(1학년팀 – 포커와 확률)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **만족도** | 진행난이도 | ★★★★★ |
| 학생들 반응 | ★★★★☆ |
| **준비물** | 트럼프 카드세트, 보드게임 | |
| **활동목표** | 기본적인 확률에 대해 이해하고 이를 이용해 포커에서 내가 원하는 카드의 경우의 수와 확률을 계산할 수 있다. | |
| **진행방법** | 1. 확률과 경우의 수에 대한 기본적인 내용을 배운다.  2. 실제 포커를 하면서 나올 수 있는 상황을 예제로 제시해 각 상황에서 내가 기다리는 카드가 나올 확률을 계산해보며 앞서 배웠던 내용들을 복습한다.  3. 조를 짜서 직접 포커를 해보면서 확률을 계산해본다.  4. 포커 말고도 다른 확률을 직접 계산할 수 있는 보드게임들을 준비해가 학생들이 다양한 상황에서의 확률계산에 익숙해 질 수 있도록 한다. | |
| **좋았던 점** | 학생들이 먼저 손을 들고 발표해 주려고 해서 수업하면서 뿌듯했고 직접 포커를 치면서 자연스럽게 확률에 대한 계산에 익숙해지는 것이 보여 좋았다. | |
| **아쉬웠던 점** | 학생들에게 수학이 생각보다 어렵게 다가갔고 확률에 대한 기초지식이 많이 모자라서 수업하기 어려웠다. 또한 선생님과 학생들 모두 영어가 모국어가 아니라 의사소통 자체에도 문제가 있어 아쉬웠다. | |
| **다음 봉사를 위한 팁** | 아이들이 평범한 칠판수업에 흥미를 많이 가지지 못하기 때문에 수업은 되도록 짧게 필요한 정보만 전달하고 실제로 포커를 해 보는데 조금 더 시간을 할애해도 좋을 것 같다. | |

|  |
| --- |
| **<활동 모습>** |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |