



교구를 활용하여 직관적으로 수학개념을 익히고,
지면 사고력으로 생각을 체계적으로 표현하자!

창 의 수 학

창의 스쿨



Monster Math program



몬스터매스

몰입식 창의 사고력 프로그램



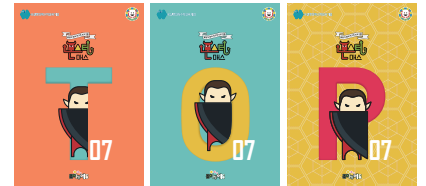
유아 S.K.Y (6-7세)

- 재미있는 몰입식 교구 활동 프로그램
- 도형학습의 기초를 잡아주는 프로그램
- 초등과정 연계 교구 수학 프로그램
- 매월 교구 및 교재 1권 세트 제공



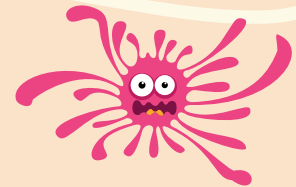
초등 A.C.E (초등1-3학년)

- 몰입식 창의 사고력 프로그램
- 수학 개념 형성 프로그램
- 교구를 통한 공간구조형성 및 논리사고 향상 프로그램
- 매월 교구 및 교재 1권 세트 제공



초등 T.O.P (초등4-6학년)

- 수학적 사고력 형성 훈련 프로그램
- 비판적 사고를 통한 창의성 향상 프로그램
- 서술식, 프로젝트식 수업으로 문제해결력을 향상시키는 중 고등 수학을 대비하는 프로그램
- 매월 교구 및 교재 1권 세트 제공

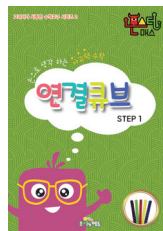


단행본

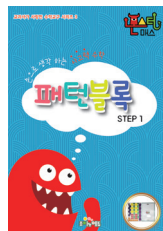
교과서가 사랑한 수학교구 시리즈



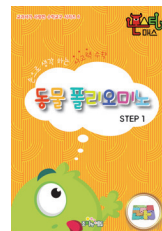
시리즈 1
소마큐브



시리즈 2
연결큐브



시리즈 3
패턴블록



시리즈 4
동물폴리오미노



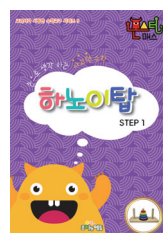
시리즈 5
벌집퍼즐



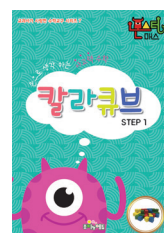
시리즈 6
헥사몬드



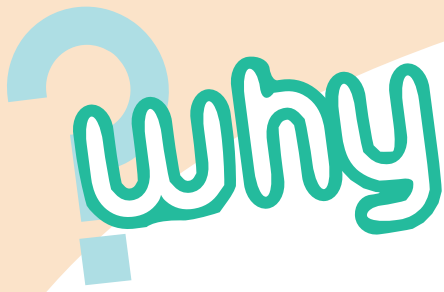
시리즈 7
칠교



시리즈 8
하노이탑



시리즈 9
칼라큐브



왜 창의스쿨이 필요한가 ?

두뇌발달

6세 ~ 12세는 두뇌의 집중적 발달 시기

“뇌 발달에는 결정적 시기(Critical Period)가 있다” - Lenneberg-


‘결정적 시기’란 뇌가 발달할 수 있는 가장 중요한 시간이란 의미. 이 때 아이들의 뇌는 무엇이든 받아들이며 빨리 배운다. 이 시기는 두정엽(공간지각, 수학 및 과학적 사고력 담당)과 측두엽(언어발달 담당)이 활발해진다.

