



제목	코딩수학동화 <팜> 1권. 숫자농장	분량	2차시(80분)
학습주제	책을 읽고 <숫자 농장>에 대한 나의 생각을 숫자로 표현하기	수업 모형	일반 학습 모형
학습목표	이야기를 읽고 <숫자 농장>에 대한 나의 생각을 숫자로 표현할 수 있다.	준비물	책, 활동지, 필기구

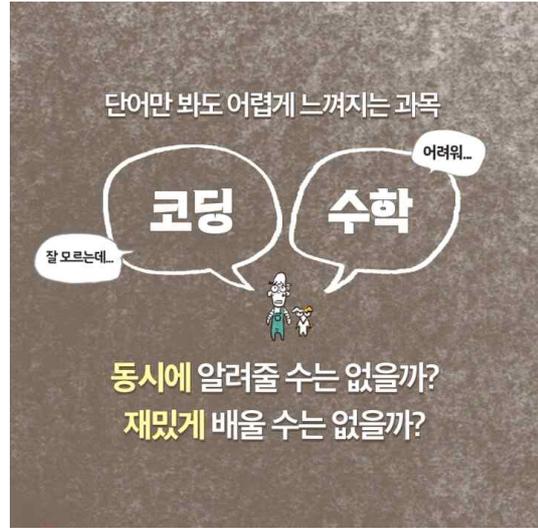
학습 단계	교수·학습 활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>동기유발</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내가 가장 좋아하는 숫자 생각해보기</li> <li>- 내가 가장 좋아하는 숫자는 무엇인지, 그 이유는 무엇인지 생각해보기</li> </ul> </li> <li>● <b>학습문제(공부할 문제) 확인</b> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 책을 읽고 &lt;숫자 농장&gt;에 대한 나의 생각을 숫자로 표현하기 </div> </li> <li>● <b>활동 안내</b> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> [활동1] 코딩수학동화 &lt;팜&gt; 숫자농장 읽기  [활동2] 이야기책의 내용 파악하기  [활동3] &lt;숫자 농장&gt;에 대한 나의 생각을 숫자로 표현하기 </div> </li> </ul>	5'	★활동지, 필기구
전개	<p><b>[활동1] 코딩수학동화 &lt;팜&gt; 숫자농장 읽기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 코딩과학동화와 코딩수학동화는 어떤 차이가 있을지 생각하며 책 읽기</li> <li>- 어떤 이야기일까요?</li> </ul> <p><b>[활동2] 이야기책의 내용 파악하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제시된 질문에 답하며 읽은 책의 내용을 정리해보기</li> <li>- 좀비 가마를 물리친 주니의 발명품, 생크림 놀이공원에서 타고 싶은 놀이기구, 백작망토를 입었을 때 변한 나의 모습 등을 생각해보기</li> </ul> <p><b>[활동3] &lt;숫자 농장&gt;에 대한 나의 생각을 숫자로 표현하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 숫자 농장 이야기의 줄거리를 떠올리며 &lt;숫자 농장&gt;에 대한 나의 생각을 숫자로 표현하기</li> </ul>	40'  10'  20'	★책, 활동지, 필기구
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>배운 활동 정리하기</b></li> <li>● <b>느낀 점 이야기하기</b></li> <li>● <b>차시예고</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 코딩수학동화 &lt;팜&gt; 도형 농장편을 읽고, 독후 활동하기</li> </ul> </li> </ul>	5'	★책, 필기구

**본시 평가 계획**

평가 관점	이야기를 읽고 <숫자 농장>에 대한 나의 생각을 숫자로 표현할 수 있는가?			
평가 기준	수준	평가 내용		평가방법
	상	이야기를 읽고 <숫자 농장>에 대한 나의 생각을 창의적으로 숫자로 표현할 수 있다.		산출물 평가
	중	이야기를 읽고 <숫자 농장>에 대한 나의 생각을 숫자로 표현할 수 있다.		
	하	이야기를 읽고 <숫자 농장>에 대한 나의 생각을 숫자로 표현하는데 어려움이 있다.		

# 1. 어떤 이야기일까요?

아이들이 사랑하는 [팜] 시리즈가 ‘수학 편’ 으로 돌아왔습니다. 지하부터 하늘, 우주, 바다를 거쳐 이번에는 ‘숫자 농장’ 입니다. 그냥 평범한 숫자 농장이 아닌 무려 10의 저주에 걸린 숫자 농장이랍니다. 재미와 읽을거리가 더 풍성한 『코딩수학동화 팜 1: 숫자 농장』에서는 저주 인형이 걸어 둔 저주를 풀기 위한 거니 & 주니 형제의 새로운 모험이 시작됩니다. 좀비 가마도 뽕뽕 물리치는 요리콩조리콩 헬멧, 으스스한 비밀이 담겨 있는 생크림 놀이공원, 박쥐로 변신하는 백작 망토와 목마 전사까지! 이번에도 역시 신기하고 흥미로운 주니의 발명품과 함께 숫자에 걸린 저주를 푸는 과정에서 아이들은 거부감 없이 수학과 코딩을 접하게 됩니다.



# 2. 책 내용을 알아봐요.

1) 좀비 가마도 뽕뽕 물리치는 주니의 발명품은 무엇인가요?

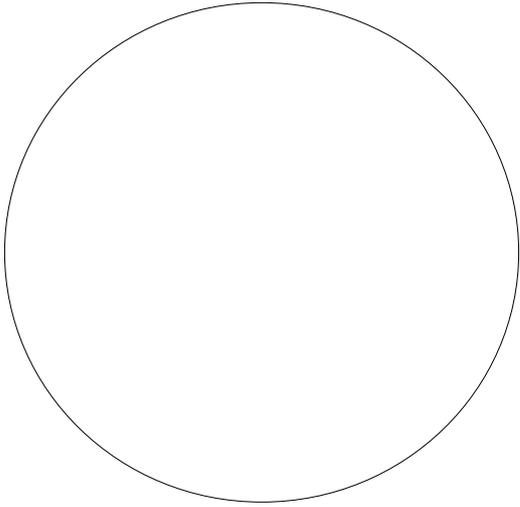
--	--	--	--	--	--	--	--

2) 내가 만약 생크림 놀이 공원에 놀러간다면 어떤 놀이기구를 타고 싶나요? 어떤 놀이기구인지 설명해요.


3) 나에게 백작 망토가 있다면 무엇으로 변신하고 싶나요?

백작 망토를 입었을 때 변화된 나의 모습

변신하고 싶은 것과 그 이유



변신하고 싶은 것 :

이유 :

4) 1부터 10까지의 숫자 중에서 내가 좋아하는 숫자와 싫어하는 숫자는 무엇인가요? 그 이유는 무엇인가요?

좋아하는 숫자	그 이유

싫어하는 숫자	그 이유

