

스텔링엠(S'telling-M / 스토리텔링 수학) 시범 워크지

문제 풀이 및 수업 설명-비둘기야 핫도그 맛있니

본 수업설명을 위한 TG(Teacher's Guide)는 이해를 쉽게 돕기 위해 말로 설명하듯 풀었으며, 교재에 직접 작성한 결과물 (작성방법)은 샘플로 사진 찍어 올려드립니다.

그림책	■ 비둘기야 핫도그 맛있니
문제	1. 등장물은 모두 몇 명인가요? 내가 비둘기와 오리에게 주고 싶은 핫도그의 수를 써보세요. 1-1. 나는 핫도그를 몇 번이나 먹어봤나요? 숫자로만 쓰세요. 1-2. 비둘기의 감정을 수로 정리해보세요. (부정적, 긍정적 감정 분류하여 통계 막대 그리기)
수업 방법	
① 그림책을 읽어준다. 등장물의 관계에 대해 자유롭게 충분히 이야기 나눈다. ② 등장물의 수를 적는다. ③ 애들아! 이 그림책은 주은 핫도그 하나를 가지고 둘의 상황 대화로 이야기는 풀어지고 있어. 이 두 등장물에게 주고 싶은 핫도그에 개수를 그냥 마음대로 적어보자 수만 생각해서 쓰면 분명 큰수를 써서 배가 부르겠지 비둘기는 오리보다 몸이 좀 큰거같고 그러니 오리보다 더 먹어도 될 거같고 하지만 비둘기보다 오리가 훨씬 핫도그를 먹고 싶어하고 좋아하는 느낌이 드는 것같으니 더 많이 줘도 좋을 거 같고 즉 등장물에게 주고 싶은 핫도그의 개수를 쓰는데 그 개수를 선택한 이유를 스스로 정하고 쓰라는 거야. ④ 나도 핫도그를 먹어봤나요? 오리처럼 핫도그는 무슨맛일까? 누군가가 묻는 다면 어떻게 설명할 것인가? 핫도그의 맛을 말로 설명해본다. 서로 다함께 핫도그의 맛을 설명해본다. 5분정도 내가 먹은 핫도그는 얼마나 될까? 대략적으로 생각해서 쓰기 ⑤ 그림책의 상황을 이야기 나눈다. 비둘기의 감정을 알아보고 오리의 감정을 알아본다.	

<p>비둘기의 상황을 이야기 나누면서 감정이 몇 번 변했는지 오리의 상황에서 감정이 몇 번 변했는지 서로 이야기 나누면서 감정언어를 정리하며 감정 변화의 수를 기록한다.</p> <p>⑥ 먼저 비둘기의 감정에 대해 상황과 함께 이야기나누면서 보드판에 순서대로 감정언어를 써간다. 감정언어가 모두 정리되면 부정적 감정과 긍정적 감정을 분류해본다.</p> <p>* 기록 시 부정감정 N 긍정감정 Y</p> <p>* 통계 막대 그릴 때 자신의 자를 활용해서 그 숫자의 길이 만큼 그리게 한다.</p> <p>* 통계 막대는 색연필로 색칠한다.</p> <p>오리 막대 통계 기록할 때도 동일하다. 단 통계 막대 그릴 때 N, Y 모두 10cm 10칸을 그린다. 그리고 오리의 감정 수만큼 만 색칠하게 한다.</p> <p>하나 씩 천천히 이야기 나누면서 기록하게 하세요. 혹 보드판에 모두 기록해두고 한꺼번에 보고 적게 하면 안됩니다.</p> <p>(사진 참고)</p>	
<p>문제</p>	<p>2. 비둘기와 오리의 [핫도그 줍기 게임]을 만들어보세요. 연산문제를 만들어 계산기 놀이합니다.</p>
<p>① 비둘기와 오리가 길을 가다가 핫도그를 줍게 됩니다.</p> <p> 핫도그 줍기 게임을 한번 만들어 수학놀이 해보자.</p> <p>② 먼저 길을 그린다.</p> <p> -애들아 우리 길을 그려보자.</p> <p> 직선과 곡선으로 꾸불꾸불 길도 좋고 기억자 니은자 등의 길도 좋아</p> <p>③ 책상위에 스탬프를 놓아두고 면봉을 활용해서 길위에 발자국을 찍는다.</p> <p> -책상위에 있는 도장 찍는 스탬프에 면봉을 찍어서 교재의 길위에 오리와 비둘기가 걸어가는 것처럼 발자국을 남겨보자. 바로 이게 이동하는 칸이 되겠지</p> <p>④ 이제 길 위에 발자국 찍은 길 곳곳에 핫도그가 떨어져 있는 개수를 적으면 돼</p> <p> 떨어져 있는 핫도그에 수를 쓰면돼. 10~15군데에 쓰면 돼 (아이들이 찍은 발자국의 80% 정도에 핫도그 수가 쓰여져 있어야함.)</p> <p> 떨어진 핫도그의 수는 1~5사이로 쓰면돼.</p> <p>⑤ 이제 조각 종이에 비둘기와 오리를 간단하게 그려보자.</p> <p> 조각 종이의 비둘기, 오리가 이동하는 말이 된다. (조각 종이의 사이즈는 가로세로3cm정도로 이면지나 색종이 책상위에 올려두고 알아서 자를 수 있게 한다.)</p> <p>⑥ 주사위를 던져 나온 수 만큼 이동한다.</p>	

