

장학자료 2010-22

2010 초등전문장학지원단이 추천하는  
**톡톡! 아이디어  
수업자료**



인천광역시북부교육지원청  
Incheon Bukbu Office of Education

## 발간사



### 톡톡! 아이디어 수업 자료집을 펴내며

많은 변화와 시도들이 있었던 2010년 한 해를 마무리하는 시간입니다.

‘창의·인성 교육을 통한 따뜻한 글로벌 인재 양성’이라는 교육적 마인드를 바탕으로 교사들은 학교 현장에서 교실 수업의 변화를 주도하여 왔습니다.

그동안 북부교육의 중심에서 현장 수업 개선을 위해 후배들의 수업 컨설팅을 헌신적으로 해 오신 북부전문장학위원님들이 뜻을 같이하여 교실현장에서 쓰여지고 있는 귀한 수업자료들을 모아 ‘톡톡! 아이디어 자료집’을 발간하게 되었습니다.

학교 현장에는 많은 교사들이 학생들을 위해 헌신적으로 교육 활동을 하고 있고 자신이 가르치는 학생들에게 최대의 교육 효과를 올리기 위해 많은 학습 자료들을 사용하고 있습니다. 학습 자료의 효과적인 사용 유무에 따라 학생들의 학습 동기는 물론 학습 효과도 많은 차이를 가져올 수 있습니다.

이 자료집에 실린 아이디어 자료들은 북부전문장학위원님들이 실제 수업 지도를 하면서 수업자와 함께 고민하고 만들어낸 자료들과 근무하는 학교에서 공개 수업 시 발표된 우수 자료들을 추천받아 보다 많은 교사들에게 보급하고자 이 책을 엮었습니다.

이 자료집에 있는 수업 자료들은 수업의 도입부에서 간단하게 제시할 수 있는 것부터 수업 중 수업 후에 활용할 수 있는 것까지 다양하게 구성되어 있습니다. 또한, 보다 다양한 시간에 활용할 수 있도록 사용 방법을 자세히 안내하였습니다.

본 자료가 현장 선생님들이 교육 활동에 활기를 불어 넣고 수업 개선을 위해 노력하는 많은 선생님들에게 좋은 자료가 되길 기대합니다.

바쁘신 가운데 이 자료집 발간을 위해 수고하신 편집위원과 관계자 여러분께 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

2010년 12월

인천광역시북부교육지원청교육장 이 기 소



## 목

## 차

1. 4D 프레임	인천부평남초	이희천	/ 5
2. 말하기 놀이 주사위	인천갈월초	이은선	/ 7
3. 말하기 칩	인천굴포초	김영옥	/ 9
4. 메이킹 북	인천부개서초	채미현	/ 11
5. 모둠 분류판	인천부평서초	조성경	/ 13
6. 발자국 놀이 리듬카드	인천상정초	조경순	/ 15
7. 분류판과 메모판	인천부내초	최구슬	/ 17
8. 생각 막대를 이용한 의사소통 능력 기르기	인천부곡초	황선우	/ 19
9. 소수의 덧셈 ·뺄셈이 쉬워졌어요! - 자리기둥	인천구산초	지정은	/ 21
10. 수학 셈도구	인천마곡초	김희련	/ 23
11. 수학적 의사소통을 키우기 위한 움직이는 구구단	인천후정초	신화천	/ 25
12. 시 문장막대	인천부흥초	한경진	/ 27
13. 양면 낱말 카드	인천신촌초	김혜은	/ 29
14. 여러 가지 모양알기	인천개통초	박선화	/ 31
15. 연산놀이 활동 자료	인천백운초	김은숙	/ 33
16. 오늘은 나도 안무가!	인천청천초	엄혁주	/ 35
17. 용어 익히기 카드	인천산곡북초	박현혜	/ 37
18. 원인 결과 땅따먹기	인천개통초	채성준	/ 39
19. 의사결정판	인천동수초	김선혜	/ 41
20. 이런 생각 저런 생각	인천동수초	문아름	/ 43
21. 창의적인 도표 연주	인천부개서초	김남숙	/ 45
22. 토론수업 아이디어	인천십정초	김희주	/ 47
23. 평가 카드	인천동수초	정소영	/ 49
24. 함께 노는 수학 장난감	인천한길초	오지영	/ 51
25. 핸드빈(hand-bean)	인천금마초	이효경	/ 53
26. Good Idea 활동판	인천부평남초	손 경	/ 55
27. Picture Sequence Card	인천마곡초	노현정	/ 57
28. TV모형과 마이크	인천일신초	오정희	/ 59
29. UCC활용을 통한 역사교육	인천부곡초	이기랑	/ 61
30. Whispy(파닉스 폰)	인천삼산초	가인숙	/ 63

## 4D 프레임

소속 : 인천부평남초등학교  
교사 이희천

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

수학과의 목적중 하나는 아동의 직관력을 기르는데 있다. 그러나 입체도형을 지도하면서 느끼는 점은 아이들이 입체도형을 평면적으로 사고한다는 점이다. 교과서나 컴퓨터 등의 자료가 가진 한계로 인해 일부아동은 도형을 충분히 이해하기가 힘들다. 그러므로 아이에게는 직접 만지고 조작하며 원리를 깨달을 수 있는 자료가 필요하다. 4D 프레임 교구는 수학과 중에서 특히 도형영역의 사고를 자극하고 확장하는데 탁월한 자료이다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 연결봉(10cm, 7cm, 6cm, 5cm, 3cm), 연결발(1, 3, 4, 5, 6, 8, C자형, 물음표발)

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 연결봉과 연결발 연결하기

- 1) 연결봉과 연결발을 연결하고, 연결봉을 잘라서 사용할 수 있다.
- 2) 연결발을 구부리고자 하는 방향으로 구부려서 활용할 수 있다.



#### 나. 도형에 적합한 연결봉, 연결발을 선택하기

- 1) 꼭지점과 연결된 모서리의 개수를 생각하여 연결발을 선택한다.
  - 도형에 따라 3연결발, 4연결발 등을 활용.
- 2) 직육면체와 정육면체 등을 고려하여 연결봉을 선택한다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 수학 : 직육면체의 격냥도 그리기 - 5학년

- 1) 생활속의 직육면체를 찾아본다.
- 2) 직육면체의 특징을 생각해보고 면의 개수, 꼭짓점의 개수, 모서리의 개수 등을 알아본다.
- 3) 4D프레임으로 제작하기 위해서는 연결봉이 몇 개 필요하고 어떤 연결발을 사용해야 할지 생각한다. - 직육면체이므로 연결봉의 길이를 다르게 선택함
- 4) 연결봉과 연결발을 끼워서 직육면체를 만들어 본다.
- 5) 만들어진 직육면체를 바라보고 면의 개수와 모서리, 꼭짓점 등을 확인한다.
- 6) 안보이는 모서리는 어떻게 표현해야 하는지 생각하며 격냥도를 그린다.
- 7) 친구와 서로 확인하며 수정한다.



연결봉과 연결발을 끼워서  
직육면체 제작하기



직육면체의 모서리사이의  
관계를 생각하며 격냥도 그리기



친구와 함께 만든 도형의  
특징을 말하여 보기

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 학년별 수학시간의 도형영역 지도시 사용, 확장된 도형 만들기

가. 4학년 - 직사각형과 정사각형을 직접 만들어 보고 차이점을 발견하는데 사용

나. 5학년 - 직육면체의 격냥도 그리기에서 안 보이는 모서리를 직접 보면서 그리는데 사용

다. 6학년 - 각기둥과 각뿔을 직접 만들어 보며 사용(사각기둥, 삼각기둥, 사각뿔 등)  
- 직육면체의 겉넓이 구하기 지도 시 만든 후에 직접 자로 쟁 후 넓이 구하기

라. 학급운영 - 정육면체를 넘어서 정십이면체, 정이십면체 등 확장된 입체도형 제작하기  
- 자신이 원하는 다양한 작품을 창의적으로 제작하기

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부평남초등학교 교사 이경화 >

## 말하기 놀이 주사위

인천갈월초등학교  
교사 이은선

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들의 논리적인 표현력을 기르기 위한 놀이 소품이다. 주사위를 굴려 나오는 그림을 보고 누가, 어디서, 어떻게 했는지 재미있는 이야기를 만들어가면서 논리적으로 말하기 활동을 즐길 수 있도록 한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 우유곽, 신문지, 색종이, 투명테이프, 그림 자료, 벨크로 테이프 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

우유곽을 활용해 주사위를 만들었어요.

- 1) 우유곽 잎부분을 납작하게 접어 주사위 모양을 만든다.
- 2) 주사위 모형 안에 신문지를 채워 주면 밟아도 찌그러지지 않는다.
- 3) 색종이로 깔끔하게 우유곽을 싸주고 테이프로 테두리를 마감한다.
- 4) 우유곽 6면에 적당한 크기의 벨크로(보들이)를 붙인다.
- 5) 코팅한 그림을 오리고 뒷면에 벨크로(까슬이)를 붙인다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 읽기 : 흥내 내는 말을 넣어 재미있게 말하기 - 1학년

- 1) 짹과 함께 활동한다.
- 2) 주사위 ①을 던져 나온 그림에 어울리는 흥내 내는 말을 찾는다.
- 3) 흥내 내는 말에 어울리게 몸짓으로 표현한다.
- 4) 짹과 번갈아가며 5~6회 활동한다.
- 5) 주사위 ②를 던져 나온 그림에 어울리는 흥내 내는 말을 찾는다.
- 6) 흥내 내는 말을 넣어 문장으로 완성하여 말한다.
- 7) 짹과 번갈아가며 5~6회 활동한다.
- 8) 주사위 ③을 던져 나온 이야기 그림을 보고 흥내 내는 말을 찾는다.
- 9) 흥내 내는 말을 넣어 이야기를 꾸며 본다.
- 10) 짹과 번갈아가며 5~6회 활동한다.



주사위 ①의 그림  
1) ~ 4)



강아지가 ( ) 것습니까.  
주사위 ②의 그림  
5) ~ 7)



1 | 사자가 ( ) 잠을 자고 있었어요.  
생쥐가 사자의 수염을 ( ) 끌어당겼어요.  
주사위 ③의 그림  
8) ~ 10)

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 주사위 놀이를 통한 입문기 학생의 어휘력 키우기

주사위는 학생들에게 재미있는 학습 활동을 만들어줄 좋은 소품이다. 주사위를 굴려 나오는 낱말, 숫자, 사진이나 그림을 보고 자연스럽게 글자에 노출되도록 하거나 이야기 소재를 끌어내어 보다 적극적인 문자 경험이나 이야기 활동을 즐길 수 있도록 해주기 때문이다.

##### 가. 말판 주사위 놀이 ①

- 주사위의 각 면에 ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ 등 6개의 자음을 적는다.
- 구불구불한 길에 칸을 만든 말판에 각 자음으로 시작하는 낱말들을 적당히 섞어 적어 넣는다.
- 주사위를 굴려 나온 자음으로 시작하는 낱말 가운데 가장 가까이 있는 것을 읽으면 그 칸에 말을 놓을 수 있고, 읽지 못하면 다음 사람에게 차례가 넘어간다.

##### 나. 말판 주사위 놀이 ②

- 구불구불한 길에 칸을 만들어 아이가 읽을 만한 낱말들을 적어 넣는다.
- 말판에 몇 칸씩 앞지르거나 뒤로 처지는 화살표도 만들어 놀이를 더욱 흥미롭게 만든다.
- 주사위를 굴려 나온 숫자만큼 전진하는데 낱말을 읽지 못하면 그곳에 말을 놓지 못하고 다음 차례를 기다린다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부평남초등학교 교사 손경 >

## 말하기 칩

소속 : 인천굴포등학교  
교사 김영옥

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들이 모둠토의 활동을 할 때 말하기 능력에서 많은 차이를 보인다. 그래서 발언을 하는 아동과 그렇지 못한 아동들의 학습 참여도는 현저히 차이가 난다. 따라서 발언 능력이 부족한 학생들에게 발언 능력을 자극해 주는 자료가 필요하다. 말하기 칩을 만들어 사용할 수 있도록 해 줌으로써 학생들의 방언 능력을 기르고 모둠 토의가 활발하게 이루어지도록 유도한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4용지, 코팅지, 음료수 뚜껑, 나무도막 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 용지에 인쇄해서 코팅을 했어요.

- 1) 말하기 칩을 인쇄해서 오린다.
- 2) 코팅해서 1인 2장씩 모둠별로 뚜는다.



#### 나. 음료수 뚜껑으로 만들었어요.

- 1) 음료수 뚜껑을 깨끗이 씻어 놓는다.
- 2) 1인 2개씩 모둠별로 보관하고 사용한다. - 특징있는 그림을 그리기 음료수 뚜껑대신 도미노 칩, 골판지 등을 활용하는 것도 좋다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 읽기 : 글 읽고 내용 이야기 나누기 - 5학년

- 1) 교과서 글을 읽고 느낌이나 자신의 생각을 이야기한다.
- 2) 모둠별로 모둠바구니에 있는 말하기 칩을 한 사람이 두 개씩 가지고 이끄미의 사회로 생각을 나눈다.- 모둠 마이크와 함께 사용한다.
- 3) 한 번 발언을 한 사람은 말하기 칩을 모둠 가운데에 내려 놓는다.
- 4) 이끄미는 말하기 칩 개수를 보면서 모둠원들 골고루 발언을 하도록 해 준다.
- 5) 교사는 말하기칩을 들고 있는 개수를 보면서 모둠 순서를 통해 토의상황을 점검한다.
- 6) 토의가 더 필요하면 말하기 칩을 다시 가지고 가서 토의를 계속한다.
- 7) 토의가 끝난 후에는 모둠별로 말하기 칩을 모아 모둠바구니에 보관한다.



1인 2개씩 말하기칩을 갖는다.



발언을 하면 말하기칩을 모둠 가운데에 내려 놓는다.



이끄미는 말하기칩 개수를 보며 발언자를 조절한다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 협동학습의 다양한 구조들과 병행하여 사용

- 가. 국어시간 - 자신의 생각을 이야기하는 시간에 사용
- 나. 도덕 - 모둠별로 주제에 대한 이야기 나누기 시간에 사용
- 다. 사회 - 한가지 주제에 대해 다양한 의견을 모으거나 자신의 의견을 적극적으로 이야기할 때 사용
- 라. 학급운영 - 모둠별 과제의 해결점을 찾거나 모둠별 특색있는 활동들에 대해 다양한 의견을 나눌 때 사용

< 추천인 : 전문장학위원 인천글포초등학교 교감 강용복>

## 메이킹 북

소속 : 인천부개서초등학교  
교사 채미현

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학력 향상과 더불어 창의 인성 교육이 강조되는 현장에서 수업 시간에 학생들이 흥미 있게 참여하고 또한 학습 동기를 부여할 수 있는 활동이 무엇이 있을까 생각하다가 메이킹 북을 학습 활동에 활용하면 다양한 교과와 연계하여 통합적인 활동이 가능하고, 창의성을 발휘할 수 있으며, 학습 정리에도 효과적으로 활용할 수 있으리라 생각되어 만들게 되었다.

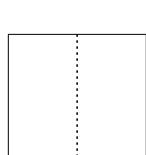
### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 다양한 크기의 색지, 색연필, 사인펜, 가위 등

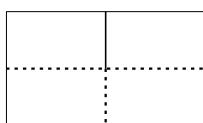
### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 한 장으로 책 만들기

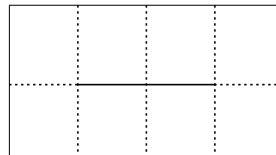
- 1) 기본 접기 책은 종이 한장을 접어서 4쪽, 6쪽, 8쪽의 책을 만들 수 있다.
- 2) 아코디언 북은 종이를 4등분하여 계단 접기를 하여 만든다.  
- 기본 책에서 4쪽을 자르고 구성하는 것에 따라 다양한 책을 만들 수 있다.



