

행복한 학습자로의

수리력 첫걸음

서울꾸꾸단

1
학년

활동



행복한 학습자로의

수리력 첫걸음

서울 구구단







행복한 학습자로의 수리력 첫걸음 서울구구단

개치는 수학 다지는 수학

3

1학년용



서울가나다 서울구구단 서울ABC를 펴내며

폭넓은 기초 능력을 바탕으로 행복한 배움을 경험한 학습자는 진취적 발상과 도전을 통해 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사람으로 자라날 것입니다. 학교가 학습의 초기에 학생의 기초 학습 능력을 촘촘하게 지원해야 할 이유가 여기에 있습니다.

수업 시간을 통해 기초 문해력, 기초 수리력, 기초 영어 능력을 키울 수 있도록 「서울가나다, 서울구구단, 서울ABC」수업 지원 자료를 발간합니다. 학생들이 협력하고 소통하며 즐겁게 참여하는 활동 중심 학습으로 배움의 기본 도구가 되는 언어, 수리 능력을 탄탄하게 갖추 수 있기를 기대합니다.

우리 학생들이 학습의 과정에서 소외됨 없이 즐겁고 의미 있게 참여하여 행복한 학습자로 성장할 수 있도록 배움의 첫걸음에 함께 해주시기를 바랍니다.



차 례



1부 함께 만들어 가는 수학교실 · 6

1 2022 개정 수학과 교육과정과 맞춤형 수업 · 8

- 가. 2022 개정 수학과 교육과정 설계
- 나. 학생의 성장을 지원하는 맞춤형 수업
- 다. 2023 서울 기초학력 보장 시행 계획과 맞춤형 수업 운영

2 초등 수학의 이해 · 11

- 가. 초등 수학교육
- 나. 활동중심 수학과 교육과정

3 수학교육과 성장 마인드셋 · 12

- 가. 수학 학습에 대한 긍정적 태도 갖기
- 나. 성장 마인드셋 수학 수업
- 다. 수학 수업의 주요 측면과 지침

4 수와 연산 내용 및 성취기준 · 16

- 가. 수 영역 단원 및 학습 내용
- 나. 연산 영역 단원 및 학습 내용
- 다. 1~2학년 수학과 성취기준 및 적용 시기

5 자료의 활용 방안 · 20

2부 재미있는 수학! 활동으로 배워요 (활동 자료집) · 22

별권

3부 차근차근 수학! 깨치고 다져요 (익힘 자료집)



함께 만들어 가는 수학교실

1부





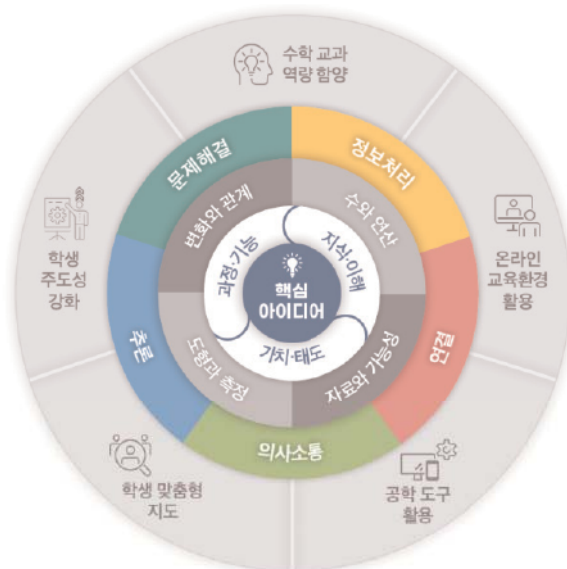
2015 개정 교육과정이 시행되고 있는 시점에서 2022 개정 교육과정이 고시되었다. 2022 개정 교육과정은 2024년부터 순차적으로 적용되지만 수학교육이 추구하는 방향과 시사점을 유추해 볼 수 있다는 점에서 자세히 살펴볼 필요가 있다.

가. 2022 개정 수학과 교육과정 설계

이번 2022 개정 수학과 교육과정을 살펴보면 총론에서 제시한 핵심 역량과 연계하여 ‘문제해결, 추론, 의사소통, 연결, 정보처리’ 역량을 수학 교과 역량으로 설정하고, 내용 체계는 핵심 아이디어와 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주로 구성하여 수학 교과 역량을 지원하도록 되어 있다. 또한 학생 주도성 강화, 학생 맞춤형 지도, 공학 도구 활용, 온라인 교육환경 활용에서 교수·학습 및 평가를 할 수 있도록 구성되어 있다. 여기서 2022 개정 수학과 교육과정에 안내된 핵심 아이디어의 내용을 살펴보면 다음과 같다.

내용 체계에서 핵심 아이디어는 학년(군) 또는 학교급을 관통하는 수학 내용의 본질 또는 가치를 보여주며, 학생들이 핵심 아이디어를 향한 깊이 있는 학습을 추구하게 하였다. 수학과와 핵심 아이디어는 주요한 수학의 개념, 원리, 법칙 등이 어떻게 발생하고 확장되며 그 결과로 어떤 일반성과 추상성을 획득하는지, 수평적으로 또는 수직적으로 어떻게 상호 관련되는지, 어떤 탐구 과정을 중점적으로 강조하는지 등을 압축하여 제시한 것이다. 핵심 아이디어는 수학 학습 과정에서 전이가가 높은 내용을 담은 문장으로 기술하였다.(교육부, 2022 개정 수학과 교육과정, p4)

수학과 교육과정



[2022 개정 수학과 교육과정 설계의 개요]

나. 학생의 성장을 지원하는 맞춤형 수업

2022년 교육부 정책 방향 발표에 따르면 2022 개정 수학과 교육과정의 변화로 꼽는 것 중 하나는 ‘수학의 유용성과 심미성 인식을 통한 수학에 대한 자신감과 흥미 고취’이다. 늘 지적되어 온 내용이지만 우리나라 학생들의 수학 성취도에 비해 한참 뒤떨어진 수학에 대한 흥미와 자신감은 수학 학습의 큰 걸림돌로 작용해 왔다. 이에 이를 해소하기 위한 방안이 이번 2022 개정 수학과 교육과정에 주요 내용으로 반영되었다.

2022 개정 수학과 교육과정에서 특징적인 것은 교수·학습의 방향에서 ‘학생 개인의 필요, 수학 학습 속도, 학습 능력 등을 고려하여 학생 맞춤형 수업을 실시하고 보충 학습과 심화 학습의 기회를 제공한다.’고 되어 있다. 또한 교수·학습 방법의 (나)항과 (라)항은 이전 2015 개정 수학과 교육과정에 비해 시사하는 바가 크며, 그 내용은 다음과 같다.

(나) 학생들이 수학 학습에 주도적으로 참여하는 교수·학습 환경과 분위기를 조성한다.

- ① 수학 학습의 주체가 학생 자신임을 인식하고 수학 학습에 적극적으로 참여하도록 유도한다.
- ② 스스로 수학 학습 목표와 계획을 세우고 학습 결과를 평가하고 성찰하도록 안내한다.
- ③ 수학을 효과적으로 학습하는 방법을 탐색하고 자신의 학습 과정과 태도를 돌아보고 조절하는 자기 주도적 학습 습관을 형성하도록 지도한다.
- ④ 교사 및 동료와 협력적 관계 속에서 수학 학습에 대한 조언과 의견을 경청하고 수용할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
- ⑤ 수학 학습에 자신감을 가지고 실수가 배움의 기회임을 인식하며 끈기 있게 도전하도록 격려하고 지원한다.

〈중략〉

(라) 수학 교수·학습 과정에서 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하기 위한 맞춤형 지도를 실시한다.

- ① 학생의 수학 학습 수준이나 사고방식의 차이를 존중하여 학생 개인에게 적합한 학습 과제를 선정하여 제시하고, 학생이 소재나 과정을 선택하고 구성할 수 있도록 수학 학습 활동을 설계한다.
- ② 학생의 시도와 성취에 대해 구체적으로 격려하고 칭찬하며, 동료 학생의 학습 수준이나 학습 결과에 대해 포용적인 교실 문화를 형성한다.
- ③ 학생의 수학 학습 과정과 결과를 점검하여 학생의 성장 발전을 지원하고, 이때 온라인 학습 관리 시스템을 활용할 수 있다.

〈출처: 교육부 고시 제2022-33호 [별책 8] 수학과 교육과정〉

교수·학습 방법의 (나)항은 학생들이 주도적으로 참여하는 교수·학습 환경과 분위기 조성에 관한 것이고, (라)항은 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하는 맞춤형 수업에 대해 다루고 있다. 기존의 수학 수업이 교사 중심으로 이루어진 경향이 있다면 이번 교육과정에서는 학생의 수학 학습 수준이나 사고방식의 차이를 존중하며 학생의 다양성을 고려한 학습자

중심의 수업을 지향하고 있다.

특히 주목할 것은 (나)항의 ‘⑤ 수학 학습에 자신감을 가지고 실수가 배움의 기회임을 인식하며 끈기 있게 도전하도록 격려하고 지원한다.’이다. 전통적으로 수학은 실수를 하지 않도록 지도해 왔고, 실수를 줄이기 위해 반복학습 등 다양한 노력을 해 왔다. 하지만 이는 수학에 대한 편견으로 수학과 멀어지는 결과를 가져왔다. 조 볼러(Jo Boaler)의 연구에서 실수는 소중한 것이고 실수를 통해 많은 배움을 얻을 수 있다고 강조하였다. 학생들이 수학에서 실수를 두려워하지 않고 실수를 오히려 배움의 기회로 삼는 것이 필요하다.

2022 개정 수학교육과정에서는 학생 맞춤형 교육을 도모하는 교수·학습 및 평가 방법을 제시하고 있다. 교수·학습의 방향에서는 학생 개인의 필요, 수학 학습 속도, 학습 능력 등을 고려하여 학생 맞춤형 수업을 실시하고 보충학습과 심화 학습의 기회를 제공한다고 제시하였다. 또한 교수학습의 방법에서는 수학 교수·학습 과정에서 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하기 위한 맞춤형 지도를 실시한다고 하였다.

김경자(2012)는 맞춤형 수업에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

맞춤형 수업은 학생의 다양성을 다룰 수 있는 수업 설계 모형이다. 맞춤형 수업은 학생, 학습 환경 그리고 어떻게 가르치는가에 초점을 맞춘다. 맞춤형 수업에서는 모든 사람이 같은 면도 있지만 서로 다른 특성 역시 가지고 있다는 점을 인정하고 학생들의 다양성에 반응하고자 한다. 즉, 학습을 ‘학생 개개인이 의미를 구성해 나가는 과정’이라고 볼 때, 개별 학생이 의미를 구성하거나 이해에 도달하는 속도 및 방식은 서로 다르며 차이가 있음을 인정하고 그 다양성을 존중하는 것이다. 교사는 모든 학생이 도달해야 할 이해를 확인한 다음, 단 하나의 방법으로 그 이해를 성취하게 강요하는 것이 아니라, 학생의 준비도, 흥미, 선호하는 학습 방식에 따라서 여러 기회와 경로를 제공하는 학생 맞춤형 수업을 설계해야 한다.

다. 2023 서울 기초학력 보장 시행 계획과 맞춤형 수업 운영

서울특별시교육청은 2023 서울 기초학력 보장 시행 계획의 교육과정(수업) 내 기초학력 지원 강화 프로그램에는 모든 학생의 학습을 보장하는 맞춤형 수업 운영에 대해 다음과 같이 안내하고 있다.