AI(인공지능)시대 필수 교육, 사고력 수학

2019. 07. 08

“AI가 대체할 좌뇌 대신, 창의력 펼칠 ‘우뇌 힘’ 길러야 할 때”

- 래리 톰프스 미국 링링대 총장



“ AI(인공지능) 시대에 창의성은 더욱 중요해질 겁니다. ”

래리 톰프스(Larry Thompson) 링링대학교 총장은 이처럼 강조했다. 시가 수많은 직업을 대체할 것으로 전망되는 가운데, 창의적인 사고는 인간만이 할 수 있다는 이유에서다. 톰프스 총장은 미국 내에서도 창의성을 강조해 예술포럼을 펼치는 대표적인 교육전문가로 꼽힌다. 20년째 이끌어온 링링대는 미국의 명문 예술·디자인대학으로 졸업생들이 디즈니, 픽사, 애플 등 글로벌 기업에 취업하는 성과를 내고 있다. 최근 한국예술종합학교와 협력 관계를 맺기 위해 한국을 찾은 그를 본지가 만나봤다.

◇AI가 대체할 수 없는 인간의 우뇌 역량 '창의성'

그는 대뜸 '13을 둘로 나뉘보라'는 깜짝 퀴즈를 냈다. "사람들은 6.5라고 할 겁니다. 하지만 우리는 아주 다르게 생각해볼 수 있어요. 제가 떠올린 답은 8입니다. 13의 로마자인 XIII의 중간에 가로선을 하나 그어 반으로 잘라 보세요. VIII이죠? 숫자로 하면 8입니다."

평범한 계산 문제에 서로 다른 두 개의 답이 나왔다. 그는 이어 '다양한 답'의 중요성을 강조했다. 톰프스 총장은 "한가지 정답만 고르라고 요구하는 표준화 시험에서 벗어나야 한다"며 "앞으로는 정해진 틀에서 벗어나 다양한 답을 상상할 수 있어야 한다"고 말했다. 고정관념에서 탈피해 답을 다양하게 도출하는 과정에서 창의성이 자란다는 이유에서다.

그는 앞으로 창의성이 미래 사회에서 필요한 역량이 될 것이라 내다봤다. 그 이유로 시로 인한 사회변화에 주목했다. 톰프스 총장은 "앞으로 20~30년 안에 로봇과 시가 현재 직업의 40%를 대체하고, 노동 시장에 진입하는 젊은 세대의 70%는 자동화에 영향을 받을 것"이라며 "이런 시대에 적응하기 위해서는, 시는 할 수 없지만 인간은 할 수 있는 능력에 집중해야 한다"고 밝혔다.

그는 좌뇌가 담당하는 논리적이고 분석적인 사고는 시가 인간을 능가할 수 있다고 봤다. 톰프스 총장은 "결혼마 단계인 시가 앞으로는 폭발적으로 발전해, 논리 기반의 반복적인 일은 인간보다 훨씬 잘할 것"이라며 "하지만 우뇌가 담당하는 사고는 대체할 수 없다"고 말했다.

출처 : http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2019/07/07/2019070700562.html

why

사고력 수학이 중요한 이유 ?

사고력 수학은 메타인지를 키워주는 최고의 시스템

교구활동 및 사고력 문제 풀이

생각

질문

토론

발표

사고력 수학이란 ?

수학의 원리나 개념을 궁리하여 깨닫는 힘을 키워주는 수학 교육 방법을 말합니다.

사고력 교육의 핵심은 "생각 하는 힘" 을 기르는 것인데,

이때 생각을 여는 기술인 "질문의 힘" 이 중요합니다.

질문은 생각을 확장하고 다양한 문제해결 방법을 찾도록 해줍니다.

이 과정에서 논리력과 창의력 특히, 수학에서 중요한 추론 능력이 길러집니다.

수학을 기반으로 한 사고력 교육은 문제 해결능력을 향상시켜주고

합리적인 판단을 할 수 있는 힘을 길러 줍니다.

한 마디로, 세상을 잘 살아 갈 수 있는 힘을 기르는 교육,

이것이 사고력 교육입니다.

창의

교구를 활용한 사고력 수학과 지면 사고력 수학을 통하여 창의적인 발상을 하자의 **창의**

스쿨

학교 교과서에서 사용하는 표준교구를 사용, 재미있는 사고력 학습을 통하여 학교수학을 더 재미있게 해 보자의 **스쿨**

왜 창의스쿨인가?