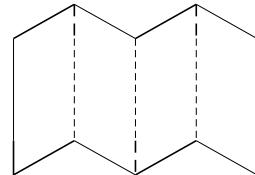
&lt; 4쪽 &gt;



&lt; 6쪽 &gt;



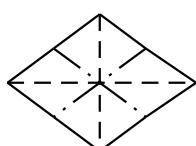
&lt; 8쪽 &gt;



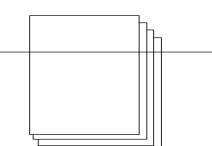
&lt; 아코디언 북 &gt;

#### 나. 여러 장으로 책 만들기

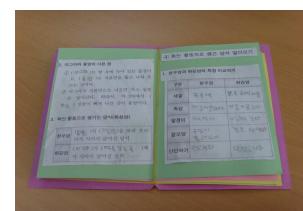
- 1) 스타책은 사각주머니 접기를 연결하여 만든다.
- 2) 계단책은 팜플렛에서 볼 수 있는 형태로 길이를 다르게 하여 겹쳐서 접어 만든다
- 3) 여러장을 묶을 때는 고무줄을 이용하면 쉽게 묶어 책으로 만들 수 있다.



&lt; 스타 책(사각주머니접기) &gt;



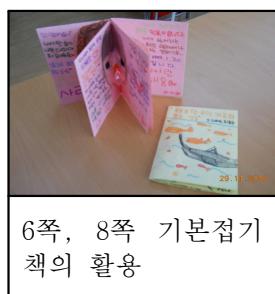
&lt; 계단 책 &gt;



&lt; 고무줄로 가운데를 묶은 책 &gt;

#### 4. 이렇게 사용했어요.

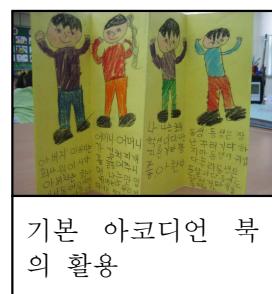
- 가. 사회, 과학 시간에 단원 정리 학습 시 학습 내용을 정리하는 데 사용한다.
- 나. 체험 활동 시 체험 활동 내용을 작은 책으로 만들어 정리한다.
- 다. 계단 책에는 주제별로 목차를 만들어 정리할 수 있다.
- 라. 국어, 독후 활동 시 줄거리를 소개할 때 아코디언 북을 이용하여 차례대로 정리할 수 있다.
- 마. 시화나 독후 활동 작품 등을 스타 북이나 무대 책 등을 활용하면 보다 효과적으로 전시할 수 있다.
- 바. 아코디언 북은 연속적인 관찰 내용 정리할 때 사용할 수 있다. (달의 관찰, 나비의 한살이 등)
- 사. 사회, 과학과 조사학습 활동 시 조사한 내용을 정리하여 사진과 그림으로 제시하고, 그 내용을 간략하게 적어서 나타낼 수 있다.
- 아. 퀴즈, 수수께끼 등을 낼 때 활용할 수 있다.



6쪽, 8쪽 기본접기 책의 활용



아코디언 북을 이용하여 퀴즈를 낸 책



기본 아코디언 북의 활용



아코디언 북을 활용하여 작품을 전시한 모습



스타 책과 계단 책의 활용



책만들기를 하여 교실 천장에 전시한 모습



무대 책을 전시한 모습



자신의 작품을 모아 책으로 만들어 보임

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- 가. 미술과 작품을 모아 작품집을 만들 때 아코디언 북을 활용하면 쉽게 만들 수 있다
- 나. 학생들의 작품을 모아서 보다 효과적으로 전시할 수 있다.
- 다. 스타 책은 5장 연결하면 별모양이 되어 입체적인 작품이 되며 생일 카드 등으로 활용할 수도 있다.
- 라. 책 만들기가 익숙해지면 학생들 스스로 다양한 구상을 하게하여 보다 창의적인 활동이 되도록 할 수 있다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부개서초등학교 교감 황인영 >

## 모둠 분류판

소속 : 인천부평서초등학교  
교사 조성경

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들이 모둠별로 사진자료를 무리 짓는 분류 활동을 하고 결과를 정리하여 발표하는 활동을 할 때나 브레인라이팅 활동을 한 뒤 한 눈에 알아 볼 수 있도록 정리하지 못해서 발표의 효과가 떨어지는 경우가 많다. 따라서 모둠 분류판을 제작하여 줌으로써 분류한 내용을 모든 학생들이 한 눈에 잘 알아 볼 수 있도록 정리하여 발표함으로써 알아낸 내용을 정확하게 전달 할 수 있도록 유도한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 4절 또는 전지 크기로 인쇄

### 3. 이렇게 만들었어요.

기본 틀을 만들어 둡니다.

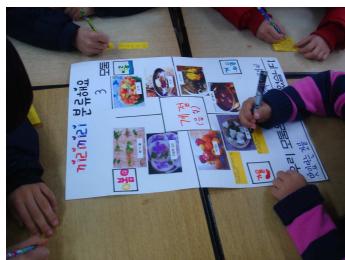
1) 그림과 같은 기본 틀을 만들어 두고 다양한 분류활동에 사용한다.

끼리끼리 분류해요		모둠
(주제)		
<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		
<input type="text"/>		<input type="text"/>
<p>우리 모둠은 _____ _____ _____을 알게 되었습니다.</p>		

#### 4. 이렇게 사용했어요.

슬생 : 옷, 음식, 놀이를 4계절로 나누어 봅시다.

- 1) 옷, 음식, 놀이에 대한 다양한 사진자료를 준비한다.
- 2) 모둠별로 주어진 주제에 따라 분류 활동을 한다.
- 3) 브레인 라이팅을 통해 자신들의 분류기준을 찾는 토의를 한다.
- 4) 토의를 통해 알게 된 기준과 세부항목을 적고 분류한 사진들을 붙인다.
- 5) 알게 된 점을 찾아 정리하고 모둠별로 발표 한다.
- 6) 다른 모둠의 활동과 자신들의 활동을 비교할 수 있도록 교실에 게시하여 둔다.



음식을 계절로 분류하여 정리하고 있는 모습

다른 모둠활동과 비교 할 수 있도록 게시함

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- 가. 슬생시간 - 다양한 사진자료 분류 활동에 사용
- 나. 브레인 라이팅 활동에 사용
- 다. 국어시간 - 모둠 글쓰기 활동에서 글감 나누기에 사용
- 라. 수학시간 - 모양이나 도형 분류 활동에 사용

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천상정초등학교 교사 김정아 >

## 발자국 놀이 리듬카드

소속 : 인천상정초등학교  
교사 조경순

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

‘1학년 아이들에게 쉽고 재미있게 리듬지도를 할 수 없을까?’ 4분음표와 8분음표 리듬으로 된 두 박자, 세 박자 곡의 리듬치기를 지도하면서 리듬을 어렵게 느끼는 아이들을 보며 이런 고민을 하게 되었다. 음악의 기초가 되는 리듬을 아이들의 생활 속에서 자주 접하는 말리듬을 이용하여 좀 더 친숙하고 가깝게 리듬을 만날 수 있도록 하였다.

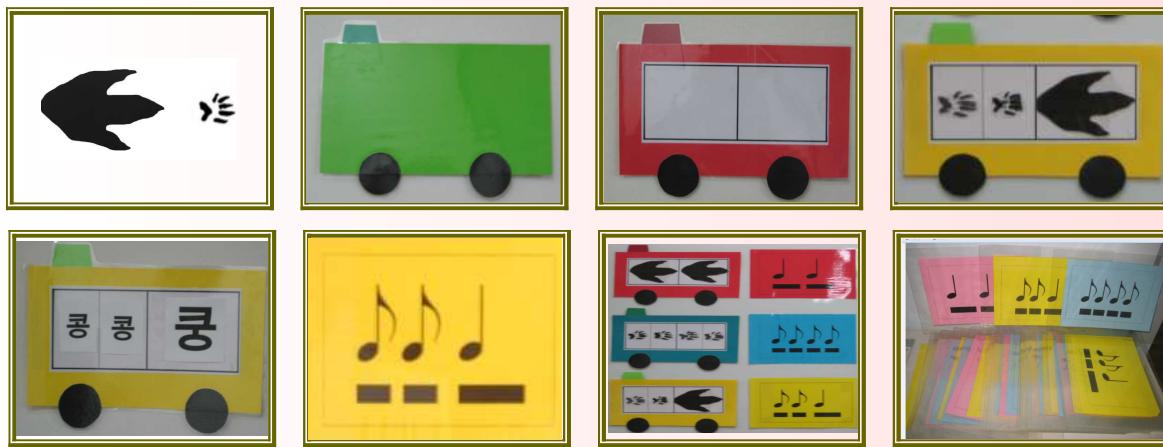
### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4용지, 코팅지, 색상지 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 발자국 놀이 리듬카드 만들기

- 1) 발자국 모양을 만든다. <예> 공룡발자국( ← ), 다람쥐 발자국( ↗ )
- 2) 색상지로 기차모양을 만든다. 여러 가지 리듬을 위해 색깔별로 기차를 만들면 좋다.
- 3) 기차 안에 넣을 리듬칸을 만들어 붙여 준다.(리듬칸은 박자에 따라 칸수를 달리 하여 바꿔 붙일 수 있다.)
- 4) 리듬칸에 발자국을 붙인다.(다양한 동물 발자국을 이용할 수 있다.)
- 5) 말로 표현된 발자국 소리를 붙인다. <예> 공룡발자국은 ‘쿵’ 다람쥐 발자국은 ‘쿵’ 등
- 6) 제재곡에 나오는 주요 리듬을 리듬카드로 만든다. 이 때 리듬 밑에 음의 길이를 알아볼 수 있는 리듬 막대를 함께 그려준다.
- 7) 리듬카드를 칼라용지에 인쇄하여 코팅 한다. 아동용도 같은 방법으로 코팅한다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 즐거운 생활 : 리듬 익히기와 리듬치기

- 1) 제재곡에 나오는 리듬을 소개한다. 이 때 동물의 발자국(공룡, 다람쥐 등)을 이용하여 기차 리듬칸에 제시한다.
- 2) 제시된 말리듬을 소리내서 따라 읽기를 여러번 반복한다.
- 3) 말리듬이 익숙해지면 신체를 이용한 리듬치기(손뼉 치기, 무릎 치기등)를 한다.
- 4) 교사가 치는 리듬을 듣고 아동들은 아동용 리듬카드를 골라 들어 올린다.
- 5) 교사의 시범외에 다른 친구가 직접 연주하는 리듬을 듣고 아동용 리듬카드를 골라 들어 올린다.
- 6) 2개의 리듬을 듣고 리듬카드를 순서대로 골라 올리기도 할 수 있다.

Four cards for rhythm recognition and card matching activities:

- 동물발자국 소개하기, 소리 탐색하기**: A card showing a yellow train with three boxes containing animal footprints (tiger, deer, rabbit) and the Korean characters '쿵' (Kong) repeated three times below.
- 발자국으로 리듬읽기(쿵-쿵-, 쿵쿵쿵쿵, 쿵쿵쿵-)**: A card showing a train with boxes for '쿵-쿵-' and '쿵쿵쿵쿵, 쿵쿵쿵-'.
- 음표리듬 카드 보고 리듬읽기**: A card showing a train with boxes for '♩ ♩ ♩ ♩' and '♩ ♩ ♩'.
- 리듬을 듣고 리듬카드 고르기 활동**: A photograph of a classroom where children are sitting at their desks, each with a yellow card, while a teacher stands and plays a rhythm.

#### 5. 이렇게 사용할 수도 있어요.

- 가. 아동용 리듬카드를 만들지 않는 대신에 리듬에 번호를 붙여 손가락으로 리듬 번호를 들어 올릴 수 있다.
- 나. 기차리듬칸에 동물 발자국 외에 동물소리(오리, 개, 고양이, 소 등)를 이용하여 리듬을 표현할 수도 있다.

Eight cards for rhythm expression using animal sounds:

- Red card: '꽥' (Quack) repeated three times.
- Yellow card: '멍' (Mung) repeated three times.
- Green card: '야 - 옹' (Yah - Ong).
- Blue card: '무 - -' (Mu - -).
- Red card: Rhythms '♩ ♩ ♩' and '♩ - -'.
- Yellow card: Rhythms '♩ ♩ ♩' and '♩ - -'.
- Green card: Rhythms '♩ - -' and '♩ - -'.
- Blue card: Rhythms '♩ - -' and '♩ - -'.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천금마초등학교 교감 현춘자 >

## 분류판과 메모판

소속 : 인천부내초등학교  
교사 최구슬

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

모둠별로 분류활동을 할 때 짧은 시간에 학급 전체의 의견을 수합하고 모두가 참여할 수 있는 방법이 필요하다. 그래서 학생들이 직접 메모판에 자신의 의견 또는 답을 적은 후 기준에 따라 분류판에 붙인 후 분류판을 가지고 설명하면 짧은 시간 안에 다양한 의견을 확인할 수 있다. 또한 같은 의견도 쓸 수 있기 때문에 중복되는 대답을 할 수 없는 발표와 달리 모든 학생들이 각자 자신의 의견을 제시할 수 있다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 4절 하드보드지, 부직포, A4용지, 코팅지, 찍찍이(까끌이), 판자석

### 3. 이렇게 만들었어요.

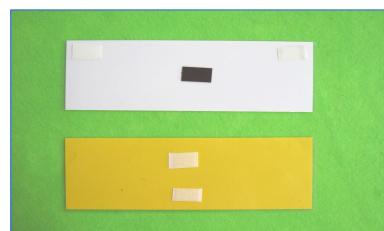
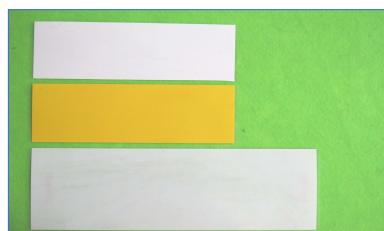
#### 가. 하드보드지에 부직포를 붙여서 만들었어요.

- 1) 하드보드지에 부직포를 붙인다.
- 2) 모둠 이름과 비교할 대상을 붙인다.



#### 나. A4 용지를 코팅하여 만들었어요.

- 1) A4용지를 4등분하여 코팅한다.  
(저학년은 A4용지를 2등분하여 사용하는 것도 좋다.)
- 2) 뒷면에 까끌이와 고무자석을 붙인다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 슬기로운 생활 : 여러 가지 집의 외부 모습 비교하기 - 2학년

- 1) 모둠별로 주어진 2가지 집의 외부 모습을 살펴본다.
- 2) 집의 외부 모습에서 같은 점과 다른 점을 각각 다른 색의 메모판에 적는다.
  - 같은 점은 흰색 메모판, 다른 점은 노란색 메모판에 적는다.
  - 메모판 뒷면에 이름을 적어놓으면 평가에 활용할 수 있다.
- 3) 분류판에 같은 점과 다른 점을 나누어 붙인다.  
(같은 의견은 바로 옆에 붙여 중복된 의견임을 알 수 있게 한다.)
- 4) 발표자는 분류판을 들고 나와 발표한다.



메모판을 나눠 갖는다.



각자의 의견을 쓴 후  
분류판에 붙인다.



분류판을 보며 발표한다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

##### 가. 사물의 특징을 분류할 때(분류판과 메모판)

- 동물들의 특징을 각각 메모판에 적은 후 같은 점과 다른 점으로 무리짓기
- 사물의 장·단점 알아보기

##### 나. 순서나 순위를 정할 때(메모판)

- 메모판에 각자의 의견을 적은 후 칠판에서 분류하여 학급 전체의 의견 알아보기
- 수학(표와 그래프) : 학생들이 좋아하는 과일을 적어 분류 후 표 만들기

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부내초등학교 교사 조양숙 >

## 생각 막대를 이용한 의사소통 능력 기르기

소속 : 인천부곡초등학교

교사 황선우

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

좋은 수업은 교사와 학생들 간의 소통 속에서 서로 배우며 좋은 생각들이 샘솟아 나게 한다. 수업에 경청하며 자신의 생각을 표현하는 학생들이 많을수록 수업은 더욱 생동감이 넘치고 발전적인 결과물을 만들어내기에 모든 학생의 생각을 수업에 끌어들일 수 있는 생각막대를 고안하게 되었다. 수업에 사용하다 보니 학생들의 의사 표현 뿐 아니라 다른 친구의 아이디어 평가, 학습과제를 확인하는 등의 다양한 경우에 유용하게 활용할 수 있었다. 친구들의 의견에 경청하며 자신의 생각을 표시할 수 있는 생각막대를 만드는 방법을 제시하고자 한다.