모든 학생의 학습을 보장하는 맞춤형 수업 운영

- (중점 추진) 학생의 성장을 지원하는 맞춤형 수업 설계, 교수·학습 운영 및 환경 구축 지원
- (운영) 모든 학생의 성장 가능성과 잠재력에 대한 신뢰를 바탕으로 학생 개별 맞춤형 수업을 운영할 수 있도록 지원
 - 학습자 특성을 고려한 교수·학습 설계 역량 강화
 - 에듀테크 활용을 통한 개별 진단, 피드백, 학습결손 해소 지원
 - 개별 맞춤형 교육을 위한 시기별 학습 자료 제공 및 학습 환경 구축

이번 2023 서울 기초학력 보장 시행 계획에서 모든 학생의 학습을 보장하는 맞춤형 수업은 수업에 참여하는 모든 학생의 참여를 보장하고 학생 개개인이 다양한 경로를 통해 학습 목표에 도달할 수 있음을 의미한다. 이러한 맞춤형 수업을 위해 교사는 학습자 특성을 고려한 교수·학습 설계를 하고, 에듀테크 활용을 통한 개별 진단, 피드백으로 학습결손을 해소하며, AI 기반의 학습 자료 제공 및 학습 환경을 구축하여 개별 맞춤형 교육을 운영할 수 있다.

2 초등 수학의 이해

가. 초등 수학교육

2015 개정 교육과정을 적용한 초등학교 1~2학년군 수학 교사용 지도서의 3장 ‘초등학교 수학 교과와 교수·학습 및 평가’를 살펴보면 수학 교육의 필요성과 초등 수학적 지식의 특성 및 수학적 사고의 방법, 초등학교 수학 학습 및 지도, 초등학교 수학과 평가에 대해 다루고 있다. 그 중 ‘초등학교 수학 학습 지도에서 유의할 사항’을 살펴보면 다음과 같다.

- 1) 학생들의 발달 특성을 고려한다.
- 2) 학생들은 능동적으로 참여하도록 한다.
 - 탐구하기와 의미 형성하기를 강조한다.
 - 반성적 사고와 메타 인지적 사고를 하게 한다.
- 3) 수학 학습은 구체적인 것에서부터 추상적인 것으로 진행해야 한다.
 - 구체적 조작물과 모델을 사용한다.
 - 개념적 이해가 이루어진 다음에 형식적 표현을 도입한다.
- 4) 이해를 촉진하기 위하여 의사소통을 강조한다.
 - 의미 형성을 촉진하기 위하여 말하기와 듣기를 통한 의사소통을 강조한다.
 - 생각을 전달하기 위하여 쓰기를 통한 의사소통을 강조한다.
- 5) 수학적 개념이나 법칙의 수학 내적 연계성과 실생활에 적용되는 예를 생각해 보도록 한다.

이러한 초등학교 수학 학습 지도의 방향이나 유의사항은 2022 개정 수학과 교육과정에도 그대로 연계된다고 볼 수 있다.

나. 활동중심 수학과 교육과정¹⁾

유치원과 초등학교 1학년 학생은 만5-7세로 Morrison(1991)이 주장한 것처럼 서로 비슷한 발달 특성을 보인다(곽노의, 1991). 이영석(1989)에 따르면 ‘유치원 아동들이 대부분 주제를

1 서울시교육연구정보원(2017). 「초등학교 1학년 수학과 교육과정 재구성 방안 연구」에서 인용

중심으로 놀이 및 활동 위주로 학습하던 것에서 갑자기 고정된 자리에서 교과 중심의 획일적 수업을 받게 됨으로써 심리적, 신체적으로 학교생활에 적응하기 어려운 현상이 일어날 수도 있다.’고 하였다.

활동 중심 수학 교육은 특히 신체적으로 대단히 활동적이고 자기중심적인 사고를 하며 논리적인 분석이 어려운 유치원과 초등학교 1학년 시기의 학생들에게 적합한 방식이라고 할 수 있다(박찬옥, 1994). 2015 개정 교육과정에서 활동(놀이)을 강조한 것도 1학년 학습자의 발달 수준을 고려하여 학습의 부담을 줄이고 누리과정에서 익혔던 수 감각을 자연스럽게 수학 개념으로 연결시킬 수 있도록 한 것이다. 2015 개정 교육과정에 등장하는 활동은 탐구 수학과 더불어 놀이 활동에 초점이 맞추어져 있다. 그러나 1학년 학습자의 발달수준에 비추어보아 놀이 활동뿐만 아니라 신체 활동 및 교구 조작 활동 등도 수학 학습에 있어 매우 중요하다. 따라서 이러한 활동들이 다양하고 종합적으로 구성된 교육과정이 필요하다.

따라서 1학년 수학 학습은 학습자가 직접 만지고 해보는 활동이 반복적으로 제시될 필요가 있으며, 이때의 활동은 학습자의 수준을 고려하여 놀이와 게임, 신체 표현 활동, 경험, 교구 조작 활동 등으로 구성된 쉽고 재미있는 것이어야 할 필요가 있다. 김창복(1998)은 이와 관련하여 활동 중심 수학 교육의 교수 원리를 밝히고 있는데 그 내용은 다음과 같다.

- ▶ 아동이 일상생활에서의 경험, 놀이, 구체물 조작 등을 통하여 수학을 학습할 수 있게 한다.
- ▶ 아동이 보이는 흥미를 교육의 출발점으로 삼아 수학적 지식이나 기술 등을 확충해 나가도록 돕는다.
- ▶ 수학 활동의 전반적인 과정에서 되도록 아동이 주도권을 가질 수 있게 배려한다.
- ▶ 다양한 교재 교구를 갖추어 주고, 아동의 활동을 관찰하거나 언어적 상호작용을 통하여 적절히 중재한다.
- ▶ 아동이 수학 활동을 통하여 언어, 신체, 사회·정서 발달이 통합적으로 일어날 수 있게 한다.
- ▶ 아동의 학습 능력이나 발달 수준의 향상 정도에 맞추어 수학 활동을 다양하게 행할 수 있게 한다.
- ▶ 아동에게 되도록 창의적 사고나 활동을 격려할 수 있는 개방식 질문을 사용한다.
- ▶ 아동끼리 비교하는 평가를 피하고, 결과를 포함한 과정 중심의 평가를 행하며 특히 학습과정에서 아동이 보이는 오류를 중요시한다.

〈활동 중심 수학 교육의 교수 원리, 김창복(1998)〉

3 수학교육과 성장 마인드세트

초등학교 입학 전 대부분 아이들에게 수학은 즐거운 놀이다. 유아 때부터 아이들은 수세기, 간단한 덧셈, 뺄셈을 하며 수를 즐긴다. 그러나 어느 순간부터 수학은 학생들에게 힘든 도전이 되어 버린다.

