

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	▣ 검피 아저씨의 뱃놀이
문제	1. 등장물은 모두 몇명인가
수업 방법	
<p>① 그림책을 읽어 준 후 등장물이 총 몇 명인지 각 아이들이 기억하는 등장물의 수를 쓴다. 이외 여러 방법으로 등장물의 수를 쓴다.</p> <p>애들아 너희가 그림책에서 지금 기억나는 등장물의 수를 한번 써보자 라고 한 후 아이들이 쓰고 나면 어떤 등장물을 기억하는지 소개하게 한다.</p> <p>1. 내가 기억하는 등장물의 수: 5</p> <p>2. 그림책을 보고 세어본 등장물의 수: 9</p> <p>그림책 보고 등장물이 모두 몇 명인지 세어 적어보자.</p> <p>그리고 아이들이 작성한 그 수를 소개한다.</p> <p>그림책을 보고 세어본 등장물의 수에서 내가 기억하는 등장물의 수를 빼기 문제 만든다.</p> <p>3. $9-5=4$</p> <p>4. 내가 기억하지 못한 등장물의 수: 4</p> <p>-내가 기억하지 못한 등장물은 이름을 숫자 옆에 같이 쓰게 한다.</p> <p>-1,2,3,4를 모두 교재 1번에 기록한다.</p>	
문제	2. 등장물의 남과 여 구분

① 등장물을 내 마음대로 남과 여로 구분해본다.

누가 남자고 누가 여자인지 마음대로 생각해서 그 수를 쓰게 한다.

다음과 같이 기록한다.

남 5명(토끼, 고양이....)+여4명 (닭.....)=9

문제 2. 검피아저씨가 뱃놀이를 갑니다.

① 검피아저씨가 뱃놀이를 갑니다. 가는 길을 플레이 라인으로 그리게한다. 애들아 뱃놀이 가는 뱃길을 그려보자.

② 뱃길 위에 칸을 만들고 등장물을 만나는 자리를 동그랗게 표시하고 각 등장물의 이름을 쓴다.

뱃길 위에 사건의 순서대로 쓴다.

③ 각 등장물 이름 옆에 문제에 제시된 숫자를 쓴다.34에서 43사이의 숫자 쓰기

나이가 어린 여섯 살의 연령은 숫자를 12~25 사이 또는 아이들 수준에 따라 수의 크기를 다르게 잡아도 된다.

게임방법

-색종이나 EVA 카드 조각에 배나 검피아저씨 얼굴을 그리고 주사위를 던져서 간다.

-주사위는 6면에 (12, 32, 45, 37, 26, 90) 이 숫자를 쓰게 한다. / 또 다른 주사위 하나에는 -+만 넣는다. (-는 4면 +1면으로 한다.)

-주사위를 던져서 45와 +가 나오면 4와 5를 더해서 9를 가면 되고 -가 나오면 5에서 4를 빼서 1칸을 가면 된다.

-가는 곳에 등장물이 있으면 교재 남은자리에 칸을 만들어 등장물 옆에 있는 숫자를 쓴다. 만약 토끼옆에 23이 있으면 칸에 23을 쓴다. 결과를 칸을 만들어 쓰기한다.

토끼	23
닭	12
꼬마	25

자신의 결과 칸을 보고 숫자 더하기 문제를 만든다.

십의 자리 더하기 문제 만들기는 무조건 세로형으로 쓰게한다.

23

+25

답은 스스로 풀어 하게 한다. 답풀기는 동그라미로 표시하면서 풀기한다.

문제

3. 몇 명을 태웠나요

① 3번 문제 아래 빈칸에 배모양을 하나 그린다.

② 2번의 게임라인 위에 새로운 등장물을 창의적으로 정해서 써본다.

애들아 우리 다른 등장물도 한번 생각해 넣어보자. 검피아저씨가 뱃놀이를 가는데 다음날 다른 동물들도 태운거지~ 4명 정도만 생각해서 2번 게임라인에 동그라미 표시해서 올려보자.

아이들이 새로운 등장물 4명을 동그라미 표시 후 그리게하고 숫자도 제시된 숫자 사이의 수를 쓰게 한다.

③ 게임은 같은 방식으로 진행한다.

이번에는 동물을 태울 때 마다 배위에 동그라미해서 안에 숫자를 쓰게한다.

④ 게임 끝난 후 자신의 배에 몇 명이 탔는지 동그라미 숫자 인원수를 세서 다음과 같이 쓴다.

검피 아저씨는 뱃놀이를 나가서 총8명을 태우고 되돌아 왔습니다.

⑤ 쓰고 난 후 배안에 있는 숫자들을 가지고 문제 만들기를 한다.

애들아~ 검피 아저씨와 함께 뱃놀이를 나간 등장물들이 모두 숫자 티셔츠를 입고 왔는데 그 숫자 티셔츠에 있는 숫자를 더해보는 놀이를 합니다.

-아이들이 배에 있는 숫자를 더하기 문제 만들기 하도록 한다. 풀이한다.

문제	<p>3-1. 계산기 놀이</p> <p>① 34~56사이의 숫자를 아이들이 각자 쓰게 한다. 조가 색종이 또는 Eva카드에 쓰게한다. 한명의 아이가 6개의 숫자를 쓴다. 예를 들어 한명의 아이가 34,35,36,37,,38,39를쓰고 다른 아이가 40부터 ~46 다른아이는 47부터~52 이런식으로 6개씩 쓰게하고 다 쓴 수를 가운데 모은다.</p> <p>② 모은 수는 뒤집어 있고 가위바위보 해서 진 어린이가 숫자 카드를 가져간다. 가져간 숫자 카드를 모으면서 가져간 숫자 수를 차례대로 문제를 만들어간다. 숫자가 모두 없어지면 게임은 끝나고 자신이 모은 숫자들을 교재에 쓴다. 모두 쓴 후 계산기를 가지고 마음대로 더하기 놀이를 한다. 자기 교재에 써있는 숫자들을 가지고 자기 마음대로 더하기 계산기 놀이를 한다. 두 개, 3개 더하기 해도 좋다. 그리고 문제와 답을 쓰게한다. $34+45+45=$ $32+34=$ 이런식으로 계산기 놀이한 문제와 답을 쓴다.</p>

문제	4번은 하지 않고 5번을 합니다.
<p>① 1~35까지 숫자를 쓴다.</p> <p>② 검피아저씨의 뱃놀이에 나오는 등장물을 EVA카드에 쓴다.</p> <p>③ 각 등장물 카드를 교재의 네모 숫자 위에 올려 덮는다.</p> <p>④ 한명씩 돌아가면서 검피아저씨가 닭다음에 태운 등장물은 누구야? 라고 선생님이 이런 식으로 문제를 제시하면 그 답이 되는 등장물의 카드를 열어본다.</p> <p>-등장물의 카드를 찾아 자기 앞에 놓게 한다.</p> <p>-누가 답을 맞고 틀린지 확인한다. (책을 보고 확인한다.)</p> <p>-틀린 아이는 카드 밑에 숨은 숫자를 기록할 수 없고 맞힌 어린이는 숨은 숫자를 기록할 수 있다.</p> <p>-이런 방법으로 숫자를 아래 빈자리에 쓰게한다.</p>	