창의사고력 수학 전문 프로그램

창의스쿨을
선택해야 하는
이유

01

문제의 흐름을
정리하는
단계별 학습

02

놀이가 아닌
수학적
개념 위주의 학습

03

수학 교과를
기반으로 한
교과 연계형 학습

04

발표와 표현력을
기를 수 있는
협동 학습

교재안내

대상

학원/공부방
홈스쿨용
방과 후

구성

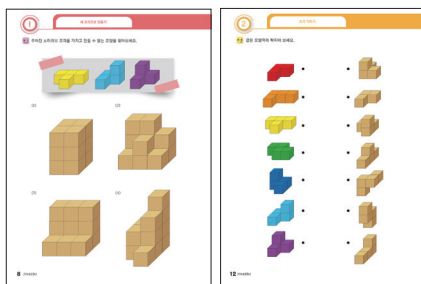
월별
1인 1교재 + 1교구

방과후 지원

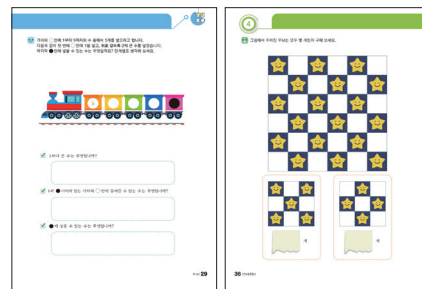
교사용지도서
학생용 PPT자료
연간 계획안



교구사고력



지면사고력



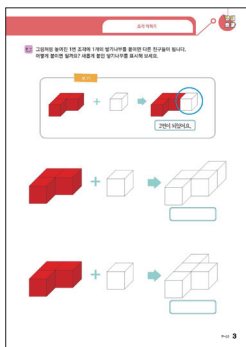
교육 단계	피타고라스	오일러(2020년 순차 출시)	가우스	데카르트
교육 대상	초등 1-2학년	초등 2-3학년	초등 3-4학년	초등 5-6학년
월간 구성	교재1권 + 교구1종 + 부직포 주머니			

내용 상세 구성

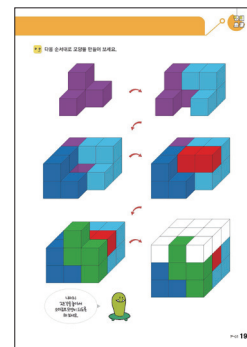
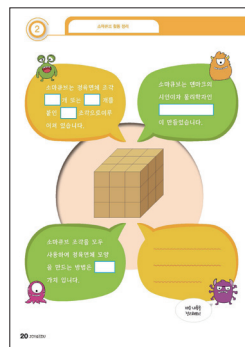
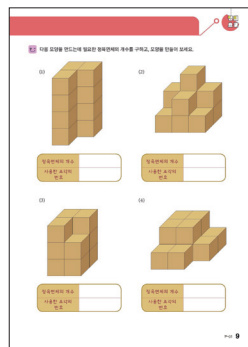
교구사고력

1, 2주차

- 초등 수학 교과서에서 나오는 필수 교구들에 대한 탐색 과정 및 창의활동을 할 수 있습니다.
- 예시와 기초 문제를 통해 해당 주차에 관한 내용을 익힌 후, 스스로 유형 문제들을 해결 할 수 있습니다.



