대푯값과 산포도 상관관계	정보처리 컴퓨터 기기의 구성과 동작의 원리 운영체제 역할 네트워크 환경설정 센서 기반 프로그램 구현 피지컬 컴퓨팅 구현	소프트웨어 인간-컴퓨터 상호작용의 한계 인간-컴퓨터 상호작용의 한계
수학의 실제 분류하기 그래프와 평균 기하학적 가능성	수학의 실제 자료의 정리와 해석 확률과 그 기본 성질 대푯값과 산포도 상관관계	수학의 실제 좌표의 수 순열과 조합 이항정리 확률분포	정보처리 컴퓨터 기기의 구성과 동작의 원리 운영체제 역할 네트워크 환경설정 센서 기반 프로그램 구현 피지컬 컴퓨팅 구현	소프트웨어 마신 러닝의 한계 마신 러닝의 한계
	수학의 실제 자료의 정리와 해석 확률과 그 기본 성질 대푯값과 산포도 상관관계	수학의 실제 좌표의 수 순열과 조합 이항정리 확률분포	정보처리 컴퓨터 기기의 구성과 동작의 원리 운영체제 역할 네트워크 환경설정 센서 기반 프로그램 구현 피지컬 컴퓨팅 구현	소프트웨어 마신 러닝의 한계 마신 러닝의 한계

TECH ON 프로그램인 'AI 매쓰봇' 교과연계 분석 예시



선생님을 이해하는 미래교육 전문 플랫폼 열린학교 활짝

클릭만 하세요. 나머진 활짝이 하겠습니다.

미래교육, 창의융합, 학생중심 체험수업



찾아가는



- ☑ AI 방탈출버스
- ☑ 수학체험전
- ☑ 교실

찾아오는



- ☑ 서초수학박물관
- ☑ 메이커 스페이스
- ☑ 디지털 라운지

AI·SW



- ☑ 아이엠 학습게임
- ☑ 팝스쿨 메타버스 교실
- ☑ AR · VR · AI



학급 단위 교실 수업도, 학년 단위 대형 체험전도 활짝!

찾아가는

- ☑ AI방탈출버스
- ☑ 수학체험전
- ☑ 교실

움직이는 디지털 융복합체험전! AI 방탈출버스가 전국의 학교와 체험전으로 찾아갑니다. 학교 강당에 대형 체험교구 운반·설치 및 도우미 교육으로 수학체험전을 열어드립니다. 전문강사가 교실로 직접 찾아가 주제별 맞춤수업을 운영해 드립니다.

찾아가는 AI 방탈출버스



소개영상

- 전국 어디나 찾아가는 AI방탈출 버스
- AI-SW를 핸즈온 교구와 연계하는 수학·정보·과학 융복합 체험전
- VR, 태블릿, 키넥터 등 첨단 디지털 기기와 대형 교구 연계 구성으로 펼쳐지는 16개 강당 부스
- 버스 안에서는 협동하여 미션 해결, 강당에서는 스스로 선택하고 집중하는 개인 체험

찾아가는 수학체험전



소개영상

- 우리 학교 강당을 수학체험전 축제의 장으로!
- 교과, 구조, 도형, 게임 4개 영역 40여종의 대형 전시체험교구 강당 설치
- 학생 도우미 운영을 위한 자료 제공 및 당일 현장 사전교육 실시
- 수학 만들기, 수학 애니메이션, 메타버스 체험, 풍부한 활동을 위한 선택 옵션 제공

찾아가는 교실



소개영상

- 학교 교실로 전문강사가 직접 찾아가는 수업
- 학급단위 신청 가능
- 90분(2차시) 블록수업으로 운영
- 수학, 예술, 코딩, 역사, 정보 등 다양한 교과 연계 및 융합 주제 선택 가능
- IB수업, 고교학점제, 자유학기제, 창의체험, 동아리 등 자기주도적 맞춤수업 운영



찾아가는 AI 방탈출버스

움직이는 디지털 융복합체험전! AI 방탈출버스가 전국의 학교와 체험전으로 찾아갑니다.

