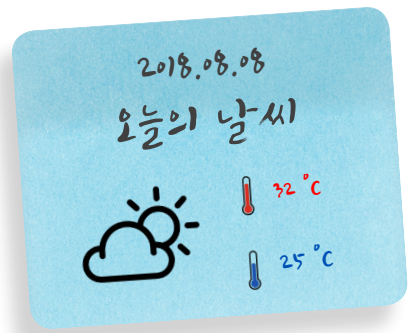


KSASF 뉴스레터 Day 2

환경과 에너지 2018



weather by asianson.design from the Noun Project

미래를 디자인하는 KSASF



2일차는 주제탐구활동으로 시작하였다. 우선 본격적인 활동에 앞서 퀴즈가 있었다. 퀴즈는 수학, 과학, KSA 등 여러 분야에서 출제되었으며, 퀴즈를 맞힐 때마다 해당 팀에게 \$100~\$500의 점수를 부여하였다. 퀴즈 후에는 본격적인 활동이 진행되었는데, 주제는 'Ship지 않은 Ship 만들기'로, 수수깡, 빨대, 종이 등 여러 재료를 사용해 배를 만드는 것이었다. 배를 만든 후에는 배에 추를 달아 어느 무게까지 가라앉지 않고 버티는지를 측정했으며, 더 많이 버틸 수록 높은 점수를 받았다. 그리고 무게뿐만 아니라 높이나 디자인 등도 평가 요소에 들어갔기 때

문에, 참가자들은 사진처럼 배를 높게 만드려고도 하였다. 주제탐구활동이 끝난 후, 우수 팀에게는 소정의 상품이 부여되었다. 참가자들은 주제탐구활동을 통해 무게 중심이나 부력에 대해 탐구하는 흥미로운 시간을 가질 수 있었다.



주제탐구활동을 마친 뒤에는 학교 소개, 투어 활동을 하였다. 먼저 대강당에서 KSA의 역사, 교육목표, KAIST와의 연계, 창의연구활동, 진학현황, 재학생/졸업생 우수 사례 등으로 KSA를 홍보하였다. 그 후 초등부와 중등부가 나뉘어서 학교 탐방을 하였다. 이후 초등부와 중등부가 서로 다른 경로를 통해 교내 투어를 시작하였다. 교내 투어에서는 도서관, 창조관에 위치한 ISSF(세계과학영재대회) 2017 기념 전시관과 역사실, 생물 실험실, 화학 실험실, 천문대, 드림 디자인 센터(DDC)를 둘러보았다. 교내 투어 도중 실험실과 DDC를 둘러볼 때는 실험실 담당 선생님께서 실험실에 대한 설명을 해 주셨고, 노벨공원을 지나갈 때는 단체 사진을 찍었다. 특히 작년 말에 완공된 DDC는 많은 참가자들의 관심을 일으켰다. DDC에는 3D프린터, 3D스캐너, 아두이노, iMAC, 3축/5축 조각기, CNC 절단기 및 선반, 투과 전자 현미경 등 자신의 아이디어를 실현시킬 수 있는 다양한 공작 장비가 구비되어 있고, 참가자들이 많은 관심과 흥미를 가졌다.

참가자들은 교내 투어를 흥미롭게 하였으나, 한 공간에 많은 인원이 들어가는 등의 요인으로 인해 더웠다는 의견도 있었다.

오늘의 일정

9:00~11:00
포스터발표 (대강당)

13:00~18:00
과학체험활동 (대강당)

20:00~22:00
환송의 밤 (대강당)

22:00~22:20
친교활동 (식당)

* 학교 사정에 따라 일정이 변동될 수 있습니다

오늘의 식단

아침식사 (7:30~8:30)

쌀밥/된장찌개
닭가슴살자장볶음
메추리알감자조림
감자반/나박물김치
첫눈에바나나빵/우유
파인애플

점심식사 (11:30~12:30)

쌀밥
설렁탕/소면
두부조림
피자떡볶이
버팔로링오분구이
치즈갈릭연어스테이크
양상추샐러드/망고드레싱
멸치갯조림
깍두기
수박

저녁식사(특식) (18:00~19:30)