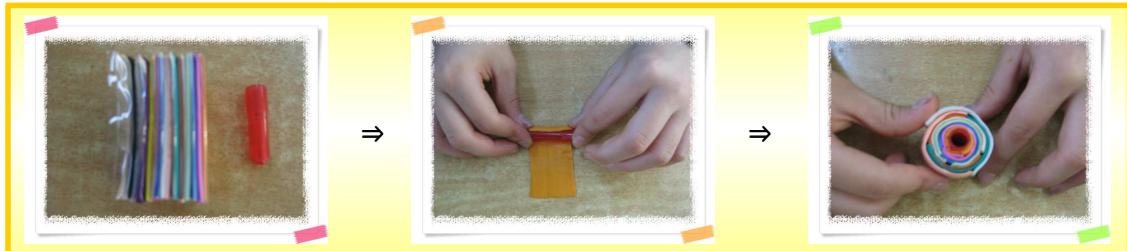
### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 받침대 : 고무찰흙, 사인펜 뚜껑
- 막대 : 빨대, 꽃 그림(학생이 그린 캐릭터나 별, 달 등 취향에 맞는 그림)

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 받침대 만드는 법

- 1) 고무찰흙을 바닥에 두고 사인펜 뚜껑을 감싼다.
- 2) 사인펜 뚜껑의 뚫린 부분을 위로 두고 남은 고무찰흙을 감싸면 완성된다.



#### 나. 막대 만드는 법

- 1) 빨대를 7cm정도로 자르고 꽃그림을 코팅해서 오려둔다.
- 2) 꽃그림 뒷면에 빨대를 스카치테이프로 고정하면 완성이다.



## 4. 이렇게 사용했어요.

### 국어 : 6. 서로의 생각을 나누어요 - 3학년

- 1) 교과서 속 이야기를 들려준다.
- 2) 학생 한 명이 나와 인물이 한 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 말한다.
- 3) 같은 생각을 가진 친구들은 생각 막대를 꽂아 둔다.
- 4) 교사는 생각막대가 세워있지 않은 학생들을 중심으로 발표를 이끌어 낸다.
- 5) 생각 막대를 꽂지 않은 친구가 나와서 다른 생각이나 느낌을 이야기하면서 인물에 대한 다양한 생각이나 느낌을 발표한다.
- 6) 모든 친구들이 생각막대를 세울 때까지 인물에 대한 다양한 생각이나 느낌을 공유한다.
- 7) 친구들과의 의견을 충분히 나눈 뒤에는 생각막대를 내려두고 자신의 생각을 정리하여 글을 쓴다.

## 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

교과	사용하는 경우	활용 모습
국어	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 친구의 발표(글짓기)를 듣고 의견을 나눌 때 사용</li> <li>○ 글쓰기 완성 여부를 확인할 때 사용</li> </ul>	
수학	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수학적 원리나 개념에 대한 자신의 생각(왜 그렇게 생각합니까?)을 발표할 때 사용</li> <li>○ 수학의 힘책 및 학습지 해결 시 사용</li> </ul>	
사회	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 조사 및 발표 학습에서 학생들이 상호 평가할 때 사용</li> <li>○ 환경, 인권 등의 문제에 대한 토론수업시 사용</li> </ul>	
과학	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 과학 실험, 실습시 완결을 알릴 때 사용</li> <li>○ 과학글쓰기를 상호 평가할 때 사용</li> </ul>	
미술	○ 완성 작품에 대해 상호 평가할 때 사용	
체육	○ 모둠별 표현활동을 관람하고 상호 평가할 때 사용	
음악	○ 창작·가창·기악 활동에서 상호 평가할 때 사용	

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부곡초등학교 교감 남성순 >

## 소수의 덧셈·뺄셈이 쉬워졌어요! – 자리기둥

소속 : 인천구산초등학교  
교사 지정은

### 1 이런 이유로 만들었어요.

4-나 단계 소수의 덧셈, 뺄셈의 원리는 자연수의 덧셈, 뺄셈과 비슷하지만 소수라는 수의 특징이 있어 계산하는 과정에서 많은 오류를 범하곤 한다. 이러한 오류의 원인은 소수의 자리값에 대한 이해가 부족하기 때문이다. 그런데 교과서에서는 그림으로 그 과정을 제시하고 있었다. 무언가 부족하다는 느낌이 들었다. 손으로 만지고 눈으로 확인하며 정확한 자리값을 이해하고 각 자리의 올림과 뺄림의 과정을 느끼는 좋은 방법이 없을까 생각하며 고민하다가 싱가포르 교과서의 자리기둥을 보게 되었고 이를 재구성하여 소수의 덧셈·뺄셈용 자리기둥과, 세로계산판을 제작하게 되었다.

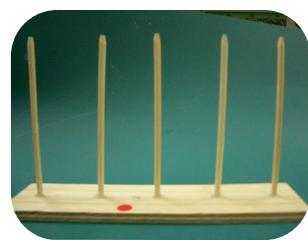
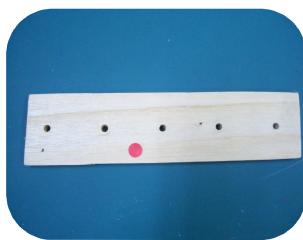
### 2 이런 재료로 만들었어요.

- 아이스크림 막대, 나무판자, EVA 스폰지 등

### 3 이렇게 만들었어요.

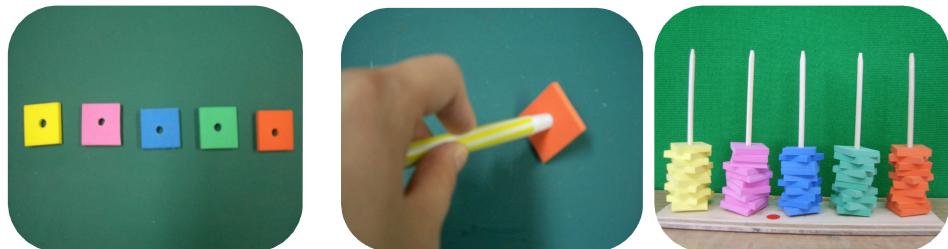
#### 가. 기둥을 만들었어요.

- 1) 아이스크림 막대 위, 아래를 연필깎이로 살짝 깎는다.
- 2) 나무판자를 25(cm)×6(cm) 크기로 자른 후 5.5cm 간격으로 구멍 5개를 뚫는다.
- 3) 소수점을 표현하는 빨간 스티커를 둘째, 셋째 구멍 사이에 붙인다.
- 4) 왼쪽부터 십의자리, 일의 자리, 소수점, 소수 첫째 자리, 소수 둘째 자리, 소수 셋째 자리가 된다.



#### 나. 자리칩을 만들었어요.

- 1) EVA 스폰지 5가지 색을  $3 \times 3$ (cm)로 자른다.
- 2) 가운데 구멍을 뚫는다. - 구멍을 뚫을 때에는 색연필 입구를 얇게 칼로 갈아 스폰지에 돌리듯 힘을 주면 잘 뚫린다.
- 3) 우유팩을 붙여 개인별 자리칩 바구니를 만들어 사용하면 좋다.

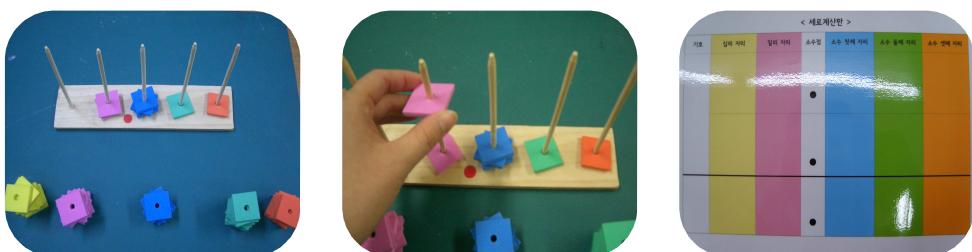


#### 4 이렇게 사용했어요.

##### 수학 : 소수의 덧셈과 뺄셈 - 4학년

예를 들어 소수의 덧셈  $7.484 + 3.752$ 을 공부할 때

- 1) 일의 자리에 분홍칩 7개, 소수 첫째자리에 파란칩 4개, 녹색칩 8개, 주황칩 4개로  $7.484$ 를 나타낸다.
- 2) 소수 셋째자리부터 더해 준다.
- 3) 소수 둘째 자리 덧셈 중 10개의 칩이 넘으면 10개를 소수 첫째 자리 칩 한개와 바꾸어 윗자리에 더해 준다.
- 4) 소수 덧셈의 과정을 세로계산판에 표현하면서 동시에 진행한다.



#### 5 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- 가. 자리값을 알아보는 활동에는 모두 사용할 수 있다.
  - 소수가 아니더라도 자연수의 자리값 알아보기, 자연수의 덧셈 뺄셈 계산하기 등
- 나. 설문에 대해 통계가 필요할 때 즉석에서 칩의 높이로 가장 선호하는 것을 알아볼 수 있다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천삼산초등학교 교사 이종인 >

## 수학 셈도구

소속 : 인천마곡초등학교  
교사 김희련

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

초등학교 저학년 학생들은 구체적 조작기의 연령층으로 셈하기 활동을 할 때 구체적인 수학 도구들을 활용하는 것이 매우 효과적이다. 십진 기수법에 의한 일, 십, 백의 자리에 대한 개념지도와 더불어 받아올림이나 받아내림이 없는 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈, 또 받아올림이나 받아내림이 있는 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 지도할 때 실물 자료로 조작이 가능한 수학 도구가 매우 유용하게 사용될 수 있다. 특히 수의 개념 및 기수법에 대한 개념이 부족한 학습 부진 학생들의 학습동기와 학습 욕구를 자극해 주는 다양한 셈하기 도구를 활용함으로써 수학에 대한 두려움을 경감시키고 수학에 대한 긍정적 태도 및 수학적 사고가 활발하게 이루어지도록 유도한다.

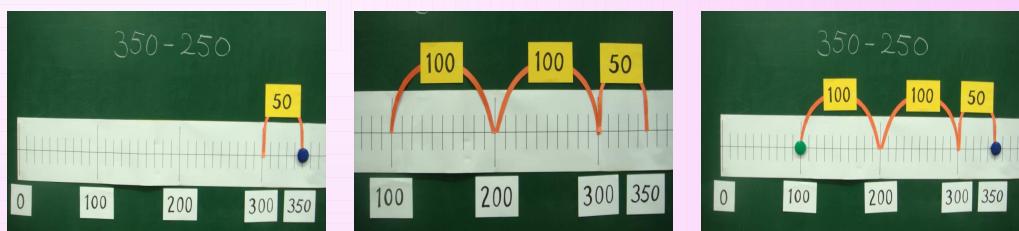
### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4자석, A4 코팅지, 구슬주판, 수직선막대 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 뛰어세기를 활용한 셈도구 - 수직선 막대

덧셈과 뺄셈의 계산을 지도할 때 익숙하게 사용하는 수모형이나 동전모형 외에 수직 성질을 도형적 성질과 통합한 수직선 막대를 활용하면 학생들의 수학적 사고의 범위를 확장시켜주는 좋은 자료가 된다. 수나 그 계산을 수직선 그림에 의해 시각적으로 나타낼 수 있게 하는 것은 계산의 형식화 단계로의 사고를 용이하게 하고 도형화 및 수량화의 생각을 유발하여 학생의 수학적 사고를 촉진할 수 있게 된다. 선수학습으로 배운 뛰어세기 개념을 접목하여 덧셈과 뺄셈의 개념을 더욱 쉽게 이해시킬 수 있다.



#### 나. 자릿수 개념 지도에 활용한 셈도구 - 구슬주판

십진 기수법에 의한 일, 십, 백 자리의 자릿수 개념을 지도하기에 유용하며 세 자리 수 이하의 덧셈과 뺄셈을 계산할 때 직접 손으로 조작을 하여 각각의 자리 끼리 덧셈을 하거나 뺄셈을 할 수 있고 계산 결과를 눈으로 직접 확인하며 검산 할 수 있는 셈도구이다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 수학 : (몇백 몇십)-(몇백 몇십)의 계산 - 2학년

- 1) ①(몇백 몇십)-②(몇백 몇십)의 문제를 제시한다.
- 2) 수직선 막대에 ①(몇백 몇십)을 표시한다.
- 3) ②(몇백 몇십)을 뺄 수 있는 방법을 여러 가지로 생각해 본다.

방법1 - 계산의 형식화 순서에 따라 먼저 ②(몇십)만큼 뒤로 가서 뺄셈하고 다시 ②(몇백)만큼 뒤로 가서 뺄셈을 한다. (10씩, 100씩 뛰어세기로 지도 가능함). 계산이 끝나면 도착 지점이 ①(몇백 몇십)-②(몇백 몇십)의 답이 됨을 알 수 있다.

방법2 - 수직선 막대에 ②(몇백 몇십)을 표시한 다음 ①과 ②의 표시점 사이의 간격을 수로 나타낸다. (시각적 수량화 및 크기 비교에 용이함)

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- 가. 구슬 주판은 초등학교 1,2학년 학생들에게 십진 기수법에 따른 수개념을 형성하는데 매우 유용하며 한 자리 수끼리의 덧셈에서부터 세 자리 수끼리의 뺄셈에까지 매우 다양하게 활용할 수 있다.
- 나. 수직선 막대는 수의 양적 크기를 그림으로 나타내주어 수량화로 표현할 수 있는 수학적 사고력을 길러주는데 유용하며, 덧셈과 뺄셈을 계산할 때 양적 크기를 시각적으로 쉽게 파악할 수 있도록 도와주고 수의 크기를 비교하는데 효과적이다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천산곡남초등학교 교감 이봉우 >

## 수학적 의사소통 능력을 키우기 위한 움직이는 구구단

소속 : 인천후정초등학교  
교사 신화천

### 1. 수학적 의사소통 능력이 필요하답니다.

알고 있는 내용을 다른 사람 앞에서 말해야 한다거나 알고 싶어하는 내용을 요점을 간추려 말하는 능력은 개개인마다 커다란 차이를 보인다. 듣기 말하기 시간 뿐 아니라 교수학습이 이루어지는 가운데 자연스럽게 형성되기도 하는 이 의사소통능력과 수학적 의사소통 능력은 현저히 차이가 나게 되어 있다. 수학적 의사소통 능력의 향상은 구체적 조작활동을 통한 익힌 내용을 실생활에 적용해 보는 단계까지 순차적으로 이루어져야 하기 때문이다. 주어진 문제를 해결하는데 있어 단순한 조작에서 복잡한 조작에 이르기까지 서로간의 의사소통능력을 키워나간다면 문제를 해결하는데 좀 더 다양한 방법이 적용될 것으로 생각한다.

### 2. 이런 재료를 이용했답니다.

- 스탠드 2개, 낚시줄 1미터 정도, 단추(구멍이 두 개 또는 네 개 있는 것)  
(유의점) 단추에 고리가 있는 것을 사용하게 되면 단추가 낚시줄 사이에 흘러내리게 되어 끓어 세기를 할 때 흐트러지는 경우가 생기게 된다.

### 3. 만드는 방법을 소개합니다.

#### 움직이는 구구단



▣ 과학시간에 사용하는 스탠드를 양쪽에 고정시킨 후 양쪽 끝에 낚시줄을 매어 그 사이에 단추를 정면이 보이게 끼운다.

▣ 교사가 제시해 주는 문제 상황을 듣고 짹끼리의 논한 후 끓어 세는 방법을 의논하며 단추를 평행 이동 시킨다.

▣ 끓어 세기를 한 후 단추를 움직인 것을 고정시키고 교사에게 문제 해결한 방법을 구체적 조작활동을 하며 설명한다.

#### 4. 이렇게 수업에 적용했어요.



• 이야기를 꾸며가며 문제 상황을 만들어 주고 그 문제 상황을 해결해 줄 수 있는 방법을 인식하게 한다.

• 주어진 곱셈구구 카드 중 문제를 해결할 수 있는 상황에 맞는 곱셈구구카드를 선택한 후 구체적 조작 활동을 해 본다.

• 구체적 조작활동을 한 것을 가지고 문제를 해결해가면서 실제 생활에 적용시켜보아 곱셈구구를 일 반화 한다.