- ✓ 흥미진진한 미래교육 콘텐츠를 가득 담고 전국 곳곳으로 달려갑니다.
- ✓ 암호해독 능력, 추론 능력, 논리적 사고력을 발휘하며 주어진 미션을 해결합니다.
- ✓ 다양한 디지털 첨단기기와 핸즈온·바디온 체험 교구를 활용하며 미션을 해결합니다.
- ✓ 스토리를 따라 주어지는 모든 미션을 해결하고 코드를 획득하여 버스를 탈출합니다.
- ✓ 버스 외부에 설치된 주제별 체험을 하며 미션 해결을 위한 역량을 기를 수 있습니다.

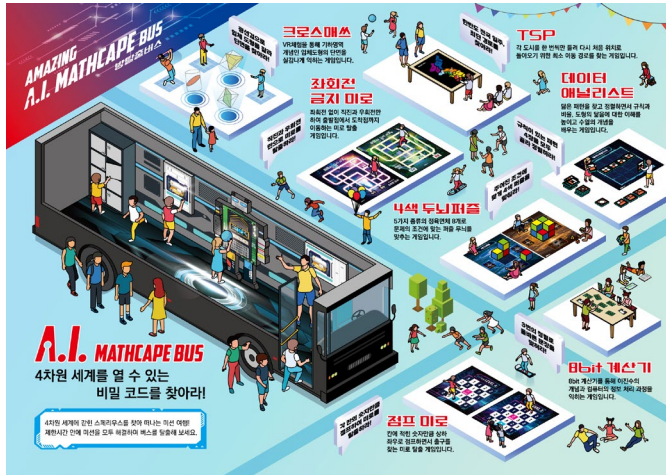


Photo Review



운영상세

- ① 방탈출버스와 16개 강당부스 체험이 결합된 프로그램
- ② 버스 탑승은 15분 단위로 회차별 진행 / 1회 탑승 인원 15명 이내
- ③ 수학체험전 운영시 예약제 운영 / 학교 운영시 조별 순서제 운영
- ④ 학생 도우미 17명 선발, 사전 SW교육 및 당일 현장 교육 실시
- ⑤ 운영시간 4차시, 체험인원 200명 기본 운영

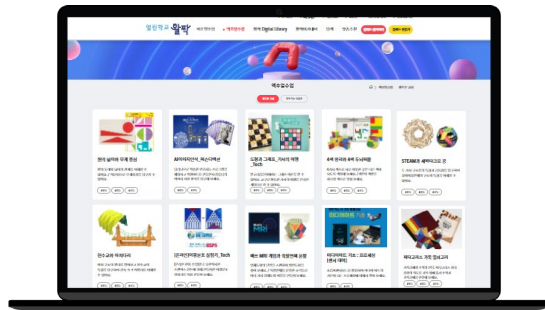




찾아가는 교실

전문강사가 교실로 직접 찾아가 주제별 맞춤수업을 운영해 드립니다.

- ✓ 주제별 2차시 블록수업을 학급 단위로 운영하는 프로그램입니다.
- ✓ 수학, 정보, 과학, 인공지능, 경제, 예술, 역사 등 다양한 교과 연계 및 융합 주제를 선택할 수 있습니다.
- ✓ IB수업, 고교학점제, 자유학기제, 창의체험, 동아리 등 창의적 미래역량 향상을 위한 학생중심 맞춤수업으로 운영합니다.
- ✓ 공예, 매쓰메이커, 마술, 게임, 코딩, 메타버스, AR, VR 등 주제를 살리는 다양한 활용법으로 흥미로운 수업을 제공합니다.



열린학교 활짝 웹사이트 접속->가입->신청



열린학교 활짝 카카오톡 채널 친구추가 실시간 상담

운영상세

- ① 단계 : 신청 → 강사 매칭 → 교구재 배송 → 수업운영 → 후기 작성
- ② 90분(2차시) 블록수업 운영
- ③ 학급단위 신청 가능
- ④ 주제, 지역, 일정, 인원 에 따라 전문강사 매칭



Photo Review





찾아가는 교실

전문강사가 교실로 직접 찾아가 주제별 맞춤수업을 운영해 드립니다.

