

강 의 계 획 서

| 강 좌 명 | | 강 사 명 | |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------|
| 읽고 쓰고 셈하고 | | | |
| 강의목표 | 미래, 사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재를 양성하는 데에 중점을 두고 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성을 함양을 목적으로 융합교육을 통해 초등과정으로 원활한 이음을 위한 기본적 지식 3R's 읽기(reading), 쓰기(writing), 셈하기(arithmetic) 능력을 강화하고자 한다. | | |
| 교수방법 | 보드게임과 책놀이를 통해 개념과 원리 학습을 강화하고, 학습동기, 흥미 유발 요소를 적용한 놀이수업으로 진행한다. | | |
| 차시 | 강의 내용 | 준비물 | 강의 방법 |
| 1 | 진단평가 1) 엄훈 교수의 읽기 진단 ① 모음 읽기 ② 자음 읽기 ③ 유창성 ④ 받아쓰기 2) 10까지의 수 ① 순서대로 읽기 ② 거꾸로 읽기 | 진단 도구, 연필, 지우개, 색연필, 8칸 공책 | 진단 |
| 2 | 다양한 자음 놀이 - ‘ㄱㄴㄷ’ 메뉴판 작은책 글자와 숫자 낚시 - 목표수 만들기 | 자음송, 철교, 자석, 클립, 자음카드, 실 | 쓰기 셈하기 |
| 3 | 사다리타기 1) 자음·모음 글자사다리 2) 보다 큰 수 작은 수 찾기 | 자음모음카드, 자음송, 모음송 사다리 판 | 말하기 셈하기 |
| 4 | 글자 바느질 - 글자 바느질을 하며 글자 획의 방향 익히기 넉아웃 보드게임 - 수 가르기와 모으기 | 뚝바늘, 흡착 막대, 수카드, 그림카드, 실 | 체험 |
| 5 | 거꾸로 수수께끼 - 거꾸로 말한 단어 알아맞히기 게임 소풍간 뽀로로와 친구들 - 수 가르기와 모으기 | 날말카드, 수카 드, 그림카드 | 말하기 셈하기 |
| 6 | 약어입 부등호 1) 대소를 학습 2) 약어입 부등호를 만들기 | 계란판, 물감, 구슬 | 쓰기 셈하기 |

| 차시 | 강의 내용 | 준비물 | 강의 방법 |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------|
| 7 | 위치와 크기를 알아요 1) 위치를 알아보아요. 2) 크기를 알아보아요. 3) 넓이를 알아보아요. | 줄자, 쌍기나무 | 말하기 셈하기 |
| 8 | 내 땅이 넓어요 - 땅따먹기 1) 부자할아버지의 유언을 알아본다. 2) 다각형의 각 요소에 대해 알아본다. 3) 점을 연결하여 도형을 만든다. | 점판, 연필, 부자할아버지 이야기 | 말하기 셈하기 |
| 9 | 짧아진 바지로 만든 신기한 마술 종이 1) 짧아진 바지 전래동화 감상한다. 2) 슈링클스 키링을 만든다. | 전래동화, 슈링클스 키트 | 체험 |
| 10 | 수(數) 먹는 하마 1) 50까지 수를 읽기 2) 수를 순서에 맞게 배열 | 숫자카드, 8칸 공책 | 읽기 셈하기 |
| 11 | 타지아퍼즐 - 1) 퍼즐 문제를 푼다. 2) 퍼즐 조각을 조립한다. | 타지아퍼즐 | 읽기 셈하기 |
| 12 | 나는 요리사 1) 요리에 필요한 재료를 적어본다. 2) 팝콘 만들기 3) 옥수수의 변화를 기록한다. | 옥수수, 설탕, 팝콘기계, 식용유, 8칸공책 | 쓰기 |
| 13 | 마음 온도계 1) 온도에 대해 알아본다. 2) 따뜻한 말과 차가운 말을 분류한다. 3) 마음온도계를 만든다. | 온도계, 따뜻 한 말, 차가운 말, 참좋은 말 동영상 | 쓰기 셈하기 |
| 14 | 이구동성 게임 - 동시에 말한 낱글자를 듣고 단어 맞추기 | 낱말카드 | 말하기 |
| 15 | 도둑잡기 1) 10의 보수를 알아본다. 2) 도둑잡기 게임을 진행한다. 3) 받아올림이 있는 (한자리수) 덧셈 4) 받아내림이 있는 (두자리수)-(한자리수) | 보수카드, 보드게임 | 셈하기 |
| 16 | 글자 수 만큼 - 제시된 그림을 보고 단어의 글자 수 알아보기 딩고 보드게임 - 같은 그림 찾기 | 그림카드, 보드게임 | 쓰기 셈하기 |
| 17 | 속성기차 1) 도형의 특성을 알아본다. 2) 조건에 맞게 분류한다. | 속성카드 | 말하기 셈하기 |
| 18 | 글자를 찾아라 - 특정 낱말과 관련된 단어 찾기 | ppt, 활동지 | 쓰기 |

| 차시 | 강의 내용 | 준비물 | 강의 방법 |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------|
| 19 | 뒤죽박죽 글자 만들기 - 낱말에 빈 칸을 만들어 다양한 글자 조합 만들기 | 한 글자 카드, 빈 칸 단어카드 | 쓰기 |
| 20 | 동시는 내 친구 - 1) 전래동시 ‘꼬마야 꼬마야’ 를 읽어본다. 2) ‘꼬마야 꼬마야’ 전래놀이를 수행한다. 3) 동시를 다양하게 표현한다. | 8칸 공책 | 읽기 쓰기 |
| 21 | 넘브릭스 - 가로 또는 세로 방향으로 차례대로 연결 | 넘브릭스 문제 8칸 공책 | 읽기 셈하기 |
| 22 | 메모리게임 1) 포켓몬의 이름을 알아본다. 2) 메모리카드를 만들어본다. 3) 게임을 진행한다. | 보드게임 8칸 공책 | 쓰기 셈하기 |
| 23 | 부채 이야기 1) 부채란 무엇인지 알아본다. 2) 연산 부채를 만들어본다. 3) 마술 주문을 외워본다. | 부채 도안 | 읽기 셈하기 |
| 24 | 톡톡톡 징검다리 놀이 1) 글자주사위를 활용하여 낱글자 익히기 2) 연속된 수에서 빠진 숫자를 찾기 | 편지카드, 100판 모형, 주사위 | 쓰기 셈하기 |
| 25 | 암호 속 동화책을 찾아라 - 암호를 해독해 동화책 제목을 찾기 | 암호판, 해독판 | 말하기 |
| 26 | 돋보기로 보물 찾기 1) 돋보기의 특징을 안다. 2) 돋보기로 단어를 찾는다. | 돋보기, 글자카드 | 말하기 |
| 27 | 단어벽 - 벽에 있는 단어로 다양한 게임 | 활동지 | 말하기 |
| 28 | 초성퀴즈 - 초성을 보고 단어를 맞추기 | ppt, 활동지 | 말하기 |
| 29 | 약봉투 만들기 1) 약을 분류한다. 2) 처방전을 작성한다. 3) 약을 제조한다. | 약봉투, 처방전, 초콜릿 약 | 셈하기 쓰기 |
| 30 | 흉내내는 말 표지판 1) 소리를 나타내는 말 2) 모습을 흉내내는 말 3) 표지판을 만든다. | 하드스틱, 두꺼운 종이 | 쓰기 |
| 31 | 문장 만들기 1) 누가 어찌하다. 2) 누가 어떠하다. 3) 무엇이 무엇이다. 4) 누가 무엇을 어찌하다. | 낱말카드 | 읽기 |

| 차시 | 강의 내용 | 준비물 | 강의 방법 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------|
| 32 | 끝맺음에 따른 문장 1) 풀이하는 문장 2) 묻는 문장 3) 감탄을 나타내는 문장 4) 시키는 문장 5) 권유하는 문장 | 날말카드 | 쓰기 |
| 33 | 그림일기 1) 특별한 일을 생각한다. 2) 일을 그림으로 표현한다. 3) 그림에 맞게 글로 적는다. | 줄노트, 연필, 색연필 | 쓰기 |
| 34 | 끝말잇기 | 활동지 | 말하기 |
| 35 | 프랙탈 카드 1) 프랙탈의 의미를 알아본다. 2) 오리고 잘라서 프랙탈 카드를 만든다. 3) 감사 편지를 쓴다. | A4 종이, 풀, 가위, 색연필, 연필 | 쓰기 셈하기 |
| 36 | 구십구 1) 카드의 구성을 확인한다. 2) 게임의 방법을 이해한다. | 보드게임 | 셈하기 쓰기 |
| 37 | 수학시계 1) 몇 시를 알아본다. 2) 몇 시 몇 분을 알아본다. 3) 수학시계를 만든다. | 시계판, 건전지, 무브먼트 | 셈하기 |
| 38 | 독도의 날 1) '독도는 우리땅' 가사를 적는다. 2) 세모의 특징을 알아본다. 3) 플렉사곤을 만든다. | 연필, 플렉사곤 도안 | 쓰기 셈하기 |
| 39 | 초등학교 입학을 기다리며 1) 자신의 초등학생 모습을 그려본다. 2) 초등학생 자신에게 타임캡슐 만들어본다. | | 쓰기 |
| 40 | 포켓몬 자판기 1) 띠부셀을 꾸민다. 2) 자판기를 만든다. 3) 포켓몬 이름을 기록한다. | 자판기 도안 | 쓰기 셈하기 |
| 41 | STREAMS 스트림스 1) 오름차순을 알아보고 숫자들을 오름차순으로 배열한다. 2) 보드게임의 규칙을 알아본다. | 보드게임 | 셈하기 |
| 42 | 홀짝체스 - 홀수와 짝수를 알아본다. | 홀짝체스판 | 셈하기 |
| 43 | 수학마술 1) 규칙에 맞게 수를 가르다. 2) 마술카드를 만든다. 3) 생각한 수를 맞춘다. | 마술카드, 말풍선 | 셈하기 |