이동한 곳에 핫도그 수가 있으면 교재에 적는다.

⑦ 짝궁과 게임을 하면서 이동한 칸의 핫도그 수를 표로 만들어 순서대로 기록하고
게임이 모두 끝나면 개별로 문제를 만든다.

* 문제 만드는 방법

3,1,2,4,3,2,5의 핫도그 수를 순서대로 기록했다면

처음에 $3+1=4$

$4+2=6$

$6+4=10$

$10+3=13$

$13+2=15$

$15+5=20$

답은 계산기를 쓰지 않고 직접 풀게한다. 10의 자리와 1의 자리 더하기는 세로형 문제
로 만들 수 있게 알려준다. (꼭! 문제 기록하고 푸는 방식 알려주기)

문제

3. 확장스토리) 비둘기와 오리는 핫도그 가게를 엽니다.

핫도그의 금액을 200원~600원으로 정하고 핫도그 팔기 게임을 수학적으로 진행
하여 그 결과를 수학 문제로 만들어보세요.

① 비둘기와 오리는 핫도그를 너무 좋아해서 자신들의 주문 많은 핫도그를 팔기로 합니다.

핫도그 가게의 이름을 즉흥적으로 지어서 000가게라고 쓰게합니다.

2번 문제에서 주문 핫도그의 총수가 만약 15라면 비둘기도 15개+ 오리도 15개를 주문
걸로 문제를 만들어 답을 씁니다.

② 여분의 워크지에 가게의 핫도그를 놓아봅니다.

주문 핫도그가 15개면 15칸 20개면 20칸을 그리게 합니다.

그리고 동그라미를 그리고 동그라미 안에 핫도그에 H를 쓰게 합니다.

핫도그 그린 후 핫도그의 금액을 적습니다.

200원에서 600원으로 씁니다. (200,300,400,500,600 원 중에 골라서 마음대로 쓰기)

③ 주사위를 던져 나온 수 만큼 이동하며 이동한 칸에 핫도그를 사갑니다.

이동 말은 구슬을 가지고 하거나 조각 종이에 손님이라고 해서 손님을 창의적 등장물 하
나로 그리게합니다. 예를 들어 토끼, 코끼리 등

애들아 이제 주문 핫도그를 가지고 자기들만 먹기 뭐하니 둘이서 함께 팔기로 했어.

그래서 비둘기와 오리는 가게를 열고 핫도그를 진열하고 가격을 붙여두고 길에서 팔
았지 손님은 누가 올지 몰라. 그 손님은 너희들이 정하면 돼. 숲속 동물 나라라 생각하고

핫도그를 사먹으로 온 손님들 동물 중에서 창의적 등장물로 개입시켜서 게임을 진행하면 돼. 조각 종이에 그 손님 동물의 이름이나 간단하게 이미지를 그려도 좋아.

④ 짝궁과 게임을 할 때 손님 동물이 이동한 칸이 바로 그 손님이 사간 핫도그가 돼.

교재에 그 핫도그의 금액을 순서대로 적으면 된단다.

*게임이 모두 끝난 얻어진 핫도그 금액을 가지고 문제 만들기를 진행

문제 만들기는 세로형으로 한다.

문제는 직접 풀게한다.

200,400,300,200,500,400,300 이 순서대로 얻었다면

세로형으로 $200+400=$ / $300+200=$ / $500+400=$ / 300은 문제 만들 짝이 없으면 그냥 자리수만 맞추기 위한 000을 쓴다. $300+000=$

위 문제를 세로형으로 쓰게 하고 이 문제를 직접 풀게 한다.

(기록은 사진 참고)

** 위의 문제 풀이에서 얻어진 각 답을 가로형 더하기 문제로 만들고 이것은 계산기로 풀이한다.*