#### 5. 자료의 일반화

- 학습자료는 일회성으로 끝나는 경우가 있다. 이 점을 보완하기 위하여 '움직이는 구구 단' 자료는 곱셈구구 즉, 2의단에서 9의단까지 응용하여 적용 가능한 자료라 할 수 있다.
- 곱셈구구에서 벗어나 받아올림과 받아내림이 있는 한자리수끼리의 덧셈과 뺄셈이 가능한 자료이다.
- 슬기로운 생활시간을 이용하여 기준을 정해 분류하는 활동에도 적용 가능하다.
- 즐거운 생활시간에는 다양한 색깔을 경험하고 단추의 색과 모양을 이용하여 여러 가지 방법으로 표현하는 활동을 할 수 있다.

#### 6. 자료 사용의 유의점

- 단추의 크기나 색깔은 중요하지 않으나 단추의 크기를 맞춤으로써 한 눈에 확인 가능하고 2배, 3배...함에 따라 일정하게 커지는 것이 확인될 수 있어 좋았다.
- 단추를 낚시줄에 끼운 후 움직일 때 손이 다치지 않도록 사전에 주의를 주어야 한다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천후정초등학교 교사 박병규 >

## 시 문장 막대

소속 : 인천부흥초등학교

교사 한경진

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

시 수업을 할 때 기본과정 중 하나가 시의 내용을 파악하고 생각이나 느낌 말하기이다. 대부분의 경우 교사가 일방적으로 질문 또는 발문을 하고 학생들이 대답을 하는 방법으로 지나치거나 교과서의 물음을 읽고 학생들이 자신의 생각을 적어 보는 방법으로 이루어진다. 학생들이 좀 더 능동적으로 참여하고 동적인 활동을 통해 활발한 수업 분위기가 형성되게 하자, 다양한 각도에서 작품을 이해하고 느껴볼 수 있는 기회를 만들어 보고자 만들게 되었다.

### 2. 이런 좋은 점이 있어요.

시를 읽고 난 후에는 시의 주제나 자신의 경험에 대하여 대화를 나누는 동안 학생들은 시가 담고 있는 정보를 정교화 하고, 자신의 경험을 좀 더 넓힐 수 있다. 또한, 정해진 시간에 비교적 논리적으로 말해야 하기 때문에 자기가 할 말을 미리 생각하고 정리하는 힘을 기를 수 있다. 말하기를 어려워하거나 문장의 끝맺음이 잘 안 되는 학생에게 문장 막대의 문장이 안내자 및 도우미의 역할을 할 수 있다.

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 만드는 방법

- \* 준비물 : A4용지, 코팅지, 색플라스틱 컵, 글루건, 카터칼 등
- 1) 시 문장막대의 내용과 시 문장막대명을 인쇄하여 오린다.
- 2) 시 문장막대의 내용을 앞면, 시 문장막대명을 뒷면으로 하여 붙인 후 코팅한다.
- 3) 색플라스틱 컵 2개를 준비하여 1개는 바닥을 뚫는다.
- 4) 색플라스틱 컵 2개의 윗 부분을 서로 맞대어 글루건으로 붙인다.
- 5) 뚫려있는 쪽을 위로하여 시 문장막대를 꽂는다.
- \* 문장막대꽂이는 다른 재료를 이용하여 만들 수 있음

#### 나. 완성된 모양



시 문장막대



시 문장막대꽂이



시 문장막대/  
시 문장막대꽂이

## 다. 시 문장 막대의 내용

## 1) 멋진 표현 찾기

▶ 가장 멋진 표현은 ~라고 생각합니다. 왜냐하면 ~때문입니다.  
멋진 표현 찾기 (자연스럽게 문장을 고쳐서 말하면 됩니다.)

## 3) 재미있는 생각 찾기

▶ ~생각이 재미있습니다. 왜냐하면 ~하기 때문입니다.  
재미있는 생각 찾아보기 (자연스럽게 문장을 고쳐서 말하면 됩니다.)

## 2) 장면 떠올리기

▶ 이 시를 읽으니 ~(장면) 떠올라서 ~느껴집니다.  
떠오르는 장면과 느낌 말하기 (자연스럽게 문장을 고쳐서 말하면 됩니다.)

## 4) 경험 떠올리기

▶ 저는(저도) ~한 적이 있었는데 그 때 기분이 ~했습니다.  
자기 경험 떠올리기 (자연스럽게 문장을 고쳐서 말하면 됩니다.)

## 4. 이렇게 활용할 수 있어요.

## 읽기 : 시를 읽고 시의 내용 살펴보기 - 4학년

- 1) 시를 읽고 시의 내용을 파악한다.
- 2) 모둠별로 시 문장막대꽂이에서 시 문장막대를 하나씩 뽑는다.
- 3) 시문장막대의 문장을 이용하여 시에 맞는 문장을 만든다.  
(주어진 문장에 끼워 맞추는 것 보다 문장이 자연스럽게 되도록 주어진 문장을 변형하여 만들게 한다.)
- 4) 모둠의 1번부터 차례대로 돌아가며 자신의 문장을 말한다.
- 5) 시 문장막대를 바꾸어 다른 문장 만들기를 하거나, 모둠 친구들이 만든 문장에 보충이나 다른 생각 말하기를 한다.
- 6) 가장 적극적으로 문장 만들기를 한 사람은 전체 발표를 할 기회를 얻어 발표를 한다.

## 5. 수업을 들여다봤어요.

학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동		학습 형태	시 간	자료(★) 및 유의점(○)
		교사의 의도된 활동	아동의 기대되는 활동			
반응의 형성	시 살펴보기	<p>T: 지금부터 '시 문장막대'를 뽑아 말해보며 시 속으로 풍덩 빠져볼까요?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문장 1: 가장 멋진 표현은 ~라고 생각합니다. 왜냐하면 ~때문입니다.(멋진 표현 찾기)</li> <li>- 문장 2: 이 시를 읽으니 ~장면이 떠올라서 ~느껴집니다.(장면 떠올리기)</li> <li>- 문장 3: 이 시에서는 ~ 생각이 재미있습니다. 왜냐하면 ~때문입니다.(재미있는 생각 찾기)</li> <li>- 문장 4: ~한 적이 있었는데 그 때 ~했습니다.(경험 떠올리기)</li> </ul>	<p>S: 가장 멋진 표현은 '파도가 칭얼거려도'입니다. 왜냐하면 파도가 치는 모습을 아이가 칭얼대는 모습으로 나타내었기 때문입니다.</p> <p>S: 이 시를 읽으니 힘센 파도가 철썩철썩 치는 장면이 떠올라서 무섭게 느껴집니다.</p> <p>S: 이 시에서는 '해를 들어올린다'는 표현이 재미있습니다. 왜냐하면 바다가 힘센 사람이 된 것 같기 때문입니다.</p> <p>S: 바닷가에서 조개를 캔 적이 있었는데 그 때 굉장히 신기하고 재미있었습니다.</p>	모둠 및 전체 학습		<p>★ 시 문장막대를 뽑아서 발표하게 하거나 시 내용에서 벗어나거나 대답을 잘 하지 못하는 교사가 보충 설명 및 보완을 한다.</p>

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부흥초등학교 교감 조영옥 >

## 양면 날말카드

소속 : 인천신촌초등학교

교사 김혜은

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들이 날말을 익힐 때 신나는 게임형식으로 활동을 하면 좀 더 쉽고, 빠르게 익힐 수 있다. 이 때 활용하면 좋은 것이 카드게임이다. 카드게임에는 여러 가지가 있는데, 양면 날말카드는 날말읽기를 쉽게 유도해 내면서 일석이조로 분류학습까지 할 수 있다. 우리 학급은 특수학급으로 공개수업을 할 때 사용했는데 수업이 끝난 이후에도 쉬는 시간이나 놀 때 아이들이 스스로 카드를 갖고 놀기도 하면서 자연스럽게 학습이 되었다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4용지, 코팅지, EVA판, 판자석, 양면테이프 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

- 가. 앞면은 가게어서 파는 물건 이름, 뒷면은 가게 그림을 넣어서 인쇄한다.



<카드의 앞면과 뒷면 도안>



<완성된 모습>

- 나. 용지를 코팅해서 양면테이프를 붙이고 앞뒷면을 따로 오린다.  
 다. 코팅해서 날말 카드 모양으로 EVA판을 오리고, 가운데부분을 □모양으로 파낸다.  
 라. 판자석을 □모양으로 2개를 잘라 자성이 없는 부분끼리 맞붙인다.  
 마. 앞면에 EVA판을 붙이고 파낸 □모양에 자석을 넣는다.  
 바. 마지막으로 뒷면을 붙여 완성한다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 읽기 : 같은 분류의 낱말 찾아 읽기- 특수학급

- 1) 여러 가게에서 판매하는 물건 이름을 확인하고 읽는다.
- 2) 칠판에 앞면만 보이게 낱말카드를 열과 행을 맞춰 붙인다.(※ 낱말카드의 개수는 가게별로 짹이 맞게 짹수로 준비한다.)
- 3) 칠판에 붙여 있는 낱말을 함께 읽으며 어떤 낱말인지 확인한다.
- 4) 학생들이 순서를 정해 카드를 2개씩 골라 큰 소리로 읽고, 교사가 낱말카드를 뒤집어서 뒷면의 가게 그림을 보여 준다.
- 5) 이 때 같은 가게에서 판매하는 물건카드를 골라 읽으면 카드를 갖게 된다.
- 6) 게임이 다 끝난 후 각자 갖고 있는 카드의 개수를 세고, 이 중 카드를 가장 많이 갖고 있는 학생이 이긴다.
- 7) 낱말카드는 그 물건을 판매하는 가게상자에 맞게 붙여 분류한다.



칠판에 붙여 있는 낱말카드를 확인한다.



순서를 정해 낱말카드를 2개씩 골라 읽는다.



모은 카드를 가게 상자에 분류하여 붙인다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 국어시간에 다양한 게임의 형태로 낱말카드를 활용

- 가. 낱말 듣고 칠판에서 찾기
- 나. 칠판에 적혀 있는 카드 중 사고 싶은 것 골라 낱말을 넣어 “○○주세요” 말하기
- 다. 스무고개 형식으로 그 낱말에 대해 설명을 듣고 어떤 낱말인지 칠판에서 찾기
- 라. 두 사람씩 짹을 이뤄 낱말을 한 개씩 읽고, 이 때 같은 가게면 카드 갖기
- 마. 앞면을 같은 낱말 2개씩 만들어 글자가 보이지 않게 뒷면으로 붙여 놓은 후 같은 낱말 찾기(기억력 게임)

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부내초등학교 교감 최미숙 >

## 여러 가지 모양 알기

소속 : 인천개홍초등학교  
교사 박선화

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

특수학급은 연령의 차가 심하고, 장애정도와 특성에 따라 요구가 매우 이질적인 집단이다. 그리고 장애 특성상 주의집중 및 학습에 대한 흥미가 결여되어 있다. 그러므로 학습의 흥미를 최대한 이끌어줄 수 있도록 '놀이와 신체활동'을 통해 도형에 대한 관심과 도형의 활용에 적극적으로 즐길 수 있도록 발판을 만들어보고자 하였다. 그리고 수업의 전개에 있어 딱딱한 수학 수업이 아닌 '놀이와 신체활동' 도입으로 모든 학생이 자발적으로 참여할 수 있도록 분위기를 조성하고, 재미있고 생기 넘치는 수학 활동이 될 수 있는 방법을 활용하고자 한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 활동1(색지, 골판지, 코팅지, 부직포, 색실 등), 활동2(지끈, 집게, 우드락, 필름지 등), 활동3(흰색펜, 형광보드마카, 흰색 부직포, 코팅지, 찍찍이 등)

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 학습활동 1 몸으로 모양표현하기

- 1) 숫자와 모양을 오려 코팅하고, 골판지를 돌돌 말은 후 붙인다.
- 2) 그리고 아이들이 강화로 모양스티커를 받을 수 있도록 부직포를 이용하여 모양주머니를 만든다.



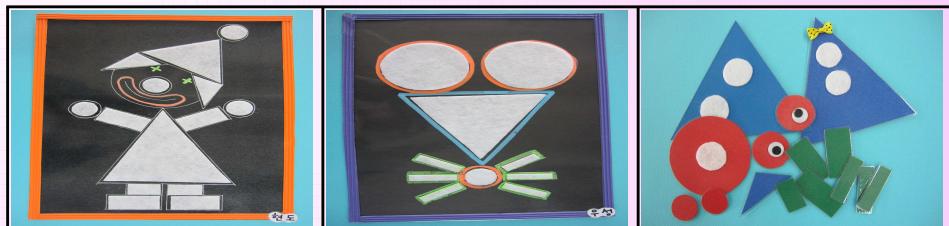
#### 나. 학습활동 2 모양과자가 주령주령 놀이하기

- 1) 과자따먹기는 헌 화이트칠판에 지끈과 작은 집게를 매달아 놓는다.
- 2) 모양자동판매기는 종이박스를 색지로 감싼 후 우드락, 필름지 등을 이용하여 꾸민다.
- 3) 모양동전은 우드락을 원으로 자른다. 그리고 동전느낌이 날 수 있도록 흑백으로 모양을 프린트 후 붙인다.



#### 다. 학습활동 3 수준별 학습지 해결하기

- 1) 가 수준은 화이트펜으로 선을 긋고 그 안에 흰색 부직포를 붙인다.
- 2) 나 수준은 형광보드마카로 긁은 선을 긋고 그 안에 흰색 부직포를 붙인다.
- 3) 모양 스티커는 코팅을 하고, 부직포에 붙을 수 있도록 뒷면에 찍찍이를 붙인다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

수학1-2 : 2. 여러 가지 모양  
수학II(기본교육과정) : 4. 여러 가지 모양

##### 1) 활동1 (몸으로 모양표현하기)

- ① “즐겁게 춤을 추다가” 노래를 부르면서 춤을 춘다.
- ② 교사는 노래가 끝날 때 모양막대와 숫자막대를 듦다.
- ③ 교사의 지시를 보고 아동은 혼자, 또는 친구들과 함께 모양을 만든다.
- ④ 그 다음, 교사는 모양을 확인하고 모양스티커를 준다.



##### 2) 활동2 (모양과자가 주렁주렁 놀이하기)

- ① 모양자동판매기를 제시하고 아동이 직접 나와 버튼을 눌러 모양을 뽑는다.
- ② 뽑은 모양을 친구들에게 보여주면, 달려가서 똑같은 모양 과자를 따먹는다.
- ③ 이때, 교사는 모양을 과제를 잘 수행하면 모양스티커를 준다.

##### 3) 활동3 (수준별 학습지 해결하기)

- ① 활동1, 2에서 받은 모양스티커를 확인하고 모양별로 개수를 센다.
- ② 모양스티커를 이용하여 모양꾸미기를 한다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부일초등학교 교감 홍원규 >

## 연산놀이 활동 자료

소속 : 인천백운초등학교

교사 김은숙

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

저학년 학생들이 신체적 활동인 놀이나 게임, 구체적 조작 활동을 통하여 흥미를 갖고 적극적으로 수업에 임하는 모습을 종종 보게 된다. 그러나 여기서 중요한 것은 이러한 놀이나 게임, 활동이 그 자체로만 그치는 것이 아니라 학습으로 연결되어야 한다는 것이다. 수학은 규칙과 논리, 개념을 이해하는 것이므로 조사하고 탐구하고 발견해 나가는 과정에서 자신의 생각이나 아이디어를 다양한 표상활동 즉, 말·글·그림·표 등을 통해 표현하고 이를 또래나 교사와 언어적인 상호작용을 하도록 격려하여야 한다. 연산놀이 활동 자료를 통하여 학생들이 자신의 활동을 수학적 언어로 표현해보는 기회를 제공하고 자기 활동을 반성하여 수학적 개념이 형성되도록 유도한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4용지, A4색지(분홍, 하늘) 코팅지, (지름2cm, 2-3가지 색깔), 접착식 자석, 지퍼백, 자석판 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

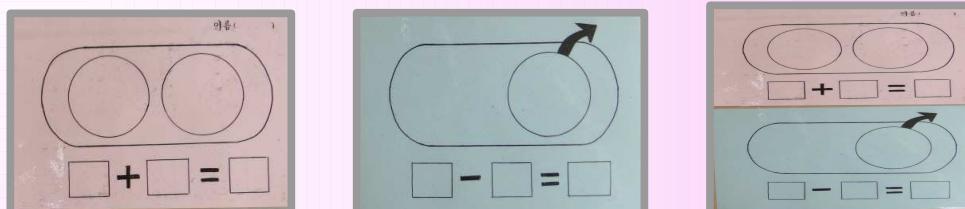
#### 나. 인쇄한 것을 코팅하고 자석을 붙여요.