- ✓ 교과융합 : 경제수학, 역사수학, 인공지능수학 등 SW와 키트를 연계하며 풀어나가는 미래교실 프로그램
- ✓ 방탈출 : 수업을 위한 모든 준비물이 담긴 교실형 방탈출과 디지털방탈출 등 다채로운 프로그램 구성
- ✓ 수학마술 : 함수로 디자인된 매스트럼프 카드와 마법의 숫자카드 등 마술로 쉽고 재미있게 배우는 주제별 수학원리

똑똑 주식대결



#따프 #게임 #경제수학 #진로교육
#인공지능 #투자대결 #포트폴리오

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

신라의 비밀



#따프 #게임 #역사 #수학 #교과융합
#SW+키트 #방탈출

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

[디지털 방탈출]시매스케이프 + 인공지능연대표



#시매스케이프 #융복합해결미션
#인공지능연대표 #큐브위드시

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

[디지털 방탈출]시매스케이프 + 8비트 카드계산기



#시매스케이프 #융복합해결미션
#수학마술 #8비트 #수열

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

파이데이가 끝나기 전에 다이아몬드를 찾아라!



#교실방탈출 #퍼즐 #암호 #역사
#스도쿠 #큐브 #숨은그림찾기

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

마법의 숫자카드와 별팔면체



#수학마술 #수와연산 #이진수원리
#부피비교 #다면체순환 #케플러다면체

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

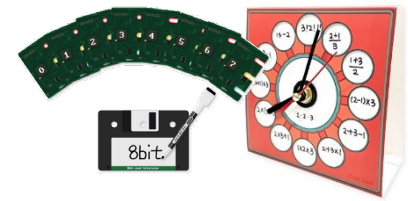
마법의 숫자카드와 종이로 만드는 수학시계



#수학마술 #사칙연산 #식의계산
#수열 #순열과조합 #극한

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

8비트 카드계산기와 종이로 만드는 수학시계



#수학마술 #8비트 #사칙연산 #식의계산
#수열 #순열과조합 #극한

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)



- ✓ 수학마술 : 함수로 디자인된 매쓰트럼프 카드와 마법의 숫자카드 등 마술로 쉽고 재미있게 배우는 주제별 수학원리
- ✓ 인공지능과 그래프이론 : 한 붓 그리기, 4색 정리, 기사의 여행 등 여러 가지 그래프 이론과 머신러닝 원리를 게임과 교구로 이해하는 수업
- ✓ 매쓰메이커 : 수학 원리로 만드는 나만의 교구

수학마술1_매쓰트럼프와 마법의 숫자카드



#수학마술 #수와연산 #이진수원리
#카드마술 #캐치더넘버 #커플메이커

초등 **중등** ₩25,000 **CLICK**

수학마술2_매쓰트럼프와 슈퍼계산기



#수학마술 #수와연산 #네자리수의덧셈
#카드마술 #캐치더넘버 #커플메이커

초등 **중등** ₩25,000 **CLICK**

수학마술3_매쓰트럼프 마스터



#카드마술 #선대칭 #등차수열
#원순열 #일차방정식 #카운트다운

중등 **고등** ₩25,000 **CLICK**

한붓 그리기 투어 게임과 오일러 회로



#수학학습게임 #한붓그리기 #SW
#실생활수학 #그래프이론

초등 **중등** ₩28,000 **CLICK**

4색지도마스터 게임과 4색 정리



#4색정리 #머신러닝 #문제해결 SW
#알고리즘 #규칙과대응 #확률 #그래프

초등 **중등** ₩25,000 **CLICK**

아펠&하켄과 4색 정리



#4색정리 #머신러닝 #문제해결 SW
#알고리즘 #규칙과대응 #확률 #그래프

고등 ₩25,000 **CLICK**

도형과 그래프_기사의 여행_Tech



#그래프이론 #오일러회로 #해밀턴회로
#나이트투어 #알고리즘 #수학학습게임

초등 **중등** **고등** ₩28,000 **CLICK**

도형과 그래프_기사의 여행



#매쓰메이커 #그래프이론 #최적경로
#오일러 #해밀턴 최적의사결정

초등 **중등** **고등** ₩25,000 **CLICK**

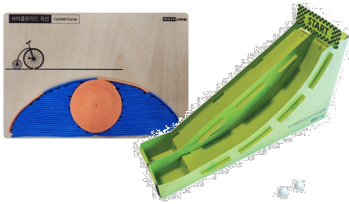


찾아가는 교실

전문강사가 교실로 직접 찾아가 주제별 맞춤수업을 운영해 드립니다.

