

사이수학 홈페이지 메인·프로그램 페이지를 웹디자이너에게 바로 넘길 수 있는 기획서 형태

1. 메인 페이지 섹션 구조와 카피

섹션 1. 히어로(첫 화면)

- 구성
 - 큰 문구 + 서브 문구 + CTA 버튼 2개 + 배경 이미지(교실·발표 장면/사람 사이의 적당한 거리).



초등 이미지



- 문구 예시
 - 메인 헤드라인:
 - “수학과와의 걱정 한 사이, 사이수학이 만들어갑니다”
 - 서브:
 - “나와 친구 사이, 나와 선생님 사이, 개념과 성적 사이, 지금과 목표 사이, 수학과 입시 사이를 **A/B/C** 진단과 **3개월** 쿼터제, 또래튜터링·발표 수업으로 이어줍니다.”
- 버튼
 - [무료 진단 신청]
 - [프로그램 한눈에 보기]

섹션 2. 사이수학 한 줄 소개

- 제목: “왜 ‘사이’일까요?”
- 내용(3개 아이콘 블록)
 1. 관계의 사이
 - “교사, 또래, 학부모와의 소통 속에서 자라나는 수학 자신감.”
 2. 실력의 사이
 - “현재 점수와 목표 점수 사이의 간격을 **A(내용)–B(습관)–C(문제이해)** 시스템으로 조정해 나갑니다.”
 3. 시간의 사이
 - “**3개월** 쿼터제로 교과·사고력·문제해결력을 균형 있게 설계합니다.”

섹션 3. A/B/C 진단 시스템

- 제목: “3가지 축으로 보는 우리 아이 수학 상태”
- 레이아웃: 좌측 설명, 우측에 간단 그래프(A/B/C 레이더차트 예시)

- 설명 문구
 - A – 내용(실력)
 - “학년·단원·사고력 난이도 수준을 보는 축입니다. 교과 개념 이해와 심화 사고력까지 함께 진단합니다.”
 - B – 습관·집착력
 - “숙제 완료율, 집중 시간, 오답 정리, 발표 참여 등을 통해 학습 습관을 평가합니다.”
 - C – 문제이해력
 - “문제에서 ‘무엇을 구하라’는지 끝까지 읽고, 조건을 빠뜨리지 않는지 보는 축입니다.”
 - 하단 문장
 - “입학 시 A/B/C 진단 → 분기별 리포트로 변화 과정을 보여드립니다.”
 - 버튼
 - [A/B/C 진단 과정 자세히 보기]
-

섹션 4. 프로그램 개요(초·중·고 카드)

- 제목: “초·중·고 12년을 하나의 로드맵으로”
- 카드 4개
- 1. Stage1 사이 빅뱅(6~7세):유니버스가만들어지기 전의 거대한 폭발처럼, 아이들의 수학적 본능이 깨어나는 단계
 - 키워드: “흥미·습관·기초 사고력”
 - 문구: “놀이형·활동형 수업으로 수학과 친해지고, 규칙·도형 감각 등 다양한 수학적 경험을 합니다.”
- 2. Stage2 사이 유니버스(초1~6)
 - 키워드: “초등 시기에는 수학에 대한 긍정적 정서가 중요합니다. 아이들의 기분이 실력을 결정하기 때문입니다.”
 - 문구: “억지로 외우는 공식이나 계산기처럼 계산만하는 것을 수학으로 인식하는 것이 아니라, 스스로 발견한 이야기가 재미있는 스토리가 될 때 수학적 자신감이 형성됩니다.”
 - [사이-첫말] 1~2학년 : 수학과 처음 나누는 대화. ‘말하는 수학’의 첫 단추를 끼우는 단계입니다. 교구활동을 통해 현상의 공통점과 차이점을 발견하고 “이건 꼭 ~같아요!”라고 자신과 연관된 첫 마디(SAY)를 띄우는 즐거움의 무대를 선사합니다.
 - [사이-채움] 3~4학년 : 이야기의 나래를 펼치다. 추상적인 수학 개념을 눈에 보이는 그림(시각화)으로 펼쳐보고, 그것을 다시 스토리텔링으로 풀어내며, 기호와 식으로 표현해보기 시작하는 단계입니다.
 - [사이-너머] 5~6학년 : 수학의 언어를 접하다. 수학은 이 세상을 구성하는 기초언어라는 것을 이해하고, 기호와 식을 통해 자신의 생각을 논리적으로 표현할 수 있는 단계입니다.
- 3. Stage3 사이 커넥트(중1~3)
 - 키워드: “논리·확장·내신·선행”