- 1) 숫자와 기호로 된 연산세트를 인쇄하고 코팅해서 오린다.
- 2) 백업을 칼로 0.5cm 두께로 10개~15개 정도 잘라 놓는다.
- 3) 1)과 2)의 숫자, 기호, 백업 뒷면에 접착식 자석을 오려 붙인다.
- 4) 지퍼백 안에 3)를 넣어두고 곁면에 학생 이름을 써 둔다.



#### 나. 색지를 이용해 덧셈판, 뺄셈판을 만들어요.

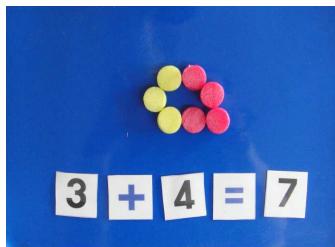
- 1) 덧셈판은 분홍색, 뺄셈판은 하늘색 A4 용지에 인쇄한다.
- 2) 덧셈판과 뺄셈판을 앞뒤로 하여 코팅한다.
- 3) 가의 연산놀이 세트와 함께 사용한다.



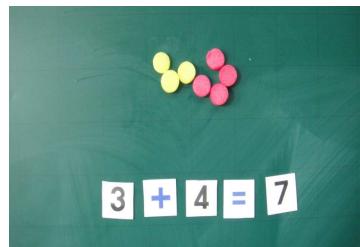
## 4. 이렇게 사용했어요.

### 수학 : 덧셈 상황을 '4' , '+' 을 써서 덧셈식으로 쓰고 읽기 - 1-1-4. 더하기와 빼기

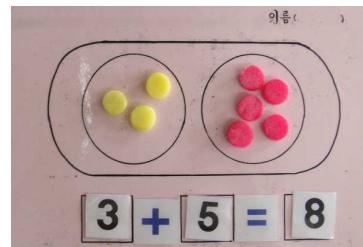
- 1) 덧셈 상황을 교사가 제시하면 무엇을 구하는 문제인지 파악한다.
- 2) 개인별로 연산놀이세트(지퍼백)와 덧셈판, 뺄셈판을 준비하여 백업과 숫자, 기호를 이용하여 문제를 해결한다.
- 3) 해결한 활동을 숫자, 기호, 백업을 이용하여 놓아 보고, 수학적 언어활동으로 짹과 해결과정을 이야기 나눈다.
- 4) 덧셈식을 다 만든 사람은 덧셈식을 읽어 본다.
- 5) 자석판에 놓은 것은 떨어지지 않으므로 교사 순회 지도하며 보충지도를 한다.
- 6) 덧셈식을 쓰고 읽기 문제를 제시하여 평가를 한다.



교사가 제시한 덧셈 상황을 A4자석판 위에 백업자료와 숫자, 기호를 이용하여 표현한다.



학생이 나와서 덧셈식 상황을 만들거나 덧셈식 상황을 보고 덧셈식을 표현해보도록 할 수 있다.



쫙과 서로 문제를 내며 해결하는데 이용할 수 있다. 자석판을 사용하여도 좋다. 익숙해지면 유리용색연필로 써도 좋다.

## 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요

### 가. 연산 놀이 1

- 1~4명 1모둠의 경우 술래 1명을 정한다. 술래가 0~9까지의 숫자카드 중 한 장 빼서 보여주면서 그 수보다 “1 작은 수” 또는 “1 큰 수”라고 외친다.
- 술래가 말한 수를 먼저 찾아 덧셈식으로 만들고 (예)7을 보여 주며 1 큰 수라고 말하면  $7+1=8$ 을 자기 자석판에 붙인다.
- 술래가 말한 수를 먼저 붙인 사람이 1점을 얻는다.
- 점수가 많은 사람이 이긴다.

### 나. 연산놀이 2

- 1~4명 1모둠의 경우 술래를 1명 정한다. 0~9까지의 수 중 술래가 두 수를 부른다.
- 술래가 말한 두 수를 이용하여 대소를 비교하는 상황을 백업으로 만들고 자석판에 숫자와 기호로 나타낸다.
- 술래가 말한 두 수를 백업과 숫자, 기호로 먼저 나타낸 사람이 1점을 얻는다.
- 점수가 많은 사람이 이긴다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천굴포초등학교 교사 김영옥 >

# 오늘은 나도 안무가!

소속 : 인천청천초등학교  
교사 엄혁주

## 1. 이런 이유로 만들었어요.

체조활동은 학생이나 교사에게 어려운 체육수업이 아닐 수 없다. 교사는 학생 개개인의 능력과 수준에 맞게 지도하는데 매우 많은 어려움을 느낀다. 학생들도 미리 겁을 먹고 스스로 ‘나는 못하니까’라는 생각으로 그냥 넘어가려고 한다. 그러나 수행능력이 부족한 학생이나 뛰어난 학생 모두에게 맞춤형 자극과 재미를 주는 것이 필요하다. 모둠 활동지, 자기 평가지, 창작 구성지를 통해 자기 스스로 하고자 하는 동기(자율성, autonomy)를 불러일으키고, 자신의 능력에 맞춘 연습과 무용을 적용함으로써 학생들의 운동기능 향상(유능감, competence)을 도모할 수 있다. 뿐만 아니라 모둠별 토의(관계성, relativity)를 통한 의사소통 능력, 창의적 구성을 통한 문제해결력과 창의력 향상을 동시에 기대할 수 있다.

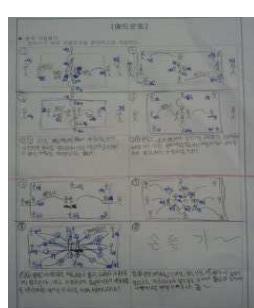
## 2. 이론적 바탕

Ryan과 Deci(2000)에 따르면 인간은 누구나 자율성, 유능성, 관계성에 대한 기본 심리적 욕구를 지니고 있다고 한다. 이는 인간이 사회적으로나 심리적으로 건강한 삶 즉, 심리적 참삶과 행복을 영위하기 위해 필수적으로 충족되어야만 하는 기본적인 욕구로 정의된다(Ryan & Deci, 2000). 이러한 전제를 토대로 Deci와 Ryan(2000)은 개인이 속한 사회와 문화가 개인으로 하여금 기본 심리적 욕구(e.g., 자율성, 유능성, 관계성)를 충족시키는 환경으로 여겨질 때, 개인은 자신이 속한 집단이나 참여하고 있는 활동 내에서 더욱더 적극적이고 활발한 참여를 하게 되며, 개인의 성장과 발전을 지속적으로 추구하게 됩니다. 이는 자기결정성이론(Self-Determination Theory; SDT)에 그 바탕을 두고 있다. 이 이론은 체육수업 상황에서 학생들의 인지적, 동기적, 정서적 과정을 이해하는데 있어서 매우 유용한 이론이다.

### 3. 이렇게 구성되었어요.

### (모둠 활동지)

### (창작구성지)



### (자기평가서)



### 가. 모둠 활동지

#### 1) 모둠 활동지의 구성요소

- 학습목표 및 학습활동 확인하기 : 아동들이 자신이 그날 배운 학습목표와 활동을 정확히 인지하여 자기 스스로 문제를 해결하고자 한다.
- 역할 정하기 : 모둠원들이 스스로 자기의 역할을 정하고 책임감을 갖도록 한다.
- 동료 정하기 : 수행능력이 좋은 아동(코치 역할)을 선발하여 선정된 동료를 직접 가르칠 수 있도록 한다. 이구성은 특히 개인 연습에 활용하면 좋다.
- 서로 도움을 주고 끝나는 것이 아니라 모둠원들이 토의를 통해 자신들의 평가를 스스로 해 봄으로써 무엇을 잘되고 잘못되었는지를 깨닫게 한다.

#### 2) 모둠 활동지는 각 모둠에 1장씩 나누어준다.

#### 3) 연습이 충분히 되었다면, 학습활동도 아동들이 스스로 정할 수 있는 교육을 하는 것도 좋다.

### 나. 자기 평가지

- 1) 교사는 수업을 진행하기에 앞서 그 날 배울 것을 미리 삽화나 동영상으로 제시한다. 이는 학생들의 운동수행력을 향상시킨다.
- 2) 수준별로 제시하여 각자 자신의 능력에 맞게 연습을 한다.
  - 수준은 기초동작에서 응용동작까지 다양하게 제시하는 것이 중요하다.
- 3) 자신의 능력에 맞게 연습을 한 후, 스스로 평가(◎매우잘함, ○잘함, △보통)를 해본다. 이때 코치 역할의 동료가 도와주도록 유도한다.

### 다. 창작 구성지

- 1) 예를 들어 앞구르기 동작을 배웠다고 할때, 다양한 앞구르기 동작을 서로 연결하여 무용을 구성한다.
- 2) 이때, 모둠원들이 모여서 충분한 토의와 안무구성, 연습이 이루어질 수 있도록 한다.
- 3) 구성칸은 자유롭게 할 수 있지만, 시간상 4칸 정도가 적당하다.

## 4. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- ⇒ Kagan이 만든 200여가지의 협동학습 구조들과 병행하여 사용하면 좋다.
- ⇒ 창작 구성지는 처음에 아동들이 무엇을 해야 할지 모르고 우왕좌왕하는 경우가 있으므로, 학생들에게 사전에 충분한 교육이 필요하다.
- ⇒ 학급운영시 모둠별 과제의 해결점을 찾거나 다양한 의견을 나누고 평가할 때 사용
- ⇒ 모둠 활동지는 체육수업 뿐 아니라 다양한 교과에서 사용이 가능하다. 특히, 협동학습 구조에 적용하기가 용이하다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천마장초등학교 교감 정구영 >

## 용어 익히기 카드

소속 : 인천산곡북초등학교

교사 박현혜

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

사회과를 공부하다 보면 어려운 용어가 많이 등장한다. 이 때문인지 학생들은 사회를 어렵고 하기 싫은 과목으로 생각하는 경우가 많다. 이러한 학생들에게 용어를 좀 더 쉽게 익힐 수 있는 자료가 필요하다. 학생들 스스로 카드를 만들어 게임처럼 사용할 수 있도록 해 줌으로써 어려운 용어에 쉽게 다가가고 용어를 재미있게 익힐 수 있도록 유도한다.

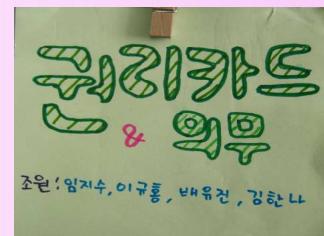
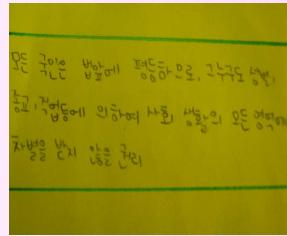
### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4용지 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 용지에 인쇄해서 카드를 만들었어요.

- 1) 권리&의무를 인쇄해서 오린다.
- 2) 앞면에는 권리&의무, 뒷면에는 설명을 적어 모둠별로 묶는다.



#### 나. 생각을 발전시키는 날개카드를 만들었어요.

- 1) 다양한 모양의 날개를 만들어 놓는다.
  - 2) 1인 1개씩 날개를 가져간다.
- 가운데 문제 및 주제에 대한 자신의 생각을 날개에 적는다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 사회 : 침해받은 권리 찾기 - 6학년

- 1) 전차시에 만들었던 권리&의무 카드를 모둠별로 준비한다.
- 2) 의제와 관련된 내용이라고 생각되는 카드를 개인별로 1~2장씩 가져간다.
- 3) 친구가 내가 원하는 카드를 먼저 가져가면 나머지 중에 의제에 가장 적합한 카드를 뽑는다. 어떤 카드를 선택하느냐도 중요한 학습이 될 수 있지만 자신이 선택한 카드가 의제에 부합도록 논리를 만들어 내는 과정을 통해서 의제에 대하여 다시 한번 생각해 볼 수 있는 기회도 가지고 논리력도 키우는 학습이 이루어 질 수 있다.
- 4) 자신이 선택한 카드를 제시하고 돌아가며 카드를 선택한 이유 이야기한다.
- 5) 모둠의 의견을 모아 의제에 가장 부합하는 카드를 뽑아 전체에게 발표한다.
- 6) 날개카드에 문제에 대한 자신의 생각을 적는다.
- 7) 날개카드를 모두가 볼 수 있게 전시하여 적용·발전 및 실천의지를 다진다.



카드 게임을 통해 재미나게 용어의 뜻을 익힌다.



자신이 만든 날개카드를 나무에 붙여 전시한다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 카드 게임은 협동학습의 다양한 구조들과 병행하여 사용

- 가. 과학 - 과학 원리를 정리하는 시간에 사용
- 나. 사회 - 국회, 행정부, 법원의 기관을 익히는 시간에 사용
- 다. 국어 - 처음보거나 모르는 단어의 뜻을 익히는 시간에 사용
- 라. 영어 - 단어, 숙어, 간단한 생활 문장을 외울 때 사용

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천동암초등학교 교감 김현호 >

## 원인 결과 땅따먹기

소속 : 인천개홍초등학교  
교사 채성준

### 1. 놀이 소개

원인 결과 땅따먹기는 이야기의 흐름을 원인과 결과에 따라 정리하기 위해서 읽기 전에 ‘원인’과 ‘결과’가 무엇인지 알아보고자 하는 활동이다. 땅따먹기 놀이를 활용하여 원인인지 결과인지 맞추는 사람이 땅을 한 조각씩 색칠해서 가질 수 있다. 많은 땅을 차지한 사람이 이긴다.

### 2. 준비물

- 땅따먹기 학습지(교사), 색연필(학생)

### 3. 놀이 과정

- 1) 교사는 학생에게 학습지를 나누어 준다.
- 2) 학생은 짹과 함께 가위, 바위, 보를 한다.
- 3) 이긴 사람은 밑줄 친 부분이 원인인지 결과인지 말한다.
- 4) 밑줄 친 부분이 원인인지 결과인지 정확하게 맞히면 땅을 한 조각 골라서 자기 색으로 칠한다.
- 5) 계속 가위, 바위, 보를 하면서 넓은 땅을 차지한 사람이 이긴다.



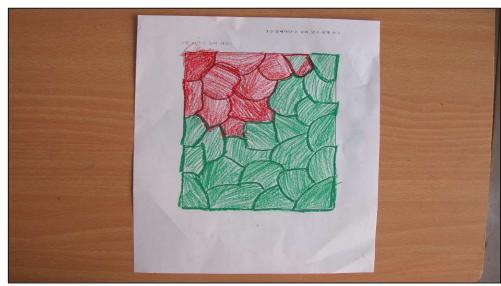
(1) 짹과 함께 가위바위보를 한다.



(2) 이긴 사람이 원인, 결과를 말한다.



(3) 맞았으면 땅 한 조각에 색칠한다.



(4) 땅따먹기 놀이 결과

## 4. 자료

### <땅파먹기 놀이 자료-학습자>

● 원인과 결과가 무엇인지 알아봅시다.

짝과 함께 가위 바위 보를 합니다. 이긴 사람은 밀줄 친 부분이 원인인지 결과인지 말합니다. 맞으면 땅 조각 그림에서 땅을 한 조각 골라 자기만의 색을 칠합니다. 자기의 땅이 점점 더 많이 넓어지는 사람이 이깁니다.

1. 어제 밤에 열이 많이 났습니다.

그래서 숙제를 하지 못했습니다.

2. 홍수가 났습니다. 왜냐하면 비가 많이 왔기 때문입니다.

3. 알림장을 학교에 두고 와서

준비물이 무엇인지 모르겠습니다.

4. 새는 날개가 있기 때문에 하늘을 날 수 있습니다.

