

홈페이지용 통합자료

유치부(7세)~청소년(고등)까지 체험수학 & 산업수학을 STEAM
학습방법으로 도입하여 융합적 인재양성을 실현

STEAM-주니어반/7세~초1

월	주차	주제	
1월, 2월 [공]	1주, 2주	1. 여러 가지 공	
	3주, 4주	2. 축구공	
	5주, 6주	3. 브라주카	
	7주, 8주	4. 세팍타크로공	
3월, 4월 [국기]	1주, 2주	1. 태극기	
	3주, 4주	2. 접어서 만든 국기	
	5주, 6주	3. 똑같이 나눠 만든 국기	
	7주, 8주	4. 겹쳐서 만든 국기	
5월, 6월 [거울]	1주, 2주	1. 거울	
	3주, 4주	2. 거울 놀이	
	5주, 6주	3. 거울 퍼즐	
	7주, 8주	4. 잠망경	
7월, 8월 [바퀴]	1주, 2주	1. 바퀴	

	3주, 4주	2. 여러가지 모양 바퀴	
	5주, 6주	3. 사각바퀴	
	7주, 8주	4. 룰루 삼각형	
9월, 10월 [고누]	1주, 2주	1. 호박고누	
	3주, 4주	2. 사방고누	
	5주, 6주	3. 넉줄고누	
	7주, 8주	4. 문살고누	
11월, 12월 [그림자]	1주, 2주	1. 스톤헨지	
	3주, 4주	2. 그림자의 모양과 크기	
	5주, 6주	3. 피라미드	
	7주, 8주	4. 수상한 그림자	

STEAM-A반/초급

월	주차	주제	
1월, 2월 [A3]	1주, 2주	1. 한붓그리기[확률과 통계:실생활]	
	3주, 4주	2. 하트 퍼즐[도형:평면퍼즐]	
	5주, 6주	3. 10 만들기[수와 연산:연산게임]	
	7주, 8주	4. 더블콘[측정:착시마술]	
3월, 4월 [A4]	1주, 2주	1. 카프라[측정:건축 설계]	
	3주, 4주	2. 팬플룻[확률과 통계:음악]	
	5주, 6주	3. 입체도형 북[도형:입체도형]	
	7주, 8주	4. 스키테일 암호[규칙성:암호]	
5월, 6월 [A5]	1주, 2주	1. 패턴 모자 만들기[측정:디자인]	
	3주, 4주	2. 고대의 수[수와 연산:수학사]	
	5주, 6주	3. 트리큐브[도형:입체 퍼즐]	
	7주, 8주	4. 삼면접시[규칙성:입체 마술]	

7월, 8월 [A6]	1주, 2주	1. 3.3달력[수와 연산:달력]	
	3주, 4주	2. 대칭 거울[도형:디자인]	
	5주, 6주	3. 아치 다리[측정:건축]	
	7주, 8주	4. 직각 퍼즐[규칙성:퍼즐]	
9월, 10월 [A7]	1주, 2주	1. 요술 달걀[도형:퍼즐]	
	3주, 4주	2. 디지털 연산[수와 연산:퍼즐]	
	5주, 6주	3. 스피로그래프[규칙성:디자인]	
	7주, 8주	4. 비눗방울 수학[측정:마술]	
11월, 12월 [A8]	1주, 2주	1. 주사위 눈의 마술[도형:마술]	
	3주, 4주	2. 4색 지도[확률과 통계:지도]	
	5주, 6주	3. 고무동력 자동차[측정:공학]	
	7주, 8주	4. 피보나치 수열[수와 연산:수학자]	

STEAM-B반/중급

월	주차	주제	
1월, 2월 [B3]	1주, 2주	1. 에임즈룸	
	3주, 4주	2. 성냥개비 연산	
	5주, 6주	3. 다빈치 다리	
	7주, 8주	4. 뫼비우스의 띠	
3월, 4월 [B4]	1주, 2주	1. 테셀레이션	
	3주, 4주	2. 마법의 숫자카드	
	5주, 6주	3. 악마큐브	
	7주, 8주	4. 매직미러	
5월, 6월 [B5]	1주, 2주	1. 주판[수와 연산:수학사]	
	3주, 4주	2. 별다면체[측정:수학사]	
	5주, 6주	3. 카이사르 암호[규칙성:암호]	
	7주, 8주	4. 브로큰 하트[수와 연산:평면 퍼즐]	

7월, 8월 [B6]	1주, 2주	1. 사장교[도형:건축]	
	3주, 4주	2. 원 퍼즐[도형:퍼즐]	
	5주, 6주	3. 사이클로이드 미끄럼틀[확률과 통계:설계]	
	7주, 8주	4. 4색 퍼즐[확률과 통계:지도]	
9월, 10월 [B7]	1주, 2주	1. 원기둥 거울[측정:암호]	
	3주, 4주	2. 오목[규칙성:게임]	
	5주, 6주	3. 하노이 탑의 전설[규칙성:전설]	
	7주, 8주	4. 도미노퍼즐[수와 연산:퍼즐]	
11월, 12월 [B8]	1주, 2주	1. 슈퍼계산기[수와 연산:마술]	
	3주, 4주	2. 플라잉 모빌[측정:생물]	
	5주, 6주	3. 블록달력[규칙성:달력]	
	7주, 8주	4. 황금나선[도형:디자인]	

산업수학-거꾸로코딩 특강반/초등6학년~고등

월	주제	
1, 2회차	Ultra 센서보드탐구 및 코드연구	
3, 4회차	Illumike센서보드탐구 및 코드연구	
5, 6회차	Accel 센서보드탐구 및 코드연구	
7, 8회차	Temphumi센서보드탐구 및 코드연구	
9, 10회차	Alive Cube 제작 및 매쓰메이커/ 발표/전시	

교육비

[과학관 비회원교육비]

과정 번호	프로그램명	대상 (정원)	요일 (시간)	강사	교육비 (원)
1	STEAM-주니어	유치부(20명)	매주 토 1:00~1:50	오선경	월70,000/4회
2	STEAM-A반	초등부(20명)	매주 토 2:00~2:50	오선경	월70,000/4회
3	STEAM-B반	초등부(20명)	매주 토 3:00~3:50	오선경	월80,000/4회
4	산업수학-거꾸로코딩 특강	초등부(20명)	매주 토 4:00~5:00	오선경	120,000/10회

[과학관 회원교육비]-비회원가의 20%할인

과정 번호	프로그램명	대상 (정원)	요일 (시간)	강사	교육비 (원)
1	STEAM-주니어	유치부(20명)	매주 토 1:00~1:50	오선경	월55,000/4회
2	STEAM-A반	초등부(20명)	매주 토 2:00~2:50	오선경	월55,000/4회
3	STEAM-B반	초등부(20명)	매주 토 3:00~3:50	오선경	월65,000/4회
4	산업수학-거꾸로코딩 특강	초등부(20명)	매주 토 4:00~5:00	오선경	100,000/10회

시설활용도

과정 번호	프로그램명	대상 (정원)	교육/대관시간 (분)	목표치/월	교육비 (원)
1	STEAM-주니어	7세~초1(20명)	50분 /240분	정원: 20X4=80명 목표: 56명 (정원의 70%)	55,000/4회
2	STEAM-A반	초등(20명)	50분 /240분		55,000/4회
3	STEAM-B반	초등(20명)	50분 /240분		65,000/4회
4	산업수학-거꾸로코딩 특강	초6~고등(20명)	60분 /240분		100,000/10회