- 컨셉: 개념과 개념 사이, 논리의 다리를 놓다.
- 문구: “중등 교과와 사고력을 연결하고, 강서구 내신·선행 기준에 맞춘 3개월 쿼터제를 운영합니다.”
- 중등 수학은 “왜?”에 대한 답을 찾는 과정입니다. 개념과 문제에 대한 반항심이 생기고 따지를 걸고 싶기 때문이죠. 단순히 식을 쓰는 것을 넘어, 개념 사이의 ‘매듭’을 짓고, 토론의 ‘울림’을 경험한 학생 만이 고등 수학의 응용력을 견뎌낼 수 있습니다.

4. Stage4 사이 인사이트·정점(Apex)(고1~3)

- 키워드: “원리·완성·수능·진로”
- 컨셉: 나만의 수학 언어로 세상을 말하다. 세상을 읽는 가장 날카로운 도구
- 문구: “고등 전 범위와 수능·내신·진로까지 연결하여 목표 대학과의 거리를 줄여줍니다.”
- 고등 수학의 정저은 설득력, 완성은 통찰력입니다. 복합적인 개념을 연결하고 이를 타인 뿐 아니라 스스로를 설득할 수 있을 정도의 완성도를 갖출 때 입시에서 흔들리지 않는 1등급이 완성됩니다.
- 버튼
 - [학년별 커리큘럼 보기]

섹션 5. 수업 방식(사이 메커니즘)

- 제목: “사이수학 수업은 이렇게 진행됩니다”
- 6단계 다이어그램(아이콘+짧은 문구)

1. 개념 이해

연령 별, 단계 별로 적정 방식과 언어로 접근합니다.

예) 6세-주변 탐색과 호기심 자극, 다양한 활동으로.

초1-자신과 수학적 상황을 연결짓고 말로 표현해보고, 수학적 게임과 활동으로

초3-그림이나 기호로 도식화하면서 추상적 개념들을 접근

초5-수학의 언어로 쪼개보거나 모아보면서 수학의 언어와 교집합 찾기

중1-식을 세우고 결론을 도출하기

고1-식과 그래프로 수학의 언어로 통역하기

2. 문제해결

구체적 경험으로 접한 상황을 수학적 언어로 번역해보면서 결론을 찾아갑니다.

3. 또래튜터링

친구와 모둠을 지어 활동이나 게임을 해보고, 친구에게 자신의 생각을 설득해보거나 설명해줍니다.

4. 발표·질문 시간

SAY 타임(말하는 시간) : 모든 수업의 **40%**이상은 학생이 설명해보는 시간을 갖습니다.

SAY 보드(설명 판서) : 학생이 직접 보드에 판서해보며 개념을 구조화합니다.

5. AI·테스트 진단

SAY 로그(성장 리포트) : 학생이 직접 설명한 사진, 영상이나 논리 서술과정을 기록하여 학부모님께 공유합니다.

6. 개별 보충·맞춤형 과제 설계

- 문구:
 - “모든 반에서 이 6단계 루틴을 유지하여, 설명하는 힘·집중력·문제해결력을 함께 기릅니다.”

섹션 6. 학습 관리·앱 연동

- 제목: “수업 밖의 시간까지 관리합니다”
- 좌: 사용 중인 앱(통통통)의 스크린샷.우: 설명
- 포인트
 - “등하원 알림, 숙제 제출 현황, 시험·진단 결과를 앱에서 확인할 수 있습니다.”
 - “단원 별 평가 결과를 전송합니다.”
 - “분기마다 A/B/C 그래프, 반 별 로드맵과 함께 학부모 상담을 진행합니다.”



