

2025-1학기 창의체험주간 일정 계획

◎ 일 시 : 2025. 3. 31(월) ~ 4. 4(금)

구 분	3/31(월)	4/1(화)	4/2(수)	4/3(목)	4/4(금)
8:30~8:40	교무 회의	(8:45 출발 16:00 귀교) 충북자연과학교육원 견학 및 체험	교무 회의	교무 회의	아침 조회
8:40~9:00	아침 조회		아침 조회	아침 조회	
오전 블록 (9:10 ~ 11:50)	디자인 씽킹 체험 (문제를 정의하고 해결하기)		PPT 작성 & 발표 (팀별) 주제 : 자연과학교육원 체험 내용	토론 준비 - 토론 주제 안내 - 자료 탐색 및 준비 - 팀별 발표 준비	학생회 자율의 날 <관리> (오전) 이동우 (오후) 주말 선생님
오후 블록 (13:00 ~ 15:40)	종이비행기 날리기 대회		문제가 있어요! (자연 체험과 추리 게임)	토론 배틀	
15:40~17:20	IR	IR	IR(채플)	IR	IR
자주학	1차 & 2차	1차만 (21:30까지 생활관 입실)	1차 & 2차	1차 & 2차	학생회 주관 (21:40까지 생활관 입실)

○ 충북자연과학교육원 현장체험 세부일정(4/1)

시간 \ 구분	학교	자연과학교육원			
		과학체험관		수학체험센터	
08:45	● 08:30 휴대폰 지급 ● 08:35 운동장 집합 ● 08:45 학교 출발				
09:45 ~ 11:45		A조 관람	10:30~11:00 천체관 체험	B조 관람	
11:45 ~ 13:00		점심			
13:00 ~ 15:00		B조 관람	14:00~14:30 천체관 체험	A조 관람	
16:00	학교 도착				

< 세부 실행 계획 >

● 디자인 씽킹 체험(문제를 정의하고 해결하기)

디자인 씽킹 체험을 통해 학생들에게 창의적 문제 해결 능력과 비판적 사고를 향상시킬 수 있는 기회를 제공하고자 합니다. 학생들은 문제에 대한 공감과 정의, 아이디어를 도출하는 일련의 과정을 통해서 실생활에서의 문제를 해결하며 협력과 의사소통 능력을 키울 수 있습니다.

[시간] 3/31(월) 09:10 ~ 11:50

[장소] 09:10~10:50 연구실(자료 작성) >> 11:00~11:50 채플실(발표)

[활동 단위] 연구실별

[관리] 담임 선생님, 주말 선생님

[실습 방법] 아래 주제 중 하나를 선택하여 해당 주제에 대한 문제점을 구체적으로 정의해보고 이에 대한 해결책을 제시하기

[주제 선택]

1. 디지털 기기 사용 개선 : 스마트폰이나 컴퓨터 사용에 따른 문제를 해결하는 아이디어 개발.
2. 친환경 캠페인 : 환경 및 자원 보호를 위한 창의적 아이디어와 실천 방안 찾기.
3. 시간 관리 : 학교 생활에서 시간을 잘 관리하고 잘 지키기 위한 아이디어 도출.
4. 교우 관계 개선 : 학교 생활에서 겪는 교우 관계의 어려움을 해결하고 개선할 수 있는 아이디어 도출.
5. 교통 문제 해결 : 학생들이 겪는 통학 문제를 개선할 수 있는 방법 모색.
6. 디지털 학습 도구 개발 : 학습을 보다 효율적으로 지원할 수 있는 디지털 도구나 플랫폼 아이디어.
7. 학교 안전 : 학교 생활에서 건강과 안전을 지킬 수 있는 아이디어 개발.

● 종이비행기 날리기 대회

종이비행기 날리기 체험을 통해 단순한 놀이를 넘어서 학생들에게 창의성과 문제 해결 능력을 기를 수 있는 기회를 제공하고자 합니다. 실험과 반복을 통해서 과학적 원리를 이해하고 인내와 도전 정신을 함양하며, 협동과 경쟁을 통해 팀워크와 의사소통 능력이 향상되기를 기대합니다.