<1주차>

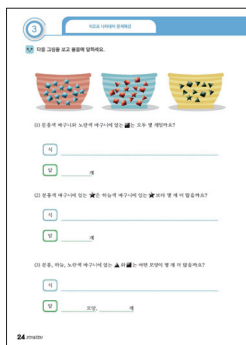


<2주차>

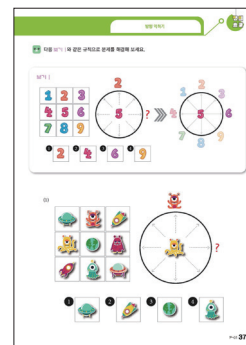
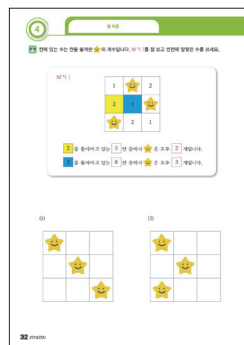
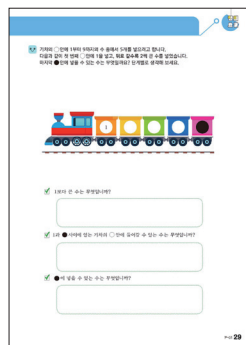
지면사고력

3, 4주차

- 교구를 사용하지 않고 지필로 해결할 수 있는 문제들을 주제별로 수록하였습니다.
- 수연산, 퍼즐, 규칙성, 도형, 교과서술형 문제 등 영역별로 다양한 문제들을 접하며 익힐 수 있습니다.



<3주차>



<4주차>

피타고라스 커리큘럼

권장 학년: 1-2학년

분기	월	주차	주제	사용교구	분기	월	주차	주제	사용교구			
1	3 (1호)	1	피에트하인의 480가지 소마큐브 마술 1		3	9 (7호)	1	동물 폴리오미노 1				
		2	피에트하인의 480가지 소마큐브 마술 2				2	동물 폴리오미노 2				
		3	숫자 기차를 타고 문제해결				3	디피 게임 1				
		4	별을 찾아라!				4	디피 게임 2				
	4 (2호)	1	칠교판 익히기				1	벌집 퍼즐 1				
		2	칠교판 이야기				2	벌집 퍼즐 2				
		3	여러가지 패턴				3	종이 접어 자르기				
		4	코딩활동				4	꿀향아리 찾기				
	5 (3호)	1	연결큐브로 재미있는 모양 만들기			1	하노이탑 1					
		2	연결큐브로 위, 앞, 옆 익히기			2	하노이탑 2					
		3	가장 많은건 누구?			3	발자국을 남겨요.					
		4	디지털 숫자			4	하나의 선으로 연결하기					
	2	6 (4호)	1	패턴블록 크기 비교			4		12 (10호)	1	건축 블록 1	
			2	패턴블록으로 만드는 다각형						2	건축 블록 2	
			3	여러 가지 미로						3	여러가지 문제 1	
			4	저울 문제						4	여러가지 문제 2	
7 (5호)		1	꼭꼭 숨어라! 큐브 숨기기		1 (11호)	1		시계보기 1				
		2	색깔탑 쌓기			2		시계보기 2				
		3	논리퍼즐 1			3		누구일까요?				
		4	논리퍼즐 2			4		합차미로				
8 (6호)		1	나만의 악마큐브 만들기			2 (12호)		1	전략게임			
		2	악마큐브 활동					2	논리문제			
		3	100까지 수 알기					3	주사위 활동			
		4	그림 똑같이 그리기					4	속성알기			

* 상황에 따라 프로그램은 조정될 수 있습니다.

오일러 커리큘럼

관장 학년: 2-3학년

분기	월	주차	주제	사용교구	분기	월	주차	주제	사용교구		
1	3 (1호)	1	패턴큐브 익히기		3	9 (7호)	1	도미노 활동 1			
		2	패턴큐브 활동				2	도미노 활동 2			
		3	여러 가지 문제				3	공간활동 1			
		4	암호이야기				4	공간활동 2			
	4 (2호)	1	칠교판 크기비교 활동 1				1	기하판 익히기			
		2	칠교판 크기비교 활동 2				2	기하판으로 익히는 다각형			
		3	부분과 전체				3	논리추론 1			
		4	창의적인 규칙활동				4	논리추론 2			
	5 (3호)	1	악마큐브 탐색			1	주차퍼즐 활동 1				
		2	악마큐브 맞추기 전략			2	주차퍼즐 활동 2				
		3	문제해결활동 1			3	주사위활동 1				
		4	문제해결활동 2			4	주사위활동 2				
	2	6 (4호)	1	패턴블록으로 익히는 표와 그래프			4	12 (10호)	1	펜토미노 익히기	
			2	패턴블록 디자인					2	펜토미노 활동	
			3	수벌레활동 1					3	문장제 문제해결 1	
4			수벌레활동 2	4	문장제 문제해결 2						
7 (5호)		1	나만의 몬스터벽돌 만들기		1 (11호)	1			4꽃퍼즐 활동		
		2	몬스터벽돌로 균형 맞추며 세우기			2			9꽃퍼즐 활동		
		3	연산퍼즐 1			3			도형의 이동 1		
		4	연산퍼즐 2			4			도형의 이동 2		
8 (6호)		1	길연결하기 활동 1		2 (12호)	1		고리로 익히는 논리 활동 1			
		2	길연결하기 활동 2			2		고리로 익히는 논리 활동 2			
		3	위치와 방향			3		울타리퍼즐 1			
		4	거울 활동			4		울타리퍼즐 2			