섹션 7. 학부모 후기·성과

- 제목: “사이수학을 선택한 이유”

- 3~4개의 카드
 - “7세, 수학은 공부가 아니에요. 놀이예요.”
 - “초1, 수학적 정서가 좋아졌어요. 매일 가고 싶어해요.”
 - “초4, 수학 자신감 회복 사례 – A2-B1-C1 → A2-B2-C2 변화”
 - “초5, 서울교대 영재원에 합격했어요.”
 - “중2, 수학 70점→100점, 선행·내신 균형 유지”
 - “고1, 공통수학·대수 선행 및 6월 모의 1등급 달성”

섹션 8. 입학 절차·문의

- 4단계 타임라인:
 1. 온라인 문의(전화문의/카카오톡 친구추가/네이버톡톡)
 2. 사이수학 갭 테스트 : A/B/C 진단(40분)
 3. 결과 상담·반 배정
 4. 정식 등록
 - 버튼: [진단 신청] [카카오 상담]
-

2. 프로그램(커리큘럼) 페이지 – 구조·표 기획

상단: 프로그램 개요

- 제목: “사이수학 프로그램 구조”
 - 텍스트 + 도식
 - “3개월=1쿼터, 개념서 4권, 유형서 4 완독, 4쿼터=1년.”
 - [레벨1~4(무학년) + Stage1~4 구조 간단 도표]
-

섹션 A. 6~7세 유치(사이 빅뱅)

- 제목: “6~7세 – 사이 빅뱅 (수학적 본능과 감각 깨우기)”
- 표 예시(요약)

연령	레벨	목표	주요 내용
6세	B/P/I/S	수·연산, 변화와 관계, 도형과 측정, 자료와 가능성 입문	개념+놀이형 사고력, 퍼즐+퀴즈 감각, 워크북을 통한 문제해결력 형성
7세	B/P/I/S	수학적 활동을 통한 초등 개념의 확장	수학적 용어를 말이나 글로 표현, 전략적 사고, 수학적 발표와 의사소통

섹션 A. 초등(사이 유니버스)

- 제목: “초등 – 사이 유니버스 (수학에 대한 긍정적 정서, 흥미와 습관)”
- 표 예시(요약)

학년	레벨	목표	주요 내용
초1~ 2	B/P/I/S	교과 기초, 수·도형 감각, 말하는 수학의 첫 단추 끼우기	교과 개념+놀이형 사고력, 수학저널 및 수학일기 쓰기, 과제 루틴 형성
초3~ 4	B/P/I/S	수학개념을 도식화, 기호와 식으로 표현하기,공부 습관 형성	스토리텔링, 서술형, 문제를 이해하고 문제에서 물어보는 것 파악하기
초5~ 6	B/P/I/S	심화문제해결, 중등 준비	분수·비·비례, 규칙·도형 사고력, 수학적 언어로 논리적으로 표현하기

섹션 B. 중등(사이 커넥트) – 예: 중2 표 (이미 만들어 둔 것 기반)

- 제목: “중등 – 사이 커넥트 (논리와 확장)”
- 중2 연간 커리큘럼 표(요약판)

레벨	1쿼터(3~5월)	2쿼터(6~8월)	3쿼터(9~11월)	4쿼터(12~2월)
L1 기본	중2 1학기 진도+기초유형+ 내신대비	중2 2학기 진도+기초유형+내 신대비	중3 1학기 진도+기초유형+ 내신대비	중3 2학기 진도+기초유형+내 신대비
L2 실력	중3 심화+내신 상위+고1 1학기 진도	중3 심화+내신 상위+고1 1학기 진도	중3 심화+내신 상위+고1 2학기 진도	중3 심화+내신 상위+고1 2학기 진도
L3 심화	내신상위+중3심 화 + 고2진도+고3선택 과목	내신상위+중3심화 + 고2진도+고3선택 과목	내신상위+중3심 화 + 고2진도+고3선택 과목+수능형	내신상위+고1심화 + 고2진도+고3선택과 목+수능형

- 하단 설명

- “강서구 평균 학원은 중2 겨울에 중3 1학기 정도까지 진도를 나갑니다. 사이수학은 학생의 학습 성취도와 성향에 맞도록 레벨구성을 하고, 진로,적성에 맞는 학생부 관리와 ·A/B/C 습관까지 함께 설계합니다.”