부모와 교사, 사회적 편견으로 인해 많은 학생들이 수학에 대한 부정적 신념을 갖게 된다. 수학을 잘 하려면 머리가 좋아야 하고, 어려운 문제를 많이 풀어야 하며, 수학적 능력은 일정 부분 갖고 태어난다는 말을 아무렇지도 않게 말하곤 한다.

수학 학습에서 성장 마인드세트를 주장한 조 볼러를 비롯해 많은 연구에서 '적절한 가르침과 메시지를 받는다면 누구나 수학을 잘할 수 있고 가장 높은 성취 단계에 이를 수 있다'는 연구 결과를 이끌어냈다. 수학에 대한 막연한 두려움과 교사나 학부모의 부정적 신념이 학생들에게 전달되지 않도록 교사는 유의해야 한다.

제니퍼 창 워셀(Jennifer T. H. Wathall)은 너무 많은 학생들이 수학교실에서의 부정적인 경험 때문에 평생 동안 두려움을 가지게 되는데, 누구나 개념적 이해와 성장 마인드세트에 초점을 맞춘 환경에서 수학을 배울 수 있도록 수학교육이 변화해야 한다고 하였다.

가. 수학 학습에 대한 긍정적 태도 갖기(성장 마인드셋)

캐럴 드웍(Carol S. Dweck)은 성공하는 사람과 그렇지 못한 사람의 차이를 마인드셋(마음가짐)이 결정짓는다는 사실을 발견하였다. 성장 마인드세트를 가진 사람은 누구나 열심히 노력하면 자신의 재능과 능력이 발전할 것이라는 믿음을 갖고 있는 반면 고정 마인드세트를 가진 사람은 실패를 두려워하며 어떤 일을 어느 정도까지 배울 수는 있지만 인간의 자질은 불변한다는 믿음을 갖고 있다. 캐럴 드웍은 마인드셋이 자신의 성공과 잠재력을 일깨우는데 강력한 도구임을 일깨우기 위해 책을 펴냈고, 마인드셋은 교육, 스포츠 등 많은 분야에 영향을 끼쳤다.

조 볼러는 캐럴 드웍의 연구를 수학 교육에 접목하였다. 많은 사람들이 수학에 대해 고정 마인드세트를 갖고 있으며 그로 인해 수학에 대한 상처와 트라우마를 갖게 된다는 것을 밝혀냈다. 수학에 대한 부정적 인식은 한 개인의 문제가 아니라 세계의 수많은 나라에서 이러한 잘못된 신념과 사회적 인식으로 비롯된다.

국내 한 방송 뉴스에서 초등학교 학생을 인터뷰한 사례를 살펴보자.

기자: 과목 중에 뭐가 제일 어려워요?

학생1(초4): 수학이요. 머리도 굴려야 되고 싫어요.

학생2(초4): 분수랑 곱하기요. 까먹으면 다시 해야 되니까

학생3(초2): 나누기가 제일 어려워요.

기자: 3학년 올라가면 뭐가 걱정돼요?

학생3(초2): 수학이 걱정돼요.

기자: 초등학생들의 이야기를 듣고 왔습니다. 수학 참 어렵죠? 이렇게 아이들뿐만 아니라 학부모들도 수학 때문에 고민이 많으실 텐데요. 교육당국이 이른바 학습 부진 학생을 추적해서 조사해 보았습니다. 역시 공통적으로 수학에 어려움을 겪고 있었고, 첫 난관은 바로 분수에서 시작이 되었습니다.

위 인터뷰 사례에서 보듯이 학생, 교사, 학부모를 비롯하여 우리 사회가 수학에 대한 부정적 신념을 갖고 있음을 엿볼 수 있다. 조 불러는 수학은 다른 어떤 과목보다 학생들의 정신적으로 괴롭히고 힘들게 하며, 많은 어른들은 수학에 대해 부정적인 감정을 가지고 있다고 하였다. 또한 학생들은 일단 자신이 수학을 못한다고 생각하면, 나머지 인생은 수학과 멀어질 가능성이 매우 높다고 보았다.

조 불러의 연구에 함께 참여하였던 초등학교 교사들 중 많은 사람들이 성장 마인드세트를 갖게 되었고, 교사들 자신부터 수학에 대한 성장 마인드세트를 개발하게 되어 자신감과 열의를 가지고 수학에 접근하게 되었고 이런 태도가 학생들에게도 전해져 수학에 대한 긍정적 태도 변화를 가져왔다고 하였다.

나. 성장 마인드세트 수학 수업

2015 개정 수학과 교육과정에서 초등학교 수학 교육의 목표 중 하나를 ‘수학의 즐거움을 느끼고 수학의 유용성을 인식하며 수학 학습자로서 바람직한 태도와 실천 능력을 기른다.’라고 설정하고 있다. 또한 2022 개정 수학과 교육과정의 성격과 목표에서 수학적 사실에 대한 흥미와 관심, 수학적 표현의 편리함 인식, 실생활이나 타 교과에 수학을 적용하여 수학의 유용성 인식 등 수학의 가치 인식과 바람직한 수학적 태도를 강조하고 있다.

수학 수업에서 성장 마인드세트를 적용하여 놀라운 효과를 발견한 조 불러가 제안한 수학 수업을 위한 7가지 긍정적 규칙은 다음과 같다.

- 01 누구나 수학을 최고 수준까지 배울 수 있다.
- 02 실수는 소중한 것이다.
- 03 질문은 정말 중요하다.
- 04 수학은 창의성과 이치에 맞는 것에 대해 학습하는 과목이다.
- 05 수학은 연결과 의사소통에 관한 것이다.
- 06 깊이가 속도보다 훨씬 더 중요하다.
- 07 수학 수업은 수행이 아니라 배움에 대한 것이다.

이런 관점에서 성장 마인드세트를 수학 수업에 접목하여 학생들이 수학에 대한 긍정적 태도를 가질 수 있도록 해야 한다. 그에 대한 방법들은 앞서 살펴 본 2022 개정 수학과 교육과정의 교수·학습 방법의 (나)항과 (라)항에서 살펴볼 수 있다.

