

2024 수학만화그리기대회

1. 목 적

- 가. 학생들이 관심 있는 주제를 선정하고, 자료를 수집하여 만화로 표현하면서 수학적 사고력과 의사소통능력을 기를 수 있도록 한다.
- 나. 중학교 수학교육과정을 중심으로 교과 발견학습, 수학사 고찰, 수학 실험 등 다양하고 활동적인 내용을 스스로 탐구하는 기회를 제공한다.
- 다. 수학에 대한 관심과 흥미를 유발하여 수학에 대한 긍정적 태도를 갖게 하고 수학의 가치를 알게 한다.

2. 운영 방법

- 가. 일상생활에서의 문제 상황을 찾고 수학적인 시각으로 바라보고 수학을 이용하여 해결하는 과정을 주제로 선택하도록 지도한다.
- 나. 수학사를 만화로 독창적이고 재미있게 표현하여 수학적 이론이 발생하게 된 이유에 대하여 쉽게 이해시키고, 설명할 수 있도록 안내한다.
- 다. 주제 선정, 내용 구성, 그리기, 채색 등 모든 과정은 학생들 스스로 하는 것을 원칙으로 한다.
- 라. 제시된 주제 중 1가지를 선택하여 주제에 알맞은 4컷 만화를 그려 제출하게 하고, 교과 교사가 심사한다.

주제	- 1학년 교과서 학습 내용과 연관된 수학사 및 생활 속 수학이야기 (에라토스테네스의 체, 매미의 일생과 소수, 육십갑자, 소인수분해로 비밀번호 만들기, 메르센 소수, 양수와 음수가 사용되는 예, 음수 이야기, 마방진, 문자와 식의 역사, 역사속의 일차방정식, 좌표와 데카르트, 반비례 관계와 아르키메데스, 음악과 반비례, 수학과 점묘법, 평행선과 유클리드, 작도이야기, 합동과 테셀레이션, 착시 그림, 대각선과 횡단보도 등)
----	---

- 마. 교내 상 운영요강은 시행일 일주일 전 수업시간에 알린다.
- 바. 해당 수업시간에 모두 완성하여 교과 교사에게 제출한다.

3. 시행일

2024년 10월 15일(화) 3,4교시

4. 시상계획

수상명	수상인원			참가 대상	비고
	최우수상 (1위)	우수상 (2위)	장려상 (3위)		
수학만화그리기대회	1명	1명	2명	1학년 (23명)	참가인원의 20%이내 수상

5. 심사기준 및 평가내용

심 사 기 준	배점	내 용
(1) 적절성	20점	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 수학교육과정 및 교육 활동과 직접 연관성이 있는가? ◦ 만화 내용이 명확하고 타당한가?
(2) 창의성	30점	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 만화 구성이 참신하고 독창적인가? ◦ 본인이 직접 구상하여 작성한 것인가?
(3) 완성도	30점	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 만화가 목적과 주제에 따라 작성되었는가? ◦ 만화의 내용이 충실한가? ◦ 수학적 가치가 적절한가? ◦ 만화를 체계적으로 구성하였는가?
(4) 스스로학습법 기여도	20점	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 문제 해결을 위한 접근 방법이 타당한가? ◦ 스스로학습 효과 증진에 도움이 되는가?
계	100점	