- ✓ 매쓰메이커 : 수학 원리로 만드는 나만의 교구
- ✓ SW+핸드온 : 디지털 교구와 실물교구를 결합, 내가 만드는 교구와 게임으로 다채롭게 체험하고 이해하는 수학원리
- ✓ 수학원리를 이해하는 IAM 학습게임 SW활용으로 운영하는 미래수업

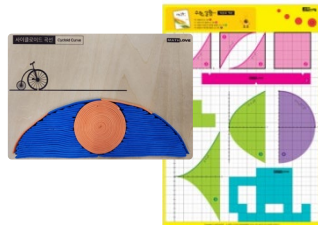
사이클로이드 실험기 + 미끄럼틀



#최단강하곡선 #중력가속도
#등시곡선 #미적분 #함수

중등 고등 ₩25,000 [5월중 런칭예정]

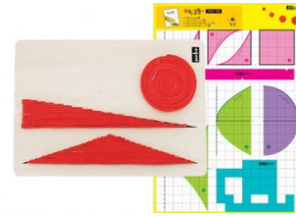
사이클로이드 실험기 + 무게중심



#최단강하곡선 #중력가속도
#등시곡선 #함수 #미적분
#무게중심 #수학은실험이다

중등 고등 ₩25,000 [5월중 런칭예정]

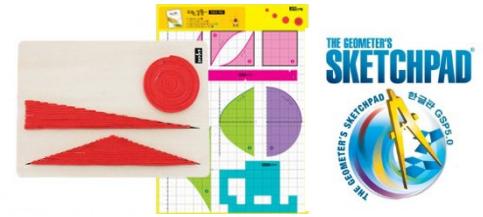
원의 넓이와 무게중심



#원넓이 #원과삼각형 #미적분
#무게중심 #수학은실험이다

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

원의 넓이와 무게중심_Tech



#원격수업 #GSP #동적수학SW
#원넓이 #미적분 #무게중심

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

이항분포 실험기와 파스칼 삼각형



#이항분포 #정규분포 #갈튼보드
#확률과통계 #파스칼삼각형 #수열

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

이항분포 실험기_Tech



#원격수업 #GSP #동적수학SW
#이항분포 #정규분포 #갈튼보드

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

프랙탈 눈송이_겨울왕국_Tech



#원격수업 #GSP #동적수학SW
#프랙탈 #시어핀스키 #정팔면체

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

[메타버스]조지하트관과 사커볼



#메타버스 #팝스쿨 #조지하트
#사커볼 #십이이십면체

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)



- ✓ 매쓰메이커 : 수학 원리로 만드는 나만의 교구
- ✓ SW+핸즈온 : 디지털 교구와 실물교구를 결합, 내가 만드는 교구와 게임으로 다채롭게 체험하고 이해하는 수학원리
- ✓ 수학원리를 이해하는 IAM 학습게임 SW활용으로 운영하는 미래수업

삼각함수 그래프와 데카르트 댄스



#삼각함수 #그래프 #데카르트 #SW
#함수 #함수댄스 #인공지능 #학습게임

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

매쓰클락 게임과 종이로 만드는 수학시계



#수학학습게임 #사칙연산 #식의계산
#수열 #순열과조합 #극한 #SW

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

매쓰MRI 게임과 육팔면체 분할



#수학학습게임 #도형의단면 #SW
#정육면체 #정팔면체 #육팔면체

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

스피닝트라이앵글 게임과 삼각형의 내외심 팬이



#수학학습게임 #삼각형 #SW
#삼각형의내심 #삼각형의외심

중등 ₩25,000 [CLICK](#) [5월중 런칭예정]

매쓰MRI 게임과 육팔면체 분할



#수학학습게임 #도형의단면 #SW
#정육면체 #정팔면체 #육팔면체

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

매쓰MRI 게임과 정육면체의 단면



#수학학습게임 #도형의단면 #SW
#정육면체 #단면

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

에코프랙션 게임과 분수스티커



#수학학습게임 #분수게임 #SW
#단위분수 #분수의합

초등 ₩22,000 [CLICK](#)

[자유학기제]팝스쿨 메타버스 교실



#자유학기제 #동아리 #창체 #강사매칭
#12차시과정 #6회차 #메타버스+교구

중등 고등 ₩140,000 [CLICK](#)



찾아가는 교실

전문강사가 교실로 직접 찾아가 주제별 맞춤수업을 운영해 드립니다.