* 상황에 따라 프로그램은 조정될 수 있습니다.

가우스 커리큘럼

권장 학년: 3-4학년

분기	월	주차	주제	사용교구	분기	월	주차	주제	사용교구				
1	3 (1호)	1	소마큐브 1		3	9 (7호)	1	와르르 도미노					
		2	소마큐브 2				2	이웃집에는 누가 살까요?					
		3	빙글빙글 회전하는 수				3	홀수와 짝수					
		4	가면에 가려진 숫자는 누구일까?				4	칸 채우기 퍼즐					
	4 (2호)	1	기하판의 닿는 점과 안쪽 점				1	별집 퍼즐 익히기					
		2	기하판으로 좌표 익히기				2	별집 퍼즐 활동					
		3	수 연산 퍼즐				3	종이 접기					
		4	도형 나누기				4	도형 추론					
	5 (3호)	1	연결큐브로 재미있는 모양 만들기			1	하노이탑 1						
		2	똑같이 나누어요			2	하노이탑 2						
		3	수 퍼즐			3	마방진						
		4	연속수			4	스도쿠						
	2	6 (4호)	1	패턴 블록으로 대칭 익히기			4		12 (10호)	1	건축블록 1		
			2	패턴 블록으로 둘레 익히기						2	건축블록 2		
			3	방진 스토쿠						3	선을 따라 그릴 수 있는 도형		
			4	몬스터 구슬 나누기						4	분수 이해		
7 (5호)		1	어떤 모양일까?		1 (11호)	1		불과기둥 1					
		2	대칭 활동			2		불과기둥 2					
		3	도토리야 다람쥐			3		달력					
		4	자리가 바뀌었어요!			4		목표수					
8 (6호)		1	미로 이야기			2 (12호)		1			전략게임		
		2	4색 정리					2			비밀번호 맞추기		
		3	숫자카드 활동					3			문장제 문제 해결하기		
		4	동물 농장					4			마법카드		

* 상황에 따라 프로그램은 조정될 수 있습니다.