[시간] 3/31(월) 13:00 ~ 15:40

[장소] 13:00~14:00 연구실(종이비행기 제작) >> 14:00~15:40 운동장(종이비행기 날리기), 채플실(우천시)

[활동 단위] 개인별

[관리] 담임 선생님, 주말 선생님

[종목] 멀리날리기(Distance) / 오래날리기(Airtime)

[규칙]

- 종이비행기 규격 A4 용지를 사용해 제작
- 제작 방식은 찢고, 붙이고, 접는 등 자유롭게 가능
- 한 사람당 두 번의 시도를 할 수 있음
- 비행기는 출발선 뒤에서 날려야 하고, 발사하는 과정에서 출발선을 넘거나 밟으면 실격
- 비행기는 다른 기체를 사용할 수 있으며, 둘 중 가장 좋은 기록을 인정
- 오래날리기 시간의 측정은 손에서 비행기가 떠난 시점부터 어떤 물체에 닿거나 땅에 닿는 순간까지를 기록함

● **문제가 있어요!**(자연 체험과 추리 게임) - 지역 사회와 자연에 대한 이해

학교 밖 마을과 자연을 체험하며 지역 사회와 자연에 대한 이해를 높이고, 추리 게임 해결 과정을 통해서 흥미를 자극하고 학생들에게 문제 해결 능력과 협동심, 창의적 사고를 배울 수 있는 기회를 제공하고자 합니다.

[시간] 4/2(수) 13:00 ~ 15:40

[장소] 13:00~13:15 채플실(학교밖 체험 방법 및 주의사항 안내) >> 13:15~15:40 주변 마을과 학교

[활동 단위] 조별

[관리] 각 담임 선생님들이 마을 산책로 요지 곳곳에 위치하여 안전 및 학생 이탈 관리

[실습 방법] 학교밖 마을과 자연을 체험하며 보물 찾기와 같은 방법으로 퀴즈 해결의 단서가 될 수 있는 자료들을 찾아서 정답을 맞춘

[시상] 가장 빨리 추리 정답을 맞춘 1~3위 팀에게 상품을 제공

● 토론 배틀

토론을 통해 학생들이 자신의 의견을 논리적으로 표현하고, 다른 사람들의 의견을 경청하며, 다양한 관점을 이해하는 능력을 키울 수 있도록 기회를 제공하고자 합니다. 토론은 학생들에게 비판적 사고력과 논리적 표현 능력을 향상시킬 수 있는 기회를 제공하며, 주어진 주제에 대해 깊이 있는 분석과 근거를 바탕으로 주장하고, 상대방의 의견을 논리적으로 반박하는 과정에서 사고의 폭을 넓힐 수 있고 효과적인 커뮤니케이션 능력과 팀워크를 배울 수 있을 것으로 기대합니다.

[시간] 4/3(목) 09:10 ~ 15:40

[장소] 09:10~11:50 연구실(토론자료 검색 및 준비) >> 13:00~15:40 채플실(토론 발표)

[활동 단위] 조별

[관리] 각 담임 선생님

[토론 방법]

- 아래 6개의 주제 중 하나를 선택해서 매칭된 2개의 팀이 토론을 펼침
- 각 토론이 끝나면 토론을 실시한 2개의 팀을 제외하고, 나머지 10개 팀의 학생들과 교사들의 평가로 우열을 가림

[토론 주제]

1. 인공지능의 발전이 인간의 직업에 미치는 영향은 긍정적인가, 부정적인가?
2. 자율 주행 자동차는 인간보다 더 안전한가?
3. 인터넷 사용 시간은 청소년의 학업 성취도에 긍정적인가, 부정적인가?
4. Chat GPT의 사용은 학업 성과에 긍정적인가, 부정적인가?
5. 청소년 아르바이트는 학업에 방해가 되는가, 아니면 유익한가?
6. 의무 군복무는 현대 사회에서 필요한가?

○ 4/4(금) 학생회 행사 계획

● 오전

No.	시간	행사 내용	비고
1	9:00~9:20	레크레이션	
2	9:20~9:40	그림 이어그리기	제시어 노트, A4용지, 펜
3	9:45~10:00	소리 듣고 맞추기	PPT, 영상 자료
4	10:00~10:10	쉬는 시간	
5	10:10~10:20	로고 맞추기	
6	10:25~10:40	문장 맞추기	
7	10:45~11:10	보물찾기	쪽지
8	11:15~11:40	협동성 게임	A4용지, 탁구공
9	11:40~11:50	청소시간(학생회만)	

● 오후

No.	시간	행사 내용	비고
1	1:00~1:05	간단한 안내 및 준비	필요물품 : 명태, 뽕망치, 팍, 풍선
2	1:05~1:45	피구	
3	1:50~2:30	좀비 게임	
4	2:30~2:40	쉬는 시간	
5	2:45~3:10	블라인드 펜싱	
6	3:15~3:30	판 뒤집기	
7	3:30~3:40	청소	

● 저녁

1	공포영화 - 채플실 (영화이름: 라이트 아웃)
2	코미디영화 -스피카 (영화이름: 럭키 or 공조)
준비물 팝콘, 음료수, 영화 환경세팅(음향문제, 연결 문제, 와이파이 문제 해결)	