- ✓ 코딩과 미디어아트 : 센서의 기능을 역공학으로 분석하고 미디어아트로 구현해내는 거꾸로코딩 프로그램
- ✓ 인공지능: 디텍션 게임으로 체험하는 인공지능 이론과 미로게임으로 도전하며 이해하는 알고리즘

거꾸로코딩 : 초음파



#코딩 #거꾸로코딩 #역공학
#일차방정식 #정보통신 #신소재

중등 고등 ₩30,000 [CLICK](#)

거꾸로코딩 : 조도+마이크+가속도



#코딩 #거꾸로코딩 #역공학
#센서와IoT #피지컬컴퓨팅

중등 고등 ₩30,000 [CLICK](#)

미디어아트 기초 : 프로세싱



#코딩 #거꾸로코딩 #미디어아트
#초음파센서보드 #프로세싱

중등 고등 ₩30,000 [CLICK](#)

미디어아트 종합 : 프로세싱+프랙탈+조건문



#코딩 #거꾸로코딩 #미디어아트
#프로세싱 #프랙탈아트 #조건문활용

중등 고등 ₩50,000 [CLICK](#)

시음성인식_푸리에스펙트럼



#인공지능 #피타고라스음계 #순정율
#평균율 #진동 #파동 #정지파 #공명

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

시이미지인식_퍼슨디텍션



#인공지능 #이미지인식 #퍼슨디텍션
#딥러닝 #객체인식 #픽셀아트

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

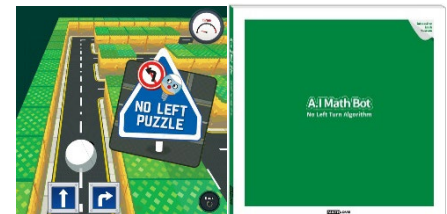
시매쓰봇_점프미로



#인공지능 #머신러닝 #미로해결
#알고리즘 #최적경로 #SW

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

시매쓰봇_좌회전 금지 미로



#인공지능 #머신러닝 #미로해결
#알고리즘 #최적경로 #SW

중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)



- ✓ 매쓰메이커 : 수학 원리로 만드는 나만의 교구
- ✓ 나무, 가죽, EVA 등 다양한 소재로 만들고 실험하며 수학원리를 이해하는 체험수업

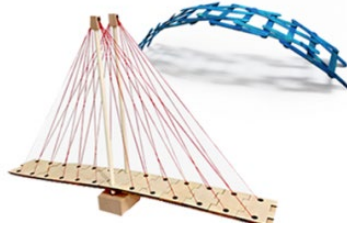
현수교와 아치다리



#매쓰메이커 #건축속수학
#이차함수 #현수교 #아치 #트러스

초등 중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

사장교와 아치다리



#매쓰메이커 #건축속수학
#사장교 #삼각형 #아치 #트러스

초등 중등 고등 ₩28,000 [CLICK](#)

나선계단과 아르키메데스나선



#매쓰메이커 #건축속수학
#최단거리 #규칙 #기하와벡터

초등 중등 고등 ₩33,000 [CLICK](#)

스트링아트와 선이 만드는 곡면



#규칙 #이차함수 #그래프 #원기둥
#스트링포켓 #스트링타워

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

STEAM과 세팍타크로 공



#조지하트 #십이이십면체 #축구공
#정십이면체 #정이십면체

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

공으로 만나는 다면체



#정다면체 #십이이십면체 #축구공
#정십이면체 #정이십면체

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

정다면체의 순환



#플라톤 #5원소 #수학자탐구
#정다면체 #순환

중등 고등 ₩25,000 [\[5월중 런칭예정\]](#)

정복도형



#정복도형 #구조와설계 #맨홀뚜껑
#생활속수학 #스피너

초등 ₩25,000 [CLICK](#)



- ✓ 매쓰메이커 : 수학 원리로 만드는 나만의 교구
- ✓ 나무, 가죽, EVA 등 다양한 소재로 만들고 실험하며 수학원리를 이해하는 체험수업

피타고라스 가죽 열쇠고리



#매쓰메이커 #가죽공예
#피타고라스정리 #증명 #작도

중등 고등 ₩33,000 [CLICK](#)