(나) 학생들이 수학 학습에 주도적으로 참여하는 교수·학습 환경과 분위기를 조성한다.

(라) 수학 교수·학습 과정에서 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하기 위한 맞춤형 지도를 실시한다.

성장 마인드세트를 수학 수업에 활용하는 효과적인 메시지는 ‘아직은 아니지만!’이다. 학생들이 아직은 개념을 완전히 이해하지 못했지만 서로 협력하여 노력하면 반드시 원하는 수학을 공부할 수 있다는 믿음을 가질 수 있도록 해야 한다.

다. 수학 수업의 주요 측면

제임스 히버트(James Hiebert) 외 6인은 수학 수업에서의 이해적 측면을 연구한 Making Sense (teaching and learning mathematics with eunderstanding)에서 바람직한 수업을 이루는 필수 요소를 아래 표와 같이 제시하고 있다.

수학 수업의 주요 측면과 지침²⁾

수업의 주요 측면	주요 지침
과제의 특성	◦ 문제다운 문제로 구성해야 한다. ◦ 학생들의 수준에 적합해야 한다. ◦ 수학적으로 의미 있는 내용을 다루어야 한다.
교사의 역할	◦ 목표에 맞는 과제를 선택해야 한다. ◦ 핵심적인 정보를 공유해야 한다. ◦ 바람직한 수업문화를 확립해야 한다.
수업의 사회문화	◦ 아이디어와 해결방법을 존중해야 한다. ◦ 학생 스스로 해결방법을 찾고 공유해야 한다. ◦ 실수를 학습의 토대로 생각해야 한다. ◦ 수학적 맥락에서 정확성을 판단해야 한다.
수학적 도구의 활용	◦ 각 학생은 수학적 도구의 의미를 구성해야 한다. ◦ 문제해결을 위하여 도구를 사용해야 한다. ◦ 기록, 의사소통, 사고를 위하여 도구를 사용해야 한다.
공평성과 접근가능성	◦ 모든 학생이 접근할 수 있는 과제를 선택해야 한다. ◦ 모든 학생의 의견에 귀를 기울여야 한다. ◦ 모든 학생이 참여하도록 해야 한다.

앞서 살펴보았던 많은 연구에서 학생의 다양한 주변 배경과 상관없이 모든 학생이 성취할 수 있는 수학 수업이 가능하며, 그 바탕에서 학생 개개인에 대한 이해와 맞춤형 접근이 필요하다는 것을 발견할 수 있었다.

학생이 수학 학습에 겪는 어려움의 상당 부분은 수학을 바라보는 관점의 차에서 온다고 볼 수 있다. 학생들이 수학을 쉽고 재미있게 접할 수 있도록 노력해야 하는 이유이다.

2 김수환 외 옮김(2004). 「어떻게 이해하지?(경문사)」에서 인용

4

수와 연산 내용 및 성취기준

가. 수 영역 단위 및 학습 내용

학년-학기-단위	단위의 주요 학습 내용
1-1-1. 9까지의 수	• 1부터 9까지의 수를 알고 읽고 쓰기 • 1부터 9까지의 수의 순서를 알고 순서를 수로 나타내기 • 1만큼 더 큰 수와 1만큼 더 작은 수 이해하기 • 0을 알고 읽고 쓰기 • 9까지의 수의 크기 비교하기
1-1-5. 50까지의 수	• 10의 의미를 알고 쓰고 읽기 • 10부터 50까지의 수를 세어 10개씩 묶음과 낱개로 나타내고 쓰고 읽기 • 10부터 19까지의 수를 모으기와 가르기 하기 • 50까지의 수의 순서를 알고, 두 수의 크기 비교하기
1-2-1. 100까지의 수	• 60, 70, 80, 90의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓰기 • 99까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓰기 • 100 알아보기 • 100까지의 수의 순서를 알고, 두 수의 크기 비교하기 • 짝수와 홀수 알아보기
2-1-1. 세 자리 수	• 백을 알고, 몇백 쓰고 읽기 • 세 자리 수 쓰고 읽기 • 각 자리의 숫자가 나타내는 값 알기 • 세 자리 수의 계열을 익히고, 999보다 1 큰 수가 1000임을 알기 • 세 자리 수의 크기 비교하기
2-2-1. 네 자리 수	• 천, 몇천, 네 자리 수를 이해하고 바르게 쓰고 읽기 • 네 자리 수의 자리와 자릿값, 각 자리의 숫자가 나타내는 값 알기 • 네 자리 수의 계열을 알고 뛰어 세기 • 네 자리 수의 크기 비교하기

나. 연산 영역 단위 및 학습 내용

학년-학기-단원	단원의 주요 학습 내용
1-1-3. 덧셈과 뺄셈	• 9 이하의 수의 합성과 분해하기 • 한 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 상황 인식하기 • 덧셈의 의미를 알고 다양한 방법으로 덧셈하기 • 뺄셈의 의미를 알고 다양한 방법으로 뺄셈하기
1-2-2. 덧셈과 뺄셈(1)	• 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇), (몇십)+(몇십) 계산하기 • 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇) 계산하기 • 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇), (몇십)-(몇십) 계산하기 • 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇) 계산하기
1-2-4. 덧셈과 뺄셈(2)	• 한 자리 수인 세 수의 덧셈과 뺄셈하기 • 이어 세기로 두 수를 바꾸어 더하기 • 10이 되는 더하기, 10에서 빼기 • 합이 10이 되는 두 수를 이용한 세 수의 덧셈하기
1-2-6. 덧셈과 뺄셈(3)	• 10을 이용한 수의 합성과 분해 • 덧셈 상황을 인식하고 다양한 방법으로 덧셈하기 • (몇)+(몇)=(십몇)의 표를 만들고 이를 이용하여 덧셈하기 • 뺄셈 상황을 인식하고 다양한 방법으로 뺄셈하기 • (십몇)-(몇)=(몇)의 표를 만들고 이를 이용하여 뺄셈하기
2-1-3. 덧셈과 뺄셈	• 받아올림이 있는 (두 자리 수)+(한 자리 수), (두 자리 수)+(두 자리 수) • 받아내림이 있는 (두 자리 수)-(한 자리 수), (두 자리 수)-(두 자리 수) • 덧셈과 뺄셈의 관계 • 덧셈식, 뺄셈식에서 □의 값 구하기 • 세 수의 계산하기
2-1-6. 곱셈	• 여러 가지 방법으로 세기 • 몇씩 몇 묶음을 통해 묶어 세기 • 배의 개념 이해를 이해하고, 몇의 몇 배를 곱셈식으로 나타내기 • 생활 속 곱셈 상황을 곱셈식으로 나타내기
2-2-3. 곱셈구구	• 2단부터 9단까지 곱셈구구의 구성 원리 알아보기 • 1단 곱셈구구와 0과 어떤 수의 곱 이해하기 • 곱셈구구를 이용하여 실생활 문제 해결하기 • 곱셈표에서 규칙 찾기