숯불고기버거
바비큐폭립
치킨텐더/머스터드
양상추샐러드/요거소스
요술회오리감자
오이피클
아몬드스틱파이
과일주스
메론

* 학교 사정에 따라 메뉴가 변동될 수 있습니다

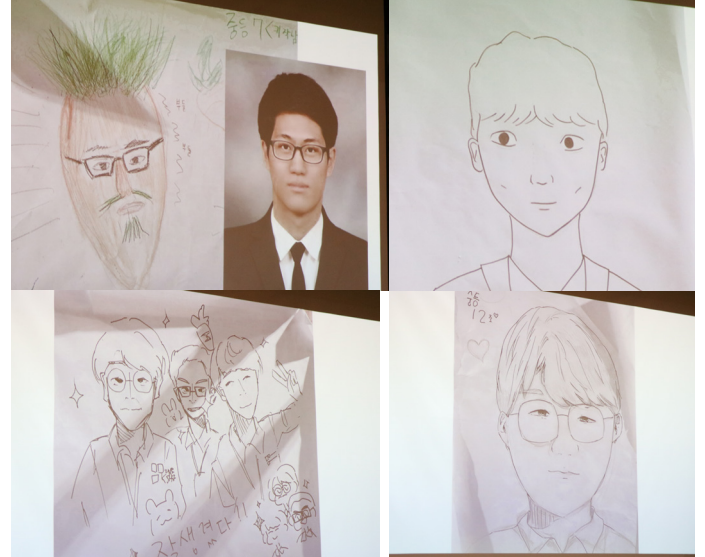


마지막에 진행된 게임은 사회자 얼굴 그리기였다. 대항전의 사회를 맡은 유효곤, 김지호, 허건 도우미 중 마음에 드는 사람을 전지에 조별로 그렸다. 각 조들은 각자의 개성을 뽐내며 그림을 그렸는데, 사회자를 당근으로 그린 조도 있었으며, 사회자들을 메이크업시킨 조들도 있었다. 그림 그리기가 완료되면 종이를 대강당 무대 위로 올려둔 뒤에 사회자가 심사를 하였다. 각 사회자가 마음에 드는 그림 3점을 고르고, 그 그림에는 600, 500, 400점을 부여하였고 나머지 그림에는 300점을 부여하였다.

사회자 얼굴 그리기가 끝난 이후에는 점수와는 상관없이 각 사회자의 연애 경험과 관련된 퀴즈를 풀며 재미를 더하였다.

교내 투어 이후에는 대강당에서 대항전이 진행되었다. 대항전은 생활조대로 진행되었다. 대항전에서는 물건 꺼내기, 공방전, 사회자 얼굴 그리기 등 여러 게임으로 이루어졌다.

특히 물건 꺼내기를 하기 위해, 참가자들은 대항전을 시작하기 전에 KSASF 에코백에 자신이 가지고 있는 물건을 가져왔다. 이 게임은 사회자가 특정 물건을 제시하면 해당 물건이 있는 조가 점수를 가져가는 방식이다. 제시어와 정확히 일치하는 물건이 없을 경우, 해당 물건을 만들거나 우겨서 사회자를 설득하는 장면도 많이 나와 흥미를 더했다. 각 게임 사이에 있는 공방전에서는 다른 조를 공격하거나 자신의 조를 방어할 수 있었다. 이 외에도 고음대결 등 다양한 종류의 게임이 있었다.



인터뷰 Interview



윤치흠, 김재민

- Q. 학교 소개와 학교를 탐방하면서 KSA에 오고 싶은 마음이 들었나요?
 A. (치흠) 학교 투어에서 KSA는 자신이 원하는 것을 다 지원해준다고 해서 정말로 입학하고 싶습니다.
- Q. KSA 급식을 4~5번 정도 먹었는데 어떻게 생각해요?
 A. (치흠) 반찬의 양이 많아서 담을 자리가 없었지만 많은 양과 맛있었기 때문에 좋았습니다.
- Q. 배를 만들라고 할 때 가장 먼저 떠오른 아이디어가 무엇인가요?
 A. (치흠, 재민) 닿는 면적이 넓어야 부력이 더 커지는 원리를 생각하였고, 공기를 물 속에 넣으면 물 위로 힘을 받는다는 아이디어를 떠올렸습니다. 또한 아치형으로 추를 달 수 있는 공간을 만들어서 힘을 적게 들게 하고 싶었습니다.



김무찬

- Q. 이번 대항전에서 가장 재미있었던 것이 무엇이었습니까?
 A. 공방전이었습니다. 왜냐하면 전략적으로 생각하는 것이 재미있기 때문입니다.
- Q. 대항전 때 각자 가져온 물건을 꺼내는 시간에서 가장 인상깊었던 것은 무엇이었습니까?
 A. '잠옷'이 제시어로 나왔는데, 누군가가 진짜로 옷을 입을 채로 자서 인상깊었습니다.
- Q. 사회자를 그리는 시간에서 누구를 그렸습니까?
 A. 친구들이 그리자고 해서 유효곤 사회자를 그렸습니다.