피타고라스 정리_마카롱



#매쓰메이커 #EVA
#피타고라스정리 #증명 #작도

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

테셀버드 티코스터



#가죽공예 #티코스터 #테셀레이션
#에서 #삼각형 #테셀버드

중등 고등 ₩25,000

에서와 G스탠드



#에코매쓰 #복스탠드 #테셀레이션
#에서 #도마뱀 #트러스구조

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

파푸스의 별집과 마름모십이면체



#도형의둘레 #넓이비교 #별집구조
#정육면체 #중심분할 #공간테셀레이션

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

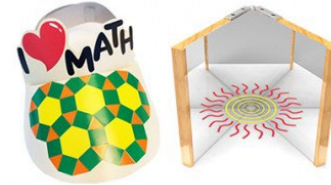
파푸스의 별집과 패턴모자



#도형의둘레 #넓이비교 #별집구조
#테셀레이션 #쪽매맞춤

초등 중등 ₩25,000 [CLICK](#)

테셀레이션 모자와 매직미러



#테셀레이션 #쪽매맞춤 #넓이비교
#다각형 #평면도형 #수직과평행

초등 ₩25,000 [CLICK](#)

에서매쓰 가죽 열쇠고리 만들기



#가죽공예 #테셀레이션 #열쇠고리
#에서 #도마뱀

초등 ₩30,000 [CLICK](#)



- ✓ 매쓰메이커 : 수학 원리로 만드는 나만의 교구
- ✓ 나무, 가죽, EVA 등 다양한 소재로 만들고 실험하며 수학원리를 이해하는 체험수업

하노이탑과 프랙탈 카드



#규칙 #평면도형 #도형의닮음
#수열 #수열의극한 #무한급수

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

프랙탈카드와 시어핀스키피라미드



#규칙 #각기둥과각뿔 #도형의닮음
#수열 #수열의극한 #무한급수

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

시어핀스키피라미드와 원기둥거울



#규칙 #각기둥과각뿔 #도형의닮음
#수열 #수열의극한 #무한급수

초등 중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

멩거스펀지와 시어핀스키 피라미드



#규칙 #각기둥과각뿔 #도형의닮음
#수열 #수열의극한 #무한급수

중등 고등 ₩25,000 [CLICK](#)

3·3달력과 십이면체 달력



#측정 #달력 #입체도형
#생활속수학 #교과융합

초등 ₩25,000 [CLICK](#)

십이면체 달력과 주판



#측정 #달력 #생활속수학
#수와연산 #계산기 #진법

초등 ₩25,000 [CLICK](#)

주판과 곱셈계산기



##생활속수학 #수와연산 #계산기
#진법 #곱셈원리 #곱셈구구

초등 ₩25,000 [CLICK](#)

찾아가는 교실 프로그램은

- ✓ 20명 이상 신청 가능합니다.
- ✓ 2차시 수업(90분)으로 진행됩니다.
- ✓ 교구와 수업료 모두 포함하여 (학생수)x(인당 체험비)로 계산합니다.
- ✓ 필요한 교구는 사전에 학교로 미리 발송됩니다.



복합 수학문화 공간으로 학생들이 찾아오는 수업

찾아오는

- ☑ 서초수학박물관
- ☑ 메이커 스페이스
- ☑ 디지털 라운지

수학의 탄생, 계산기의 역사 등 수학유물과 함께 하는 도슨트+체험수업을 운영합니다.
스스로 나만의 교구를 만들고 수학 원리를 탐구하는 매쓰메이커 수업을 운영합니다.
AR·VR·AI 등 최첨단 디지털 기기와 SW를 활용하는 융복합 수업을 운영합니다.

찾아오는 서초수학박물관



- 국내 최초 수학박물관
- 고대유물로 이해하는 '수학의 탄생'
- 주판, 로그자, 파스칼계산기, 쿠르타 등 수학의 발달사와 함께 이해하는 '계산기의 역사'
- 주제별 도슨트 견학과 교구체험 연계
- 학급단위 신청 가능
- 90분(2차시) 블록수업으로 운영

찾아오는 메이커 스페이스



- **Making into Thinking** 구현을 위한 환경
- 3D프린팅, 가죽, 나무, 실, 종이 등 다양한 소재를 활용하는 창작 활동으로서의 메이커 교육
- 수학원리를 적용하여 나만의 교구와 소품을 만들고 꾸미는 수학공예 수업
- 학급단위 신청 가능
- 90분(2차시) 블록수업으로 운영

찾아오는 디지털라운지



- AR·VR·AI 등 융복합 수업 운영 공간
- VR기기, 태블릿, 키넥터 등 학급 단위 수업을 위한 디지털 장비 구축
- 대형 전시체험 교구 비치, 디지털 장비를 연계하는 입체적인 수업 제공
- 학급단위 신청 가능
- 90분(2차시) 블록수업으로 운영



미래교육을 위한 AI·SW 수업 프로그램

AI·SW

- ☑ 아이엠 학습게임
- ☑ 팝스쿨 메타버스 교실
- ☑ AR·VR·AI

초·중·고 학년군별 교육과정과 핵심개념을 골고루 담아 개발한 수업용 SW입니다.
개성을 담은 아바타로 입장해 테마존을 탐험하고 게임을 하며 배우는 수학학습 메타버스입니다.
최첨단 디지털 기기로 쉽고 재미있게 체험하고 자기주도적으로 성장할 수 있는 프로그램입니다.

아이엠 학습게임



- 주제별로 선택할 수 있는 29종의 학습게임
- 수업계획에 따라 월간·연간 이용권 구입
- 기한내 무제한 사용으로 사용할 수 있어 더욱 효율적인 학급 이용권
- 교사가 직접 수업 생성 및 손쉬운 접속환경
- LGMS로 학생 체험 결과 분석 관리

CLICK

팝스쿨 메타버스 교실



- 수학실험, 미션, 학습게임 등 체험학습 요소로 가득한 가상공간 탐험
- 광장 포함 11개 테마존과 35종 학습게임 탑재
- 수업계획에 따라 월간·연간 이용권 구입교사가 직접 수업 생성 및 손쉬운 접속환경
- LGMS로 학생 체험 결과 분석 관리

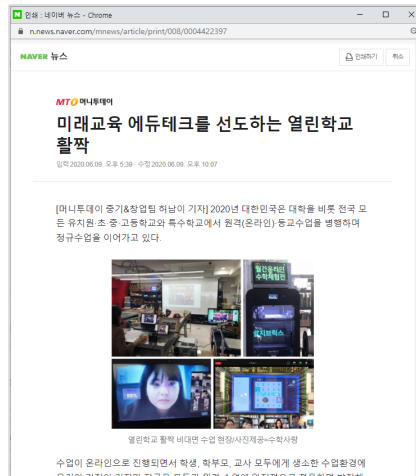
CLICK

AR·VR·AI

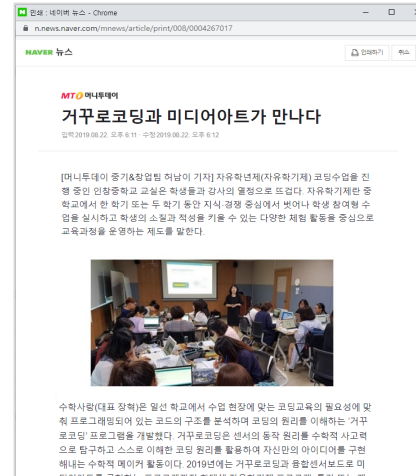


- 현실공간과 가상의 아이템을 연계하여 몰입감을 높이는 증강현실(AR) 프로그램
- VR기기를 통해 현실의 제약을 뛰어 넘어 가상 공간에서 즐기며 학습하는 테마별 게임
- 인공지능의 역사 분석부터 알고리즘 이해까지 다채로운 체험을 위한 프로그램

※ LGMS란? | Learning Game Management System 학습을 베이스로 한 게임의 데이터를 분석, 관리하는 시스템



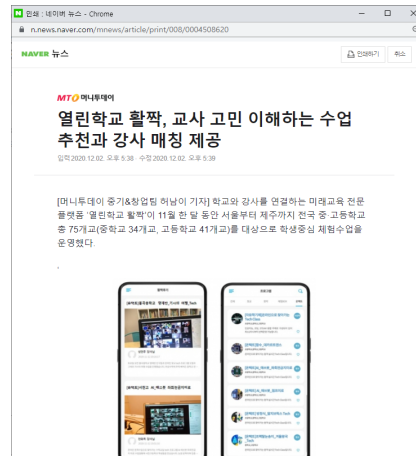
<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020060915493865794&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com>



<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2019082211582283262>



<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020122711015959060&type=1>



<https://n.news.naver.com/mnews/article/008/0004508620?sid=101>



<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2018112609040985429&type=1>



<https://n.news.naver.com/mnews/article/008/0004807120?sid=101>

열린학교 **활짝**
popschool.co.kr