다. 1~2학년군 수학과 성취기준 및 적용 시기

순	성취기준		학년-학기				단원명
			1-1	1-2	2-1	2-2	
1	[2수01-01]0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.	[평가준거 성취기준 ①] 50까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.	● (1단원) (5단원)				1-1-1 9까지의 수
		[평가준거 성취기준 ②] 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		● (1단원)			1-1-5 50까지의 수 1-2-1 100까지의 수
2	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.	[평가준거 성취기준 ①] 일, 십, 백의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 세 자리 수를 읽고 쓸 수 있다.			● (1단원)		1-2-1 100까지의 수
		[평가준거 성취기준 ②] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 수를 읽고 쓸 수 있다.				● (1단원)	2-1-1 세 자리 수 2-2-1 네 자리 수
3	[2수01-03]네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.	[평가준거 성취기준 ①] 50까지의 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.	● (1단원) (5단원)				1-1-1 9까지의 수
		[평가준거 성취기준 ②] 100까지의 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		● (1단원)			1-1-5 50까지의 수
		[평가준거 성취기준 ③] 세 자리 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.			● (1단원)		1-2-1 100까지의 수
		[평가준거 성취기준 ④] 네 자리 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.				● (1단원)	2-1-1 세 자리 수 2-2-1 네 자리 수
4	[2수01-04]하나의 수를 두 수로 분해하고 두 수를 하나의 수로 합성하는 활동을 통하여 수 감각을 기른다.		○ (3단원) (5단원)	● (6단원)			1-2-6 덧셈과 뺄셈(3) : 10의 보수 가르기와 모으기
5	[2수01-05]덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해한다.		● (3단원)	○ (2단원) (4단원) (6단원)	○ (3단원)		1-1-3 덧셈과 뺄셈

순	성취기준		학년-학기				단원명
			1-1	1-2	2-1	2-2	
6	[2수01-06]두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.	[평가준거 성취기준 ①] (한 자리 수)+(한 자리 수) =(한 자리 수), (한 자리 수)- (한 자리 수)=(한 자리 수)의 계산 원리를 이해하고, 그 계산을 할 수 있다.	● (3단원)				1-1-3 덧셈과 뺄셈 1-2-2 덧셈과 뺄셈(1) 1-2-6 덧셈과 뺄셈(3) 2-1-3 덧셈과 뺄셈
		[평가준거 성취기준 ②] 두 자리 수의 범위에서 받아올림이 없는 덧셈과 받아내림이 없는 뺄셈의 계산 원리를 이해하고, 그 계산을 할 수 있다.		● (2단원)			
		[평가준거 성취기준 ③] (한 자리 수)+(한 자리 수) =(두 자리 수), (두 자리 수)- (한 자리 수)=(한 자리 수)의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		● (6단원)			
		[평가준거 성취기준 ④] 두 자리 수의 범위에서 받아올림이 있는 덧셈과 받아내림이 있는 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.			● (3단원)		
7	[2수01-07] 덧셈과 뺄셈의 관계를 이해한다.			● (3단원)			1-1-3 덧셈과 뺄셈 1-2-2 덧셈과 뺄셈(1)
8	[2수01-08]두 자리 수의 범위에서 세 수의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.			● (4단원)	○ 3단원		1-2-4 덧셈과 뺄셈(2)
9	[2수01-09]□가 사용된 덧셈식과 뺄셈식을 만들고, □의 값을 구할 수 있다.				● (3단원)		1-2-6 덧셈과 뺄셈(3) 2-1-3 덧셈과 뺄셈
10	[2수01-10]곱셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 곱셈의 의미를 이해한다.				● (6단원)		2-1-6 곱셈
11	[2수01-11]곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.					● (2단원)	2-2-2 곱셈구구

5

자료의 활용 방안

초등학교 1~2학년 학생들의 기초 수리교육 지원을 위한 서울 구구단 장학 자료집은 1~2학년 학생의 발달 특성 및 수학 교과 특성을 고려하여 개발하였다.

1권 활동 자료집(재미있는 수학! 활동으로 배워요)은 학습 내용을 교구 활동, 신체 활동, 놀이 활동 등으로 재구성한 자료집으로 다양한 교수·학습 환경에 맞게 교사가 활동을 선택하여 정규 수업 내에서 활용하도록 하였다.

2권 익힘 자료집(차근차근 수학! 깨치고 다져요)은 학생들의 수와 연산 능력을 진단하고 부족한 부분을 교수·학습에 활용할 수 있도록 워크북 형태로 구성된 익힘 자료집이다.



1학년 활동 자료집

재미있는 수학!
활동으로 배워요



1학년 익힘 자료집

차근차근 수학!
깨치고 다져요



2학년 활동 자료집

재미있는 수학!
활동으로 배워요



2학년 익힘 자료집

차근차근 수학!
깨치고 다져요

본 장학 자료는 교사가 학급의 환경과 학습자의 다양한 특성을 고려한 맞춤형 수업을 설계하고 모든 학생의 수학 학습에서의 성장을 지원하기 위한 참고 자료로 활용할 수 있다. 초등학교 1~2학년 학생들은 수학 학습에 대한 흥미나 수학 성취도에서 상당한 개인차가 있다. 이러한 수학 학습에서의 개인차를 고려하여 교사는 학급 및 학생 개인의 특성에 맞는 활동 중심의 교구 및 신체 놀이를 수업에 적용하거나 지필 형태의 학습지를 활용할 수 있으며 활동 중심 수업과 학습지를 적절히 혼합하여 수업 및 개별화 학습에 적용할 수 있다.