5. 우리 엄마는 맛있는 요리를 자주 해 주십니다.

그래서 나는 엄마가 참 좋습니다.

6. 누군가가 돌멩이를 던져서 우리집 유리창이 깨졌습니다.

7. 철수는 국어를 좋아합니다.

그 까닭은 글쓰기를 잘 하기 때문입니다.

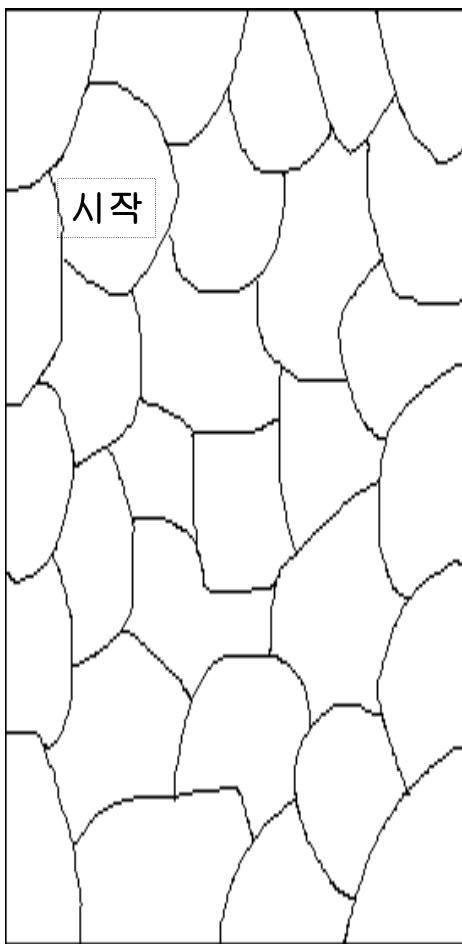
8. 장마철이 되어서 비가 많이 옵니다.

9. 선생님께서 화가 나셨습니다.

왜냐하면 우리들이 심한 장난을 쳤기 때문입니다.

10. 나는 매일 운동을 하기 때문에 몸이 튼튼합니다.

### <땅파먹기 놀이 자료- 놀이판>



## 5. 유의점

：땅 조각은 이어진 것으로 골라 색칠하도록 한다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천개홍초등학교 교감 마영애 >

## 의사결정판

소속 : 인천동수초등학교  
교사 김선혜

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

의사결정판은 활동을 하기 전 아이들의 의사를 알아보고 활동을 한 후 아이들의 의견 찬성수를 알아보는 과정을 통해 아이들이 스스로 의사결정을 할 수 있도록 안내한다. 아이들이 주제 의견에 찬성, 반대, 중립으로 자신의 의사를 결정할 때, 각 의견마다 거수로 확인하는 방법이 있다. 이 때 찬성, 반대, 중립의 세 입장에 대한 의사를 결정하여 찬성은 녹색판, 반대는 빨강판, 중립은 노랑판을 동시에 들게 하여 세 학생이 숫자를 세게 하면 아이들의 의사결정과정을 한 눈에 확인할 수 있다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4색상지(또는 A4머메이드지), 코팅지, 링, 투명시트지, 일공편치 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 의사결정을 위해 통계표를 만듭니다.

- 1) 플루터로 출력하여 적당한 크기로 자른다.
- 2) 전지크기 투명시트지를 붙인다.
- 3) 자석을 판 뒤에 붙여 칠판에 부착한다.
- 4) 보드마카를 이용해 숫자를 쓸 수 있어 반영구적으로 사용이 가능하다.

의사결정	자신의 의견은?			합계
	찬성	반대	중립	
RAFT 활동 전				
RAFT 활동 후				

#### 나. A4 색상지에 코팅하여 만듭니다.

- 1) A4 색상지 (또는 A4 머메이드지)를 반으로 자른다.
- 2) 녹색(찬성), 빨강(반대), 노랑(중립) 종이를 코팅한다.
- 3) 일공편치로 구멍을 내어 링으로 세 가지 의사결정판을 묶는다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 국민들의 대표들이 모인 국회(의사결정) - 6학년

- 1) 정기 국회에 참석한 세 명의 국회의원이 자신의 의견을 발표한다.  
- 갯벌 보전 문제에 대해 찬성, 반대, 중립의 입장에 있는 세 명의 친구가 나와서 자신의 입장을 말한다.
- 2) 아이들이 찬성, 반대, 중립 중 자신의 입장을 정한다.
- 3) 찬성하는 아이들은 녹색판을 들고, 반대하는 아이들은 빨강판을 들고, 중립의 입장인 아이들은 노랑판을 동시에 듣다.
- 4) 대표 세 명의 아이들이 자신과 똑같은 녹색판, 빨강판, 노랑판의 숫자를 적는다.
- 5) 활동을 한 후 아이들의 생각이 변했는지 다시 한 번 의사결정판을 들어 세어본다.

			
보드마카를 이용해 활동전후를 기록	찬성인 경우 녹색 판으로 의사표시	반대인 경우 빨강 판으로 의사표시	중립인 경우 노랑 판으로 의사표시

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 사회과의 의사결정 수업 뿐 아니라 다양하게 활용 가능함

##### 가. 국어시간 - PMI 기법에 사용 가능

: 어떤 아이디어에 대하여 좋은 점(긍정적인 면), 나쁜 점(부정적인 면) 흥미로운 점(재미있는 점)을 녹색, 빨강, 노랑판으로 사용 가능하다.

##### 나. 사회시간 - 신호등 토론에 사용 가능. 이때 종이컵을 이용해서 세워서 사용한다.

##### 다. 학급운영 - 아이들이 의사결정을 할 때 한 번에 찬성, 반대, 중립의 경우를 알 수 있다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천동수초등학교 교감 황영춘 >

## 이런 생각 저런 생각

소속 : 인천동수초등학교  
교사 문아름

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들에게 어떤 문제에 대한 자신의 의견을 이야기하도록 하면 비슷한 답을 반복해서 말하는 경우가 대부분이고, 어떤 학생들은 자신의 의견을 이야기하는 것 자체에 어려움을 느끼기도 한다. 따라서 보다 구조화된 방법으로 학생들의 생각을 이끌어 낼 필요성이 있다. 브레인라이팅판과 아이디어판을 만들어 사용함으로써 학생들의 의견을 좀 더 효과적으로 이끌어내고, 다른 친구들의 의견도 존중할 줄 아는 태도를 유도하고자 한다.

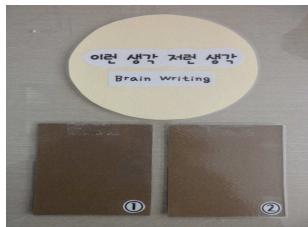
### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 색머메이드지, 코팅지, 양면테이프, 포스트잇, 하드보드지, 공익광고포스터 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

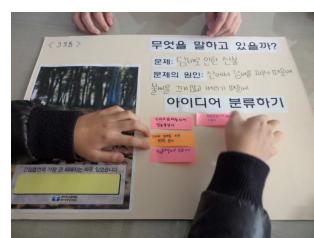
#### 가. 색지를 오려서 코팅한 후 연결하여 붙였어요.

- 1) 색머메이드지를 동그란 모양, 직사각형 모양으로 오린다.
- 2) 각각 코팅한 후, 원을 중심에 두고 사방으로 붙인다.



#### 나. 하드보드지에 분류판을 만들었어요.

- 1) 하드보드지에 공익광고포스터를 붙인다.
- 2) 오른쪽에는 광고의 문제점, 문제의 원인을 토의해서 적고, 브레인라이팅을 통해 얻은 아이디어들을 기준에 따라 분류하여 붙인다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 말하기·듣기·쓰기 : 광고 문구 만들기 - 6학년

- 1) 공익광고를 보고 광고에서 말하고자 하는 문제를 모둠토의를 통해 파악하여 아이디어판에 적는다.
- 2) 그 문제가 발생하는 원인을 토의한 후, 아이디어판에 적는다.
- 3) 문제의 해결방안을 포스트잇에 적어 브레인라이팅판에 붙인다.
- 4) 친구들의 의견을 돌려 읽어본 후, 아이디어판에 분류하여 붙인다.  
- 분류의 기준을 꼭 정하도록 한다.
- 5) 가장 좋은 아이디어 2~3개를 골라 모둠의 Good Idea로 선정한다.
- 6) Good Idea를 토대로 광고 문구를 작성하여 포스터에 적는다.
- 7) 모둠별 발표를 통해 다른 모둠 친구들의 문구를 듣고 평가한다.



공익광고의 문제와 문제의 원인을 파악하여 적는다.



해결방안을 생각하여 적은 후, 브레인라이팅판에 붙인다.



친구들의 의견을 읽어본 후, 기준에 따라 분류하여 아이디어판에 붙인다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

⇒ 다양한 의견을 모으는 활동에 활용하면 효과적임

- 가. 특활(자치) - 학급의 문제를 해결해야 하는 상황에서 친구들의 의견 모으기
- 나. 도덕 - 환경문제의 해결방안, 통일을 위해 우리가 할 수 있는 일 등의 주제에 활용
- 다. 사회 - 민주 시민으로서의 자질, 세계에 널리 알릴만한 우리나라의 문화유산 등의 주제에서 다양한 의견을 모을 때 활용
- 라. 학급운영 - 모둠별 과제의 해결점을 찾거나 모둠별 특색 있는 활동들에 대해 다양한 의견을 나눌 때 사용

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부원초등학교 교감 이종인 >

## 창의적인 도표 연주

소속 : 인천부개서초등학교

교사 김남숙

### 1. 이런 이유로 시작했어요.

듣고 말할 수 있는 정상적인 어린이는 누구나 다 음악성의 신장이 가능하다고 본다. 오늘의 교육이 의도하는 창조적인 교육활동은 인간의 창조성을 계발할 수 있는 종합적인 교육을 의미하므로 음악과 교육의 중점을 창조적인 표현 능력에 두고 여러 가지 능력이 계발 될 수 있도록 아동들에게 음악적인 경험을 풍부하게 쌓게 하고 다양성 있는 음악 활동으로 어린이들의 상상력을 자극하며 체계적인 학습을 통해서 어린이들의 독보력의 기틀을 마련하고 모방성을 계발하며 즉흥적으로 표현할 수 있는 능력을 길러 주어 흥미 있는 수업으로 이끌어 갈 수 있다.

### 2. 이런 자료가 필요해요.

- 가락악기, 리듬악기, 주걱, 국자. 빨래판, 그릇, 냄비 뚜껑 등

### 3. 이렇게 해봤어요.

#### 가. 즉흥적인 합주하기

- 1) 주위의 사물이나 악기를 활용하여 리듬치기 가락치기 등을 연습한다.
- 2) 사람의 신체활동이나 목소리로 합주를 한다.



#### 나. 이야기 학습하기

- 1) 이야기를 듣고 모둠별로 창작을 한다.
  - 2) 창의성과 협동을 발휘하여 여러 가지 다양한 장면을 연출한다.



### 다. 감정도표 표현 활동

- 1) 학급을 여섯 그룹으로 나누어 감정도표를 보고 장면 하나를 골라 묘사한다.
  - 2) 목소리나 동작에서 나올 수 있는 소리로도 표현이 가능하다.



< 추천인 : 초등전문장학위원회 인천부개서초등학교 교사 유정선 >

## 토론수업 아이디어 팁

소속 : 인천십정초등학교

교사 김희주

### 1. 토론 수업을 시작하기 전에



학생들이 토론수업 활동을 할 때 자기의 생각을 분명하게 말하기를 자신 없어 하거나 일부 몇몇의 아이들만 수업을 이끌어 나가는 경우가 많다. 여기서 교사의 역할은 활발한 토론 수업을 위해 모둠토론을 활성화하여 말하기 기회를 많이 제공하고, 전체토론에서 재미있게 토론하는 방법을 제시하여 많은 학생들이 자신감을 가지고 활발한 토론 수업에 참여할 수 있도록 유도해 주어야 한다. 이를 위해서 교사는 토론 수업에 앞서, 여러 가지 사항들을 준비하고 지도해야 할 것이다.

### 2. 토론 수업 준비하기



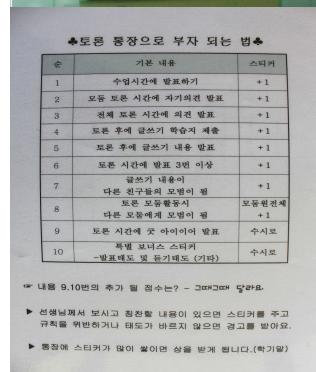
#### 신호등 카드

-A4색지나 색상지 등을 이용하여 찬성은 초록색, 반대는 빨강색, 보류는 노랑색으로 코팅하여 나무젓가락을 붙인다.



#### 모둠게시판(뒷부분)

-모둠게시판 뒷부분에는 비닐로 한 겹을 써서 신호등 카드를 보관하여 필요한 경우 꺼내어 활용한다.



#### 토론 통장(앞부분)

-토론 통장으로 부자 되는 방법을 함께 제시하는 것으로, 개별 혹은 모둠별로 스티커를 받을 수 있다.



#### 모둠게시판(앞부분)

-탁상용 달력을 활용하여 토론 주제에 대한 찬성과 반대 의견을 포스트 일에 작성하여 부착하게 한다.



#### 토론 통장(앞부분)

-토론 통장의 앞부분에는 학생의 이름과 토론 통장으로 부자되는 방법을 명시한다.



#### 토론 통장(뒷부분)

-한달 동안 날짜별로 스티커를 부착할 수 있도록 표를 만든다. 한달 동안 활용해야 하므로 코팅을 하여 끈을 달아 아이들 사물함에 걸어서 활용한다.

### 3. 토론 수업 활용하기



#### 가. 신호등 카드

신호등 카드는 교통 신호등 색의 원리를 이용하여 토론을 전개하는 방법으로 초록색은 찬성, 노란색은 중립, 빨간색은 반대를 의미하게 된다. 본격적인 토론을 시작하기 앞서 토론 주제에 대한 자기의 생각을 색깔에 맞게 표현하고 서로 의견을 주고 받으며 자신의 최종 주장을 결정지어 가는 과정에서 활용하면 매우 효과가 크다.

#### 나. 모둠 토론판

모둠 토론판은 전체 토론을 하기 앞서, 모둠 친구들과 찬성과 반대로 주장을 나누어 자기 생각을 정리하는데 활용된다. 모둠 토론판에서는 주로 PRO-CON을 활용하는데, 모둠 구성원을 둘로 나누어 한 편은 찬성의 입장에서, 다른 한 편은 반대 입장에서 토론하는 것이다. 그리고 서로 입장을 바꾸어 상대를 설득하게 된다. 이 방법은 양쪽 주장의 장단점을 모두 생각해볼 수 있는 기회를 제공하며 이를 토대로 자기의 최종 결정을 포스트 일에 써서 부착하면 전체 토론을 위한 준비가 끝나게 된다.

#### 다. 토론수업 말하기 지도

토론 수업을 준비할 때 가장 고심하고 시간을 많이 들여 준비하는 것이 바로 학생들의 말하기 지도법이다. 대부분의 학생들이 발표를 할 때 발표의 처음과 끝맺음을 명확하게 하지 못하거나 자신 없는 목소리로 말하는 경우가 많다. 이럴 경우에는 ‘앵무새 발표’를 활용하면 좋는데 선생님께서 “이 글에서 영희가 한 일은 무엇인가요?” 라고 질문을 하시면 앵무새처럼 “이 글에서 영희가 한 일은 -입니다.” 라고 앞부분을 똑같이 말한 후에 발표하는 것이다. 생각이 안 나는 경우에도 “생각이 나지 않으니 다시 생각해보겠습니다.” 라고 말하고 앉도록 지도하는데, 이 경우도 발표를 한 것으로 인정해 주어야 한다. 전체 토론을 할 때에는 사회자의 개입을 최소화하기 위해서 ‘릴레이 발표’를 실시하면 좋는데 찬성쪽에서 한명이 일어나 발표를 하면 반대쪽에서 “제가 발표하겠습니다” 를 외치며 반박하거나 의견을 발표하는 방법이다. 가장 먼저 일어나는 학생이 발표권을 얻게 되며 두 명이 동시에 일어날 때에는 평소에 발표 빈도가 적은 학생에게 우선권을 주도록 한다.