데카르트 커리큘럼

권장 학년: 5-6학년

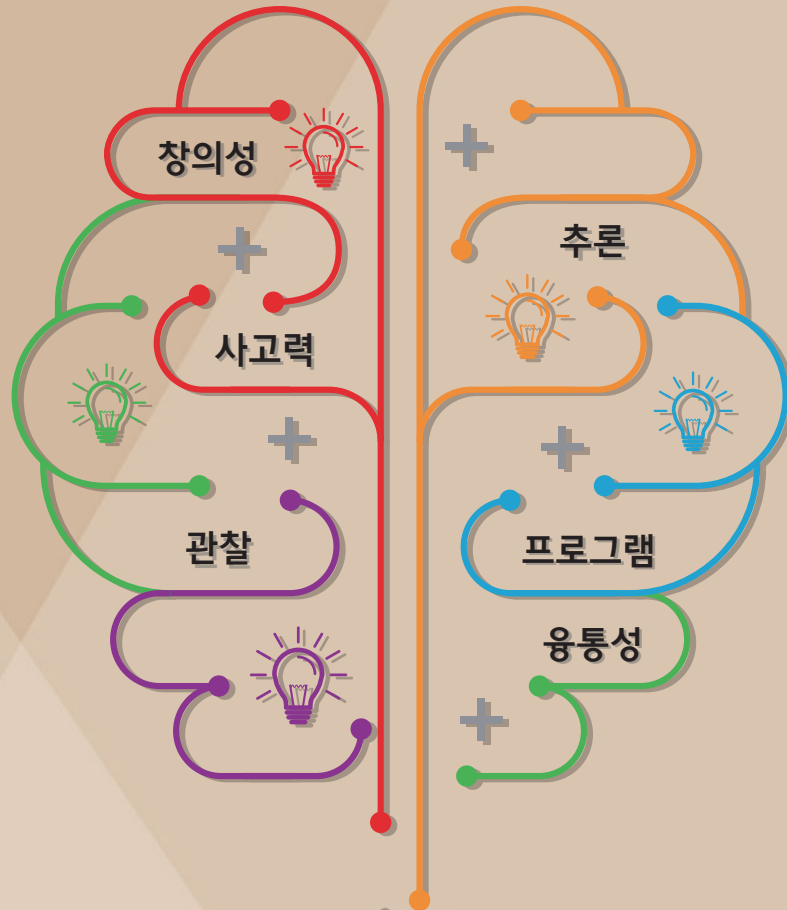
분기	월	주차	주제	사용교구	분기	월	주차	주제	사용교구		
1	3 (1호)	1	유레카! 칼라큐브로 부피 알기		3	9 (7호)	1	닿는 점과 안쪽 점			
		2	칼라큐브로 위, 앞, 옆 알기				2	도형의 넓이			
		3	논리 추론				3	선으로 땅을 나누어요.			
		4	길 만들기				4	도형의 분할			
	4 (2호)	1	칠교판으로 만드는 볼록 다각형			1	펜토미노				
		2	칠교판 종이접기			2	펜토미노 활동				
		3	저울 무게 재기			3	양팔저울을 이용한 방정식 활동				
		4	원 위의 도형 그리기			4	연산기계				
	5 (3호)	1	연결큐브로 재미있는 모양 만들기			1	헥시아몬드 1				
		2	길이에 따른 넓이와 부피의 변화			2	헥시아몬드 2				
		3	규칙 찾기			3	재미있는 퍼즐 이야기				
		4	페그퍼즐			4	스도쿠				
	2	6 (4호)	1	도미노알기			4	12 (10호)	1	패턴블록으로 평면채우기 1	
			2	도미노 자리 찾기					2	패턴블록으로 평면채우기 2	
			3	거울 문제					3	종이접기	
			4	넓이와 둘레					4	여러가지 수열	
7 (5호)		1	겉넓이 알기		1 (11호)	1		정다면체 1			
		2	소마큐브 지도			2		정다면체 2			
		3	전개도			3		파스칼의 삼각형			
		4	무늬그리기			4		여러가지 문제			
8 (6호)		1	스트링아트 알기		2 (12호)	1		전략게임			
		2	스트링아트 드림캐쳐 만들기			2		문장제 문제 해결하기			
		3	약수와 배수			3		틱택토 활동			
		4	문제 해결			4		한붓그리기			

* 상황에 따라 프로그램은 조정될 수 있습니다.

“ 아이들은 몬스터매스와 놀고, 몬스터매스는 아이들의 생각을 만듭니다.

Children play with Monstermath, and then
Monstermath shapes children's thinking.

”



창의스쿨은 (주)조이앤에듀에서 출간하는 창의 사고력 수학 전문 브랜드입니다.

문의 : 02-6082-0909

팩스 : 02-6082-0908

주소 : 서울시 양천구 중앙로 32길 61(신정동)

403호 (신정동, 현대프라자)

홈페이지 : www.joyeducation.co.kr

카페 : Cafe.naver.com/joyedu

블로그 : Blog.naver.com/joymonster1

NAVER **Daum**

창의스쿨