본 장학자료가 교실에서의 수학 수업이 보다 풍성하고 모든 학생이 함께 참여하는 즐거운 수학 교실을 만들어 가는데 도움이 되길 희망한다.



참고문헌

교육부(2022). 2022 개정 교육과정 총론 해설. 교육부

김경자, 온정덕, 장수빈 공역(2012). 맞춤형 수업과 이해중심 교육과정의 통합. 서울: 학지사

김수환, 박영희, 이경화, 한대희 옮김(2004). 어떻게 이해하지?. 서울: 경문사

서울특별시교육청(2011). HELP, JUMP 즐거운 공부 이렇게 해 봐요.

서울특별시교육청(2017). 재미있는 수학 1탄 움직이는 수학. 서울교육 2017-47

서울특별시교육청(2017). 재미있는 수학 2탄 쿵쿵 뛰는 수학. 서울교육 2017-122

서울특별시교육청(2017). 신나는 수학 1탄 셈이 좋아 수학. 서울교육 2017-121

서울특별시교육청교육연구정보원(2017). 놀이하며 배우는 행복한 교실. 서교연2017-1

이광호, 정연숙, 최성이, 김남준, 김은혜, 채은숙, 김주창, 강호진(2017). 초등학교 1학년 수학과
교육과정 재구성 방안 연구-수와 연산을 중심으로. 서울특별시교육청교육연구정보원

한국교육과정평가원(2022). 초등학교 수리력 핵심요소별 진단도구 및 교수학습 자료 활동 가이드.

Carol S. Dweck(2016). 스탠퍼드 인간 성장 프로젝트 마인드셋. 스몰빅라이프

Jennifer T. H. Wathall(2022). Concept-Based Mathematics 개념 기반 수학. 서울: 경문사

Jo Boaler(2017). 스탠퍼드 수학공부법. 서울: 와이즈베리





행복한 학습자로의 수리력 첫걸음 서울구구단

개치는 수학 다지는 수학

3

1학년용



재미있는 수학! 활동으로 배워요

2부





초등학교 1~2학년군 수학에서 「수와 연산」 영역은 수학 교과 내용의 많은 부분을 차지한다. 1~2학년 교실에는 상당한 학습 경험과 학습 수준의 차이를 발견할 수 있다. 정규 수업 내에서 겨우 학습을 따라가는 학생이 있지만 입학 전부터 이미 연산 학습에 상당 수준으로 숙달된 학생도 있다. 이러한 학급 내 학생들의 학습 경험 및 학습 수준의 개인차로 인해 일부 학생들이 수업에 능동적으로 참여하지 못하는 결과를 초래하고 결국 학생의 학습 결손이 심화되거나 학습 능력이 우수한 학생이 수업에 부적응하는 사례가 발생하기도 한다.

학생들이 학습 경험 및 학습 수준의 개인차를 극복하고 모든 학생이 풍부한 수학적 경험을 하도록 하려면 학습자의 특성을 고려한 학습 형태 및 학습 방법을 적용해야 한다.

왜, 활동 중심 수학인가?

본 자료는 학생의 초등학교 1~2학년 학생의 발달 특성 및 학습 성향을 고려하여 수학을 의미있게 학습할 수 있도록 활동 중심 수학 활동으로 구성하였다. 참여하는 학생 수에 따라 짝꿍 활동, 모둠 활동, 전체 활동으로 구분하였고, 활동 형태에 따라 교구 활동, 신체 활동, 놀이 활동의 3가지로 구분하였다.

이광호(2017)는 ‘초등학교 1학년 수학과 교육과정 재구성방안 연구’에서 수학 수업에서의 활동을 교구 활동, 신체 활동, 놀이 활동으로 구분하고 각 활동에 대해 아래와 같이 설명하고 있다.

가. 교구 활동

Piaget(1950)에 따르면 초등학교 학생들은 대부분 구체적 조작의 시기에 해당하는데 이 시기의 학생들은 추상적인 개념을 직접 이해하기 어려우므로 구체적인 조작 도구가 필요하다는 것이다. 따라서 초등학교 단계에서 구체적 조작 도구를 활용하여 수학을 학습하도록 하는 것이 중요하다. 이것은 교구 조작 활동을 통해 문제 해결의 단순한 기능을 학습하는 것이 아니라 그 과정을 보다 의미 있게 학습하기 위한 것으로, 우리나라에서는 7차 교육과정 때부터 교구 활동을 강조하였으며 2015 개정 교육과정에서도 교구 중심의 교육과정 운영이 유지되고 있다.

■ 나, 신체 활동

신체 활동은 운동 기능을 발달시킬 뿐만 아니라 외부로부터의 정보들을 감각 기관을 통하여 지각하고 저장하는 능력을 촉진한다. 그러나 신체 활동은 단지 단순한 동작만을 발달시키기 위한 것이 아니라, 학습 도구로서의 신체를 활용하여 스스로 움직이고 활동하는 동안 수학 개념을 익히고 발전시켜 나갈 수 있는 모든 움직임을 의미한다. 따라서 움직임을 포함한 신체 활동을 통해 수학적 사고를 할 수 있도록 유도하는 것이 효과적인 접근 방법일 수 있다(황미혜, 차현화, 2006).

■ 다. 놀이 활동

놀이 활동은 능동적이고 의미 있는 학습을 유도해 교과와 유의미한 조작을 가능하게 하고, 지식의 파지에서도 효과가 있으며 학습 태도와 동기에 긍정적 영향을 미친다(권덕용, 강옥려, 2007). 놀이 활동은 신체적 활동을 하는 면에서 본 연구의 신체 활동과 비슷한 면이 있으나, 즐거움과 재미의 요소가 강조된 활동으로 1~2학년 학생들의 발달단계에 맞게 쉽고 재미있게 수학을 배울 수 있도록 한 것이다. 2015 개정 수학과 교육과정에서도 탐구 수학과 더불어 놀이 수학을 강조하고 있다.

