

(중등 수학과 교사) 「수학에 경제 한 스펀」 실시간 쌍방향 연수 전환 안내

- * 2022년 1월 「수학에 경제 한 스펀」을 신청해 주신 선생님들께 감사드립니다. ‘코로나바이러스감염증-19’ 재확산으로 사회적 거리두기가 강화됨에 따라, 실시간 쌍방향 연수로 변경해 진행합니다.
- * [첨부]에서 시간표를 확인하시고, 아래 공지사항을 참고해 연수를 준비해 주시기 바랍니다.

■ 연수 등록

| 과정명 | 등록 일시 | 교육 방법 | 교육 시수 |
|-------------|----------------------|--------------------------------|-------|
| 수학에 경제 한 스펀 | 2022. 1. 6.(목) 09:00 | 온라인 플랫폼 'ZOOM'을 활용한 실시간 쌍방향 연수 | 15시간 |

※ ZOOM 프로그램 사용 방법: '프로그램 사용 방법' 파일 참고

- 연수 전날, ZOOM 회의 참가 아이디 및 비밀번호, 링크를 문자로 보내드립니다.
- 원활한 연수 진행을 위해 반드시 카메라가 있는 노트북이나 데스크톱으로 접속해 주세요.
- 접속 환경 점검 및 ZOOM 프로그램 숙지를 위해 오전 9시부터 오리엔테이션을 진행합니다.

■ 이수 기준

| 출석 체크 | 이수 기준 |
|-------------------------|--------------|
| 1일 2회(매일 오전 및 오후), 총 4회 | 총 4회 중 3회 출석 |

- 출석체크는 화상화면을 통해 총 4회 진행됩니다.
 - ※ 화상화면은 출석체크 외 다른 목적으로 절대 사용되지 않으며, 목적 달성 후 폐기됩니다.
- 수업 중 화면을 항상 켜두셔야 합니다.
- 연수를 이수한 분께는 교육 시간(15시간)이 부여됩니다. 교육 시간 등록을 위해, 종합교육연수원 홈페이지에 로그인 후 '마이페이지 > 회원정보'에서 NEIS번호를 확인해 주시기 바랍니다.
- 교재는 연수 시작 1주 전에 우편으로 발송해 드립니다.
- 이수확인서는 연수 종료 1주 후 종합교육연수원 홈페이지에서 인쇄 가능합니다.

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

- 문의 및 변동 사항은 KDI 종합교육연수원으로 연락 주시기 바랍니다.

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

〈수학에 경제 한 스펀〉

■ 시간표

| 1월 6일(목) | 1월 7일(금) |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| 오리엔테이션 09:00~09:30 | 게임으로 배우는 경제(1)_생산가능곡선 09:00~10:00 |
| 경제수학, 현장 속으로 (1) 09:30~11:00 | |
| 환율에 웃고 울고 11:00~13:00 | 경제수학, 현장 속으로 (2) 10:00~12:00 |
| 경제수학 아이디어 스케치 14:00~16:00 | 시장을 움직이는 힘 13:00~15:00 |
| | 경제수학 준비운동 15:00~17:00 |
| 특강_AI 16:00~17:30 | 게임으로 배우는 경제(2)_이코노랜드 17:00~18:00 |
| | 수료식 18:00~18:30 |

■ 수업 개요

| | 수업 제목 | 핵심 개념 | 시간 | 수업 내용 |
|---|-----------------|---------------|-----|---|
| 1 | 경제수학, 현장 속으로(1) | 수업사례 | 1.5 | 경제수학을 활용한 교육과정 재구성 및 수업 사례에 대해 교사가 자신의 경험과 노하우를 공유한다. |
| 2 | 환율에 웃고 울고 | 환율 | 2 | 외환시장의 메커니즘을 이해하고 환율에 영향을 주는 요인이 무엇인지, 환율 변동이 경제주체들에게 어떠한 영향을 주는지 살펴본다. |
| 3 | 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. |
| 4 | AI시대와 교육 | 에듀테크, AI | 1.5 | AI시대의 교육 콘텐츠를 살펴보고, 기술을 통해 교육 불평등을 극복하고자 하는 기업사례(창업스토리)를 통해 AI교육의 미래를 생각해 본다. |
| 5 | 게임으로 배우는 경제(1) | 생산가능곡선, 생산요소 | 1 | 게임을 통해 생산가능곡선을 도출해 보고, 그 의미에 대해 학습한다. |
| 6 | 경제수학, 현장 속으로(2) | 수업사례 | 2 | 경제수학을 활용한 교육과정 재구성 및 수업 사례에 대해 교사가 자신의 경험과 노하우를 공유한다. |
| 7 | 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. |
| 8 | 경제수학 준비운동 | 경제수업, 경제 일반 | 2 | 경제학적 사고와 수학적 사고의 차이점을 통해 경제수학 교수에 필요한 기초를 다진다. |
| 9 | 게임으로 배우는 경제(2) | 생산물시장, 생산요소시장 | 1 | 생산물시장과 생산요소시장에서 가계와 기업이 각각 어떤 역할을 하며 어떻게 상호작용을 하는지 게임을 통해 학습한다. |