

(중등 수학과 교사) 「수학에 경제 한 스펀」 직무연수 안내

KDI는 중등 수학과 선생님을 대상으로 '수학에 경제 한 스펀' 직무연수를 시행합니다. 본 연수는 고등학교 『경제수학』 교과에 제시된 경제 개념을 중심으로 수학 선생님들의 경제수학 지도 역량 강화를 지원하기 위해 기획되었습니다.

[연수 일정]

| 과정 | 교육 일정 | 교육 장소 | 교육 시수 |
|-------------|--|------------------|-------|
| 수학에 경제 한 스펀 | 2022. 1. 5.(수) 12:30 ~ 1. 7.(금) 12:30 | 스페이스쉐어 서울중부센터 | 15시간 |

※ '코로나바이러스감염증-19(이하 코로나19)' 재확산으로 사회적 거리두기가 격상될 경우, 온라인 플랫폼을 활용한 실시간 쌍방향 연수로 변경될 수 있습니다.

- 참가 대상: **중등 수학과 교사 36명**
- 연수 근거: 한국개발연구원 종합교육연수원(교육부 지정 < 인가번호 제2015-2호 >)
- 신청 방법: 'KDI 종합교육연수원' 홈페이지(<http://cet.kdi.re.kr>)에서 회원가입 후 신청
- 신청 기간: **2021년 11월 10일(수) 오후 4시부터 선착순 마감**

※ 총 교육시수의 90% 이상을 출석해야 이수 가능합니다.

※ 연수비용은 무료이며, 본 연수를 이수한 선생님들께는 교육 시간(15시간)이 부여됩니다.

※ 소속 지역에 상관없이 연수 신청이 가능하며, 점심식사를 제공해 드립니다.

※ 서울 지역 외 선생님들께 숙박(이번 연수에 한해 1인 1객실 제공)과 조식(호텔 상황에 따라 제공되지 않을 수도 있음)을 무료로 제공하며, 코로나19 예방조치 및 사회적 거리두기 준수를 위해 석식은 제공하지 않습니다.

※ 연수 시작 전일 숙박은 제공하지 않습니다.

※ 소속 지역에서 연수장까지 소요되는 교통비는 지급하지 않습니다.

※ 주차비는 본인 부담으로, 주차권을 지급하지 않습니다.

※ 문의: KDI 종합교육연수원 (☎ 044-550-4476 / 4615)

[첨부] 연수 프로그램(※ 본 프로그램은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.)

〈수학에 경제 한 스펀〉

■ 시간표

| 1월 5일(수) | 1월 6일(목) | 1월 7일(금) |
|--------------------------------|---------------------------------|---|
| 오리엔테이션 12:30~13:00 | 경제수학, 현장 속으로 (1) 09:00~10:30 | 게임으로 배우는 경제 (2) _생산가능곡선 09:00~10:00 |
| | 환율에 웃고 울고 10:30~12:30 | 경제수학, 현장 속으로 (2) 10:00~12:00 |
| 게임으로 배우는 경제 (1) 13:00~14:00 | 경제수학 아이디어 스케치 13:30~15:30 | 수료식 12:00~12:30 |
| 경제수학 준비운동 14:00~16:00 | AI시대와 교육 15:30~17:00 | |
| 시장을 움직이는 힘 16:00~18:00 | | |

■ 수업 개요

| | 수업 제목 | 핵심 개념 | 시간 | 수업 내용 |
|---|------------------|---------------|-----|---|
| 1 | 게임으로 배우는 경제 (1) | 생산물시장, 생산요소시장 | 1 | 생산물시장과 생산요소시장에서 가계와 기업이 각각 어떤 역할을 하며 어떻게 상호작용을 하는지 게임을 통해 학습한다. |
| 2 | 경제수학 준비운동 | 경제수업, 경제 일반 | 2 | 경제학적 사고와 수학적 사고의 차이점을 통해 경제수학 교수에 필요한 기초를 다진다. |
| 3 | 시장을 움직이는 힘 | 수요·공급, 균형 | 2 | 시장에서 균형가격이 결정되는 원리를 이해하고, 실생활에서 수요와 공급 원리가 어떻게 작동하는지, 수요와 공급곡선의 이동에 영향을 주는 요인은 무엇인지 분석해 본다. |
| 4 | 경제수학, 현장 속으로 (1) | 수업사례 | 1.5 | 경제수학을 활용한 교육과정 재구성 및 수업 사례에 대해 교사가 자신의 경험과 노하우를 공유한다. |
| 4 | 환율에 웃고 울고 | 환율 | 2 | 외환시장의 메커니즘을 이해하고 환율에 영향을 주는 요인이 무엇인지, 환율 변동이 경제주체들에게 어떠한 영향을 주는지 살펴본다. |
| 5 | 경제수학 아이디어 스케치 | 경제수업, 경제 일반 | 2 | 학습한 경제개념들을 실제 경제수학 수업에서 어떻게 활용할 수 있을지 살펴보고, 생활 속 경제 원리를 실생활과 연결해 가르치는 방법은 무엇인지 모색해 본다. |
| 6 | AI시대와 교육 | 에듀테크, AI | 1.5 | AI시대의 교육 콘텐츠를 살펴보고, 기술을 통해 교육 불평등을 극복하고자 하는 기업사례(창업스토리)를 통해 AI교육의 미래를 생각해 본다. |
| 7 | 게임으로 배우는 경제 (2) | 생산가능곡선, 생산요소 | 1 | 게임을 통해 생산가능곡선을 도출해 보고, 그 의미에 대해 학습한다. |
| 8 | 경제수학, 현장 속으로 (2) | 수업사례 | 2 | 경제수학을 활용한 교육과정 재구성 및 수업 사례에 대해 교사가 자신의 경험과 노하우를 공유한다. |