이처럼 활동 중심 수학은 1~2학년 학생의 발달 단계를 고려하고 학생의 수학적 경험을 풍부하게 이끌 수 있는 최상의 학습 형태라고 할 수 있다.



자료의 구성 및 활용 방안

본 자료는 1~2학년군 <수와 연산> 영역의 학습 내용을 교육과정 성취기준과 각 단원의 차시별 내용을 분석하여 필수 학습 요소를 선정하였다. 이렇게 선정된 학습 내용을 학생들의 발달 단계를 고려하여 교구 활동, 신체 활동, 놀이 활동 등 활동 중심 수학으로 재구성하였다.

가. 활동 안내



① 개요

단원에서 설정한 학습 주제와 주제에 따른 단원, 성취기준, 활동 목표 및 관련 차시 등을 안내하였다.

② 이런 활동이 있어요

본 차시에 적용할 수 있는 활동을 한눈에 확인할 수 있도록 소개하였다. 교사는 학급 및 학생 개별의 특성 등을 고려하여 맞춤형 활동을 구안하여 수업에 적용할 수 있다.

③ 활동의도 및 기대효과

제시된 활동은 예시의 역할을 한다. 교사가 학습 주제와 차시 활동의 의도(기대효과)를 파악하고 수업을 설계하는 데 참고할 수 있는 내용으로 제시하였다.

나. 활동 자료



④ 활동 개요

활동 주제, 준비물, 활동 시간 등을 안내하였다.

⑤ 활동 내용

활동 제목과 활동 방법을 확인할 수 있다. 삽화, 사진, 말풍선 등을 이용하여 활동의 흐름에 따라 제시하여 전체적인 활동 내용을 한눈에 파악하기 쉽도록 구성하였다.

⑥ 활동 방법

구체적인 활동 내용을 파악하는 데 도움이 되는 활동 방법을 단계별로 안내하였다.

⑦ 활용 Tips

활동 자료를 보다 풍성하게 활용할 수 있는 교사용 팁을 소개하였다.

그 밖에 활동 자료집에는 짝이나 모둠 활동에 출력물로 인쇄하여 활용할 수 있는 활동지나 놀이 자료 등을 제시하였다. 학급 구성원의 요구와 학생 개인의 특성에 맞게 재구성하여 활용할 수 있다.

‘〈수와 연산〉 익힘 자료집’과 연계

수학 개념은 풍부한 활동을 통해 익힐 수 있지만 수 감각을 기르고 수의 계산에 익숙해지려면 학습한 내용을 진단하고 학습 결과를 확인하는 과정이 필요하다. 본 자료와 연계된 ‘익힘 자료집’을 활용하여 학생들이 학습한 내용을 보다 잘 이해하고 있는지 확인하는 것이 필요하다.

1학년
1학기

1 9까지의 수

단원

① 한 자리 수 읽고 쓰기	34
② 한 자리 수의 순서 알기	39
③ 1만큼 더 큰 수와 1만큼 더 작은 수	44
④ 한 자리 수의 크기 비교하기	49

3 덧셈과 뺄셈

단원

① 모으기와 가르기	58
② 한 자리 수의 덧셈	65
③ 한 자리 수의 뺄셈	72
④ 한 자리 수의 덧셈과 뺄셈	79

5 50까지의 수

단원

① 10 알아보기	88
② 십몇 알아보기	93
③ 50까지의 수 알아보기	100
④ 50까지 수의 크기 비교하기	106



1 100까지의 수

단원

① 60, 70, 80, 90 알아보기	116
② 99까지의 수 알아보기	121
③ 수의 순서 알아보기	128
④ 수의 크기 비교하기	140
⑤ 짝수와 홀수 알아보기	148

2 덧셈과 뺄셈(1)

단원

① 받아올림이 없는 (덧십몇)+(몇) 계산하기	156
② 받아올림이 없는 (덧십)+(덧십) 계산하기	165
③ 받아올림이 없는 (덧십몇)+(덧십몇) 계산하기	171
④ 받아내림이 없는 (덧십몇)-(몇) 계산하기	180
⑤ 받아내림이 없는 (덧십)-(덧십) 계산하기	186
⑥ 받아내림이 없는 (덧십몇)-(덧십몇) 계산하기	194

4 덧셈과 뺄셈(2)

단원

① 세 수의 덧셈	204
② 세 수의 뺄셈	210
③ 10이 되는 더하기와 빼기	215
④ 10을 만들어 더하기	220

6 덧셈과 뺄셈(3)

단원

① (몇)+(몇)=(십몇) 계산하기	230
② (십몇)-(몇)=(몇) 계산하기	240



1학년 1학기

단원

1

9까지의 수





1

2

3

4

① 한 자리 수 읽고 쓰기 34

② 한 자리 수의 순서 알기 39

③ 1만큼 더 큰 수와 1만큼 더 작은 수 44

④ 한 자리 수의 크기 비교하기 49



단원

1

9까지의 수



1학년 1학기

① 한 자리 수 읽고 쓰기

단 원	1. 9까지의 수	차 시	2~4차시 (수학 12~17쪽)
활동 목표	1부터 9까지의 수 개념을 이해하고 숫자를 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 수의 필요성을 인식하면서 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요

모둠활동
10분

[활동1-1] 빙글빙글 돌아요

3바퀴 돌기



모둠활동
5분

[활동1-2] 몇인지 알아보아요

바둑돌은
몇 개인가요?



활동의도 및
기대효과

0부터 9까지의 수는 구체물을 직접 세어 보고 써 보는 활동을 통해 수를 이해하고, 0부터 9까지의 수와 관련된 그림을 그리거나 놀이를 하면서 수 개념을 형성할 수 있도록 지도한다.

짝활동
10분

[활동1-3] 그림으로 나타내기

꽃, 나비, 나무를 몇 개씩 그릴까?



숲 속 나라에 