섹션 C. 고등(사이 인사이트·정점)

- 제목: “고등 – 사이 인사이트·정점 (원리와 완성)”
- 예: 고1 커리큘럼 요약표

레벨	1쿼터(예비고1)	2쿼터(3~5월)	3쿼터(6~8월)	4쿼터(9~11월)
L2 실력	공통 개념 완성	공통 심화+대수 개념 진도	공통 심화+모고 준비	내신+공통·수1 총정리
L3 심화	대수, 미적분1 개념 진도	확통 개념 진도	수2 심화+킬러 기초	수1·2 통합 모고반
L4 최상위	대수 개념 진도	선택과목(미적·확 통) 진도	선택과목 심화+킬러·준킬러	수능형 실전+선택과목 완성

섹션 D. 경쟁 학원 비교(간단 표)

- 제목: “강서구 학원들과 무엇이 다를까요?”

항목	강서구 평균 학원	사이수학
진도 단위	학기·방학 단위	3개월 쿼터제(1권 완독)
선행 속도(중2 기준)	중2 전범위+중3 1/4	학생의 학습 성취도와 성향에 맞도록 레벨구성을 하고, 진로,적성에 맞는 학생부 관리와 ·A/B/C 습관까지 함께 설계합니다
진단 방식	성취도평가· 모의고사 중심	A/B/C(내용·습관·문제이해) 3축 진단+학습습관, 순공시간, 효율높은 공부시간 관리

수업 방식	개념→유형 풀이	개념→연습→또래튜터링→발표→AI 진단→보충 한 학기 진도는 차근차근 나가되, 충분히 이해할 수 있는 시간 확보를 위해 미리 진행하고, 3회독 이상 할 수 있도록 구조가 생성
-------	-------------	---

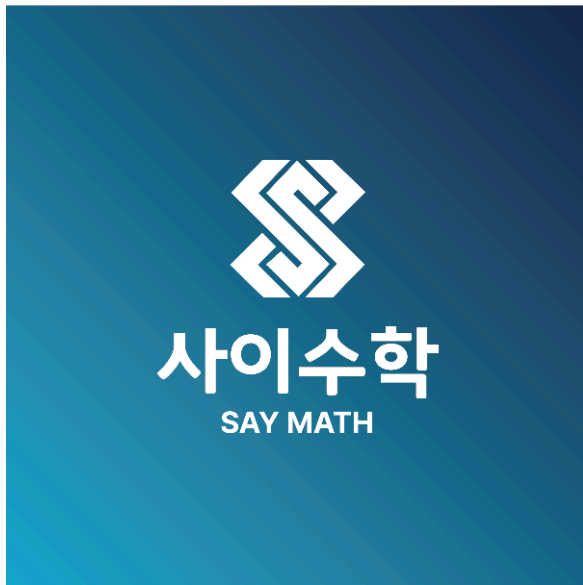
3. 디자이너에게 전달할 요약 메모

1. 톤 & 무드

- 키워드: “연결, 균형, 성장, 데이터 기반, 따뜻함”
- 컬러 제안: 메인 청록/네이비, 포인트 옐로우(‘사이’ 강조).
-







2. **must-have** 요소

- A/B/C 다이어그램, 3개월 쿼터+레벨 구조 도식, 커리큘럼 표.
- 학습관리 앱(통통통) 화면 스크린샷.

3. **IA**(정보구조)

- 상단 메뉴: 소개 / 프로그램 / 진단·배치 / 학습관리 / 후기 / 입학안내 / 오시는 길.

4. **폼·CTA**

- 페이지 어디서든 보이는 상단 버튼: “진단 신청”, “상담 예약”.
- 진단 페이지에 짧은 폼(학생 이름·학교·학년·연락처·관심 프로그램).