#### 라. 토론 통장

토론 통장은 토론 수업을 할 때마다 보상으로 아이들이 받게 되는 스티커 모음집이라고 할 수 있다. 토론 스티커는 개별적으로 받는 경우와 모둠별로 받는 경우가 있는데 개별적으로 받는 경우는 토론 참여도를 높이기 위해 활용하고, 모둠별로 받는 경우에는 토론 자세가 바른 모둠, 좋은 의견을 제시한 모둠 등으로 선정하여 모둠원 전체에게 부여한다. 이는 평소 교실에서 생활 지도를 목적으로 활용하던 스티커판을 수정·보완하여 만든 것으로 토론 수업에 열심히 참여한 학생들에게 스티커를 주어 매달 보상해주는 방법이다. 보상의 방법으로는 선생님댁 방문 쿠폰, 도서상품권 쿠폰, 선생님과 노래방가기 등 학생들이 원하는 내용으로 구성하되 교육적으로 바람직한 내용으로 선정한다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부일초등학교 교사 양인영 >

## 평가 카드

소속 : 인천동수초등학교

교사 정소영

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

2007년 개정 국어과 교육과정에서는 듣기 지도 과정에서 말하는 이의 관점과 의도를 파악하는 활동, 말하는 이의 의견을 비판하는 활동 등을 강조하고 있으며, 말하기 지도 과정에서는 다양한 말하기 상황에서 적극적으로 참여하고 협력적인 태도로 문제를 해결하는 활동을 강조하고 있다. 이에 차시별 개별 활동을 한 후에 모둠별 토의를 하고 토의 결과를 기록하거나 상대방의 잘한 점, 자신의 부족한 점을 찾아 기록하는 활동이 많다. 이러한 활동에서는 학생들이 서로의 생각과 의견을 교환할 때 각자의 생각을 번갈아 말하게 되는데, 그럴 때마다 많은 시간이 걸리고 자신의 의견을 분명하게 말하지 못하는 학생들의 경우 모둠활동에 더 많은 어려움을 겪게 된다. 이에 보다 간편하게 자신의 생각을 알리는 동시에 상대방의 생각을 알 수 있게 하고, 의견 표시를 분명하게 할 수 있는 평가카드를 제작하게 되었다. 평가카드는 개개인의 생각을 동시에 비교할 수 있고, 특히 모둠원들 사이에서 말하기 능력에 차이가 있는 경우 더욱 용이하게 사용할 수 있으며 상대방의 의견을 경청하고 있다는 것을 확인할 수 있는 자료로 매우 효과적이다.

### 2. 이런 재료를 사용했어요.

- A4용지, 코팅지, 색상지, 고리, 나무젓가락, 셀로판테이프 등

### 3. 함께 만들어 보아요.

#### 가. 평가카드를 만들어요.

- 평가 기준을 정해 기호를 정한 후 프린터로 출력한다.
- 색이 다른 색상지에 각각의 평가 기준을 붙인다.
- 코팅해서 고리에 묶어 모둠별로 인원 수 만큼 모둠 통에 넣어둔다.



#### ※ 좀 더 자세히

- 모둠 평가를 하기 전에 평가 기준을 명확하게 알려준다.
- 학년 수준에 따라 평가 단계를 단순화 또는 세분화할 수 있다.
- ? 카드는 발표의 내용이 이해가 잘 되지 않거나, 발표 내용 및 평가와 관련된 질문이 있을 경우에 사용한다.



#### 나. 마이크도 함께 사용해요.

- 모둠원들의 이름표를 만들어 모둠 통에 넣어두는데 이때 이름표 뒷면에 붙일 마이크 모양도 함께 만든다.
- 이름표와 마이크 모양을 각각 코팅한 후 오려 나무젓가락으로 앞뒷면에 마이크와 이름표를 맞붙인다.
- 모둠 활동 시 발표할 때 사용한다.



#### 4. 이렇게 활용했어요.

##### 국어(말하기·듣기) : 3학년

###### 3. 함께 사는 세상(4/4차시) - 이야기를 원인과 결과가 드러나게 말하기

- 주변에서 보았거나 들은 이야기 중 친구에게 들려주고 싶은 이야기를 정리한다.
- 정리한 내용을 바탕으로 하여 모둠원들에게 원인과 결과가 드러나게 이야기 한다. 이 때 교사는 학생들이 어떤 자세로 활동에 참여해야 하는지 평가 관점을 알려준다.
- 발표자의 이야기를 듣고 평가 관점에 따른 자신의 생각을 카드로 표시한다. (◎-매우 잘함, ○-잘함, △-보통, ?-질문 있음 또는 이해 안됨)
- 발표자는 다른 모둠원들과 다른 카드를 보인 모둠원에게 왜 그 카드를 보였는지 질문을 통해 확인하며, ?표를 보인 모둠원은 자신의 질문과 발표자의 답변을 통해 평가를 보충한다. 이 때 교사는 평가 관점에서 어긋나지 않도록 발표 상황을 점검한다.



#### 5. 다른 교과에도 활용해 보세요.

국어과 수업을 비롯하여 사회과 주제별 토의 학습, 과학과 실험결과 예상하기, 미술과 작품 평가 활동, 독서 재량 활동 등 다양한 교과에서 사용할 수 있으며, 특히 모둠과제 및 모둠작품 발표, 모둠별 활동 평가 시에 유용하게 활용할 수 있다. 또한 전체 활동 시 실시하는 1인 스피치에서도 발표자에 대한 학생들의 반응을 평카 카드로 들어 직접 보여줌으로써 자신에 대한 평가 결과를 한 눈에 짐작 할 수 있는 효과를 볼 수 있다. 이를 통해 평가의 신속성은 물론 발표 후 반응에 대한 수정 보완을 바로 할 수 있는 학습의 피드백을 학생 스스로 경험할 수 있다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부평서초등학교 교사 김양희 >

## 함께 노는 수학 장난감

소속 : 인천한길등학교  
교사 오지영

### 1. 자료 제작 동기

다양한 영역의 수학 학습 과정에서 학생들은 개인이 지닌 이해도와 선행학습 정도 등에 따라 많은 차이를 보인다. 또한 다른 교과나 활동들과 달리 수학 학습에서는 모둠이나 학급 친구들이 함께 학습 활동을 정리한 후 수업의 일반화와 확장이 어려운 편이다. 결국 수학과 학습에 자신이 없는 학생들은 수학 학습을 재미없고 따분한 것으로 인식하기 쉽고, 수학을 좋아하는 학생들도 학교 수학 시간은 다 아는 것을 반복하는 지루한 시간으로 여기기 쉽다.

이에 간단한 수학 게임이나 놀이 교구를 활용함으로써 원리 이해가 이루어진 학생과 어려움이 있는 학생 모두 재미있게 학습한 개념을 다지고, 생활 속으로 확장함으로써 일상 생활에서 즐겁게 수학을 받아들이고 활용할 수 있도록 한다.

### 2. 준비물 및 활용 재료 : A4용지, 코팅지, 빨대, 압정, 클립, 벨크로판, 전동기 등

### 3. 제작방법 및 활용사례

#### 가. 수와 연산 영역 관련 자료



[넘겨라 숫자카드]

[제작방법] 0~9 숫자카드와 자리수, 자리값이 적힌 카드를 링으로 연결한다.

[활용방법 및 기대효과] 십만, 만, 천 등의 큰 수 학습 활동에 활용한다. 학년에 따라 조나 억 등의 더 큰 수 세기와 수 읽기, 자리값 알기 등에 활용할 수 있다. 교사 또는 모둠 학생들끼리 제시하는 숫자를 학생이 표현해보거나, 뛰어 세기나 다음 숫자 예상하기 등 수 표현과 수 읽기 학습에 효과적이다.



[제작방법] 원그래프에 칸을 나누어 숫자를 적절히 쓰고, 클립을 길게 펼쳐 화살을 만들어 돌아가게 한다.



[숫자판과 땅따먹기]

[활용방법 및 기대효과] 돌려서 나온 두 수를 계산(필요에 따라 달리 활용)하여 정답이 적힌 부분을 색칠하도록 하는 방법으로 활용한다. 두 수의 덧셈, 빼셈, 곱셈, 나눗셈 등 연산 영역을 재미있게 학습하고, 놀이 형식으로 반복함으로써 익숙해지게 할 수 있다는 장점이 있다.

## 나. 도형 영역 관련 자료



[붙였다 뗐다 도형판]

**[제작방법]** 부직포 판에 OX로 영역을 나누고, 각종 필요한 도형을 출력한 후, 코팅하여 벨크로 테이프를 붙여 사용한다.

## [활용방법 및 기대효과]

입체도형 또는 도형을 직접 분류하여 직접 무리지어 보도록 한다. 같은 도형끼리 분류하거나, 해당 도형이 아닌 것을 제외하는 등의 여러 영역의 도형 분류 학습 활동에 두루 활용할 수 있다. 이를 통해 학생들은 반구체물로 다시 한번 도형을 조작해봄으로써, 학습 내용을 보다 쉽고 재미있게 일반화할 수 있게 된다.



[돌아라 입체도형]

**[제작방법]** 빨대나 나무젓가락에 평면도형을 우드락으로 잘라 붙인다. 가운데 부분이 비어있는 회전체인 경우 OHP 필름을 이용하여 공간을 비워둔다.

## [활용방법 및 기대효과]

입체도형의 단면 및 평면도형을 회전했을 때의 모양을 직접 유추해볼 수 있는 활동 교구이다. 나무젓가락이나 빨대를 직접 돌려보거나, 과학 시간에 활용했던 전기회로를 구성하여 전동기를 통해 돌려본다. 또는 교사는 전동 드릴 등을 이용하여 빠르게 돌아가는 모습을 시연해보일 수도 있다.

## 4. 활용 효과

구하기 어려운 재료나 제작이 어려운 교구가 아닌 누구나 손쉽게 평범한 재료를 이용해 만들 수 있는, 그러면서도 학생들이 좋아하는 놀이 및 게임도구로 제작하여 수학 수업에 활용하니, 수학 시간에 다 함께 즐거워질 수 있었다. 수학을 잘하는 학생들은 잘하는 아이대로, 자신이 없는 학생들은 게임과 장난감 같은 교구들을 통해 보다 재미있게 수학 수업에 임하게 되었다. 이러한 수학 교구들은 필요에 따라 다른 과목에도 적절하고 유용하게 활용될 것으로 기대되며, 다른 과목에서 주로 쓰이는 교구들 역시 수학과에 적절히 응용하여 효과적으로 활용할 거리가 많을 것으로 생각된다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천한길초등학교 교사 구수진 >

## 핸드빈(Hand-Bean)

인천금마초등학교  
교사 이효경

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

음악 수업에서 연주 활동을 할 때 학생 자신이 손수 제작한 악기로 악보를 연주하는 일은 악기를 만들었다는 보람과 내 악기를 연주한다는 뿌듯함을 느끼게 하고, 악기 연주에 더욱 애착을 심어주는 계기가 될 수 있다. 핸드빈(Hand-Bean)은 손으로 흔드는 콩이 라는 뜻으로 오르프 악기인 마라카스와 유사한 음색을 내는 악기이다. 학급의 공식 리듬 악기로 핸드빈을 지정하고 의미 있는 연주를 경험하여, 다양한 악기들과 함께 어우러지는 연주로 합주의 아름다움을 느낄 수 있도록 한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

빈 요구르트병 4개, 콩이나 쌀, 스카치테이프, 색종이

### 3. 이렇게 만들었어요.

가. 요구르트병 안에 콩이나 쌀을 넣었어요.

- 1) 빈 요구르트 병 내부를 깨끗이 씻어 말린다.
- 2) 요구르트 병 2개 안에 콩이나 쌀을 넣어 놓는다.

나. 요구르트병 2개를 마주보게 하여 연결했어요.

- 1) 콩이나 쌀이 들어있는 요구르트 병 1개와 빈 요구르트 병 1개의 입구를 서로 마주보게 놓는다.
- 2) 스카치테이프로 병 2개가 마주보는 입구를 여러 번 감아 붙인다.
- 3) 요구르트 병 겉면에 테이프 자국이 보이지 않도록 색종이를 활용하여 개성 있게 표현한다.



완성된 핸드빈

#### 4. 이렇게 사용했어요.

4학년

음악

4학년-음악: 다양한 악기로 소리의 어울림 표현하기

- 가. 제재곡을 익힌다.
- 나. 제재곡에 삽입된 합주 악보를 보고, 어떤 악기로 연주하는 것이 좋을지 모둠별로 토의한다.
- 다. 토의를 통하여 한 줄 악보와 오선 악보가 있음을 구분한다.
- 라. 한 줄 악보는 음의 높낮이가 없는 무음악기로 연주하도록 한다.
- 마. 한 줄 악보의 아랫 부분은 음의 길이가 긴 트라이앵글로 연주할 수 있고, 한 줄 악보의 윗 부분은 핸드빈으로 연주할 수 있음을 토의의 결론으로 이끌어낸다.



모둠별로 토의하여 연습하기



한 줄 악보의 윗 부분  
핸드빈으로 연주하기

#### 5. 이렇게 사용하면 더 좋아요.

##### 가. 음악

- 1) 캐스터네츠, 탬버린과 더불어 리듬악기를 연주할 때 사용.
- 2) 오르프 악기인 마라카스와 유사한 음색이므로 마라카스 대용으로 사용.
- 3) 제재곡의 기본박을 익힐 때 박수치기 대신 사용.

##### 나. 국어, 사회 : 모둠별 토의나 과제 해결이 끝났을 때 모둠별 구호를 외칠 때 사용.



< 추천인 : 초등전문장학위원 인천후정초등학교 교사 이은혜 >

## Good Idea 활동판

소속 : 인천부평남등학교

교사 손 경

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들은 모둠토의 활동을 실시한 후 모둠에서 가장 좋은 의견을 선정할 때 대부분 공부를 잘 하는 학생의 의견이나 목소리가 큰 학생의 의견을 선정하는 경우가 많다. 그러나 이렇게 선정된 의견의 경우 충분히 모둠의 의견이 반영되지 못하는 경우가 많다. 이를 보완하기 위해서 여러 의견 중에 다수를 선택하고, 각 의견에 대해 질적으로 우수한 의견을 선택할 수 있게 한 토의 방법이 ‘복수선택 및 질적의사결정 토의 수업’이다. 이 수업을 실시하기 위해서는 모둠원들이 자신의 의견을 제시할 수 있는 개인 제시판과 의견판에 붙일 수 있는 스티커, 가장 좋은 의견으로 선정된 의견을 제시할 수 있는 Good Idea 제시판이 필요하다. 모둠에서 좋은 의견을 선정하기 위해 제작된 Good Idea 활동판을 활용하여 토의 수업을 실시한다면 학생들의 토의 활동은 한층 더 적극적으로 진행될 수 있을 것이며, 독창적인 아이디어를 선택하는 능력도 기를 수 있을 것이다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4 색지, 코팅지, 플라스틱 고리, 벨크로(보들이, 까슬이), 스티커

### 3. 이렇게 만들었어요.

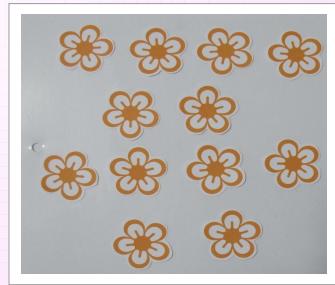
#### 가. 개인 의견 제시판과 Good Idea 제시판을 코팅했어요.

- 1) 20cm×20cm 크기의 개인 의견 제시판(흰색)과 Good Idea 제시판(노랑 또는 분홍), 5cm×5cm 개인 idea 판(연두, 진노랑)을 오려서 코팅한다.
- 2) 이 때 Good Idea 제시판에는 예쁜 글씨체로 ‘Good Idea’라고 붙여 준다.
- 3) 개인 의견 제시판과 Good Idea 제시판은 플라스틱 고리로 연결해 준다.



**나. 스티커를 만들고, 벨크로를 붙여요.**

- 1) 학생 개인당 6개 정도를 가질 수 있도록 예쁜 모양의 스티커를 만들고, 코팅을 한다.
- 2) 코팅해 둔 개인 의견 제시판과 개인 idea 판에는 보들이 벨크로를 붙인다.



**4. 이렇게 사용했어요.**

**슬기로운 생활 : 하루 동안 하는 일 나누기(2학년)**

- 1) 하루 동안에 하는 일에 대하여 이야기하기
- 2) 하루 동안 하는 일을 어떻게 나누면 좋을지 개인 idea 판에 자신의 생각 쓰기
- 3) 자신 쓴 생각을 개인 의견 제시판에 붙여가며 친구들에게 이야기하기
- 4) 의견을 듣고, 개인적으로 좋은 의견이라고 생각되는 것을 3가지 선정하여 가장 좋은 의견에는 스키커 3개, 두 번째 의견에는 2개, 마지막 의견에는 1개를 붙여주기
- 5) 최종적으로 가장 좋은 의견이라고 선정된 것을 떼어서 Good Idea 제시판에 붙이고 학급 친구들에게 발표하기



**5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.**

- 가. 국어시간 - 자신의 생각을 이야기한 후 모둠의 가장 좋은 생각을 선정할 때
- 나. 사회 - 우리 지역의 문제를 해결할 가장 좋은 방안을 선정할 때
- 다. 학급운영 - 모둠별 특색 있는 활동들에 대해 다양한 의견을 나누고 최선의 내용을 선정할 때

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천갈월초등학교 교사 이은선 >

## Picture Sequence card

소속 : 인천마곡초등학교

교사 노현정

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

영어교과는 3학년부터 6학년까지 모두 1차시에 그 단원의 핵심문장으로 구성된 대화글인 Look and Listen이 나온다. 학생들은 1년 동안 1과~16과까지 총 16번에 걸쳐 Look and Listen을 듣지만 교사가 어떤 목적을 갖고 듣도록 유도하지 않으면 중요한 문장에 초점을 맞춰 듣기보단 자기 귀에 익숙한 문장, 이해 가능한 문장만을 듣게 된다. 이런 맹목적인 듣기에서 벗어나 학생들로 하여금 전체적인 내용 전개 순서를 이해하기 위한 듣기로 유도하기 위하여 본 자료를 만들게 되었다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- A4 라벨지, 카드 붙일 학습지(A4 크기), 교사용 영어 cd, open capture 프로그램

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. Picture sequence card 만들기

- 1) Look and Listen 내용을 단락별로 나눈다.
- 2) 단락별로 특징적인 장면을 정한다.
- 3) 오픈 캡쳐 프로그램을 실행시킨다.
- 4) 교사용 CD를 실행시킨다.
- 5) 원하는 장면에서 정지 버튼을 누른다.
- 6) Alt + tab 버튼을 누른다.(오픈 캡쳐 프로그램으로 전환됨)
- 7) 화면캡쳐 선택 => 캡쳐할 영역을 사용자가 직접 지정  
=> 원하는 크기로 드래그 => 파일 선택 => 이미지를 파일로 저장
- 8) A4 크기의 학습지에 모든 카드를 붙일 수 있게 카드의 크기를 조절한다.



### 나. 한 가지 더!

- 1) 카드를 라벨지로 만들 경우 모서리 끝 부분을 살짝 벌리고 안쪽으로 접어 학생들이 라벨지를 쉽게 벗겨낼 수 있도록 한다.
- 2) 시간이나 장소의 변화나 특징적인 장면을 문단별로 잘 나누어 중요한 장면을 포착하여 만든다. 이때 순서에 혼동을 줄 수 있는 장면 카드가 있는지 다시 한 번 확인한다.
- 3) 교사용 카드를 대형으로 만들면 좋겠으나 칼라 잉크 소모가 많으므로 학생용 카드를 칼라로 뽑은 후 실물화상기를 이용하여 정답을 맞힐 수 있다.

### 4. 이렇게 사용했어요.

#### 듣기 : Look and Listen 대화 글 내용 순서 이해하기 - 5학년

- 1) 교과서에 나온 Look and Listen 그림 장면을 살펴본다.
- 2) 무엇을 하는 장면인지 이야기 나눈다.
- 3) 화면 없이 Look and Listen 대화 내용만을 cd를 이용해 들려준다.
- 4) 학생들은 대화 내용을 들으면서 Picture Sequence Card를 순서에 맞게 배열한다.
- 5) 다시 한 번 화면 없이 대화 내용만을 들으며 다같이 순서를 배열해본다.
- 6) 대화내용과 화면을 모두 제공하면서 순서가 맞는지 확인한다.
- 7) 대화내용과 관련된 질문을 통해 내용을 심화한다.



개인별로 학습지 1장과 Picture Sequence card를 지급한다.



Look and Listen을 들으며 순서에 맞게 Picture Sequence card를 배열한다.



Look and Listen 화면을 보면 서 순서가 맞는지 확인한다.

### 5. 다른 방식으로 이용해 보아요.

- 1) Picture Sequence card를 보고 자기 나름대로의 스토리를 구성하여 그 순서에 맞게 배열한다.
- 2) 자기가 구성한 스토리를 전체 앞에서 발표한다.
- 3) 실제로 Look and Listen 대화 내용을 듣고 자기가 만든 스토리와 비교해 본다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천부내초등학교 수석교사 한영옥 >

## TV모형과 마이크

소속 : 인천일신초등학교  
교사 오정희

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

학생들이 모둠발표 활동을 할 때 말하는 사람을 보지 않고 다른 행동을 하는 경우가 많다. 그래서 발표를 하는 아동은 모둠원들이 듣지 않기 때문에 발표를 하다가도 의욕이 떨어지게 된다. 따라서 발표하는 사람을 바라보고 발표를 잘 들을 수 있도록 자극해 주는 자료가 필요하다. 모둠에서 발표할 때 TV 모형을 만들어 사용할 수 있도록 해 줌으로써 학생들이 발표자를 바라보고 집중하여 발표를 듣는 능력을 기르고 모둠 발표가 활발하게 이루어지도록 유도한다.

### 2. 이런 재료로 만들었어요.

- 우드락, 양면테이프, 글루건, 수수깡, 부직포 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 우드락을 TV모형으로 잘라서 만들었어요.

- 1) 우드락에 TV모형을 그리고 자른다.
- 2) 채널모양과 볼륨 모양 등 악세사리를 만들어 붙인다.



#### 나. 수수깡에 꽃을 붙여 마이크를 만들었어요.

- 1) 수수깡을 마이크 길이로 적당하게 자른다.
- 2) 부직포를 이용하여 꽃모양을 만든다.
- 3) 꽃 모양을 양면테이프를 이용하여 수수깡에 붙여준다.



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 듣말 : 책을 읽고 알게 된 인물 소개하기

- 1) 책을 읽고 알게 된 인물 중에서 친구에게 소개하고 싶은 인물을 생각해본다.
- 2) 선생님이 시범적으로 학생들에게 소개하고 싶은 책 속 인물을 먼저 소개한다.
- 3) 모둠으로 모여서 친구에게 내가 소개하고 싶은 인물과 인물의 생김새, 성격, 한 일 등을 소개한다.
- 3) 소개하는 사람은 마이크를 들고 소개를 한다.
- 4) 소개하는 사람과 가까이에 앉은 사람이 TV모형을 들어주어 모둠 친구들이 발표하는 사람을 잘 볼 수 있도록 한다.
- 5) 한 사람의 소개가 끝나면 옆에 있는 친구에게 TV모형을 건네주어 발표를 이어가게 한다.
- 6) 모둠 발표가 끝나면 모둠에서 가장 소개를 잘 한 친구를 추천하여 전체적으로 발표를 들어본다. 이 때 캠코더를 TV와 연결하여 실제 뉴스처럼 진행한다.



발표하는 사람은 실제 TV  
아나운서처럼 발표를 하고  
듣는 사람은 경청한다.



발표를 마치면 다음 발표자  
에게 TV모형과 마이크를 건  
넨다.



캠코더를 TV와 연결하여  
실제 뉴스처럼 진행하면  
더 효과적이다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- 국어시간 : 읽기 시간에 내용의 줄거리를 간추려서 발표할 때, 듣말 시간 새롭게  
알게 된 내용을 소개할 때, 쓰기 시간에 정리한 내용을 발표할 때  
사용하면 효과적이다
- 사회 : 사회의 여러 가지 문제점을 취재하여 발표하는 시간, 특히 고학년의 경우  
실제 방송뉴스에서 아나운서와 기자가 발표하는 형식으로 진행하면 더욱  
효과적이다.
- 보건 : ‘건강’이라는 주제를 가르칠 때, 반에서 건강한 친구를 소개할 때 효과적이다.
- 학급운영 : 아침 자습 시간에 1분 발표를 할 때, 한 달간 칭찬받을 행동을 한 어린  
이를 추천할 때 효과적이다.  
⇒ 뉴스 형식으로 진행할 수 있는 내용이면 모든 교과에 적용할 수 있다.  
⇒ 발표하는 모습을 캠코더를 통해서 TV와 연결하면 더욱 효과적이다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천일신초등학교 교사 지권섭 >

## UCC 활용을 통한 역사교육

소속 : 인천부곡등학교  
교사 이기랑

### 1. 소개하기

현행 교육과정에서 역사교육은 6학년 사회에서 처음 이루어진다. 처음 역사를 공부하는 학생들의 반응은 크게 두 가지로 나뉜다. 재미있어하거나, 어려워서 싫어하거나, 어떻게 하면 학생들에게 역사교육의 필요성과 가치를 일깨워 줄 수 있을까?

역사교육에서 무엇보다 중요한 것은 관심이라 생각한다. 학생들이 역사적 사건에 관심을 갖고 현재의 사건을 역사적 사실과 연결시켜 이해하고자하는 참여의식을 불러 일으키면 성공적이다. 이를 위해 다양한 방법을 고민하던 중, UCC 활용 통한 사회과 토론 학습을 접하게 되었다.

### 2. UCC(User Created Contents) 알기

사용자들이 직접 제작한 콘텐츠로 전문가나 기관 등 콘텐츠 제공자가 아닌 일반 사용자들이 직접 만들어낸 콘텐츠를 뜻한다. 넓은 범위에서 보면 카페나 블로그, 미니홈피 등에 게시하는 모든 종류의 게시물을 포함하지만, 현재 주목받고 있는 UCC는 텍스트 위주의 창작물보다는 동영상 창작물을 일컫는다.

### 3. UCC 활용에 명심하기

#### 가. UCC의 수준과 내용 확인(사전)

- 수업에 사용할 UCC의 수준과 질을 사전에 확인해야 한다.

#### 나. 학생들 생각 교환(사후)

- 활용한 UCC에 대한 학생들의 감상을 정리하게 하고 서로의 생각을 교환한다.

### 4. UCC 살펴보기

- 역사교육 관련 UCC가 있는 사이트 안내

가. 동북아역사재단 (<http://www.historyfoundation.or.kr>)

나. 국사편찬위원회 (<http://www.history.go.kr>)

다. 독립기념관 (<http://i815.or.kr>)

라. 독도수호국제연대 (<http://www.dokdonetwork.or.kr>)

마. 사이버독도 (<http://www.dokdo.go.kr>)

## 5. 수업에 적용하기

### 사회 : 중국, 일본과 우리나라의 관계 알기- 6학년

- 1) 중국, 일본과 관련하여 현재 우리나라 영토 주변에서 일어나는 일련의 사건을 살펴본다. - UCC 활용
- 2) 중국, 일본과 우리나라의 관계를 설명할 주제를 정한다.  
- 백두산, 동북공정, 한글, 동해, 독도
- 3) 모둠별 자신이 맡은 주제의 내용을 사전 조사하여 공부한다. - UCC 활용
- 4) 전문가집단으로 모여 자신의 조사 내용을 발표한다.
- 5) 원집단으로 모여 모둠별 학습 내용을 서로 가르친다.
- 6) 학습 내용을 바탕으로 세 나라의 관계를 정리하여 서로 토의한다.
- 7) 토의가 끝난 후에는 삼국의 관계에 대한 학습을 정리한다. - UCC 활용

## 6. 추천하기 - 역사쟁점과 추천 UCC 살펴보기

### 가. 역사쟁점(7가지)

- 독도 영유권
- 동해표기
- 역사교과서
- 일본군 위안부
- 야스쿠니 신사
- 동북공정
- 백두산

### 나. 추천 UCC ([http://www.historyfoundation.or.kr/?sub\\_num=349](http://www.historyfoundation.or.kr/?sub_num=349))

① 한영이과 일국이 - 역사적 사건에 관심 갖기	
② 평화의 실마리 - 동북아 삼국의 문제에 관심 갖기	
③ 대한민국을 알고 계십니까? - 잊혀지는 역사 바로 알기	

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천한길초등학교 수석교사 전재호 >

## Whispy(파닉스 폰)

소속 : 인천삼산초등학교  
교사 가인숙

### 1. 이런 이유로 만들었어요.

영어교육에서 Reading과 Speaking, Listening을 향상시키기 위해 이제까지 사용해 온 방법은 자신의 소리를 녹음해 들어 보는 것이었다. 그러나 녹음을 하는 것은 매우 번거로운 일이어서 제대로 활용되지 못하고 있는 것 또한 현실이었다. 그러한 번거로움과 불편함을 해결하고 학생들이 언제 어디서나 자신의 소리를 직접 들을 수 있는 교구가 바로 위스피(파닉스 폰)이다.

### 2. 이런 재료로 만들 수 있어요.

- 파이프 2개, 테이프 등

### 3. 이렇게 만들었어요.

#### 가. 파이프를 이용해 만들 수 있어요.

- 1) 철물점에서 파이프를 두 개 구입한다.
- 2) 물로 씻어 말린다.
- 3) 테이프로 이음새 부분을 감는다.



#### 나. 다른 방법도 있어요 & 구입할 수도 있어요.

- 1) 일자형 파이프를 사서 이음새 부분을 끼운다.(사진1)
- 2) 구입할 수도 있어요.(사진2)



#### 4. 이렇게 사용했어요.

##### 파닉스 지도시 - 3,4학년

- 1) 동영상을 보고 알파벳의 소리를 찾는다.
- 2) 찾은 알파벳이 어떤 소리로 발음되는지 말하도록 한다.
- 3) 위스피(파닉스 폰)를 통해 그 소리를 말한다.
- 4) 자신의 소리를 동영상의 소리와 같은지 점검한다.

##### 듣기, 말하기 지도시 - 5학년

- 1) 교과서의 문장을 듣는다.
- 2) 들은 문장을 위스피(파닉스 폰)를 대고 말한다.
- 3) 말한 내용을 들은 문장과 비교하도록 한다.
- 4) 문장을 듣고 위스피(파닉스 폰)를 통해 말하기를 여러번 반복한다.

##### 읽기 지도시 - 6학년

- 1) 교과서의 읽기 지문을 듣는다.
- 2) 위스피(파닉스 폰)를 대고 읽는다.
- 3) 위스피(파닉스 폰)를 통해 자신의 소리를 들으면서 원어민의 발음과 비교하도록 한다.

#### 5. 이렇게 사용하면 더욱 좋아요.

- 가. 영어시간 - 듣기, 말하기, 읽기 활동에서 사용할 수 있으며 파닉스 즉 단어가 가진 소리, 발음을 배울 때 매우 유용하다.
- 나. 국어시간 - 영어시간에서 사용한 것과 같이 듣기, 말하기, 읽기 활동 등에서 사용할 수 있다.
- 다. 재량활동 - 공연 준비나 발표연습 등을 할 때 사용할 수 있다.

< 추천인 : 초등전문장학위원 인천영선초등학교 교감 박은실 >



---

## 2010 초등전문장학지원단이 추천하는 **톡톡! 아이디어 수업자료**

---

발 행 일 : 2010년 12월

발 행 인 : 교육장 이기소

발 행 처 : 인천광역시북부교육지원청 ☎ 032)510-5408

---

자문위원 인천광역시북부교육지원청 교육지원국장 **최규선**  
인천광역시북부교육지원청 교수학습지원과장 **한승도**

기획위원 인천광역시북부교육지원청 장학사 **김경애**

편집위원 인천굴포초등학교 교사 **김영옥**  
인천신촌초등학교 교사 **강보운**

---

인천광역시북부교육지원청 책자

내지 : 80미색모조

간지는 없습니다.

표지는 칼라로 갖다드리겠습니다.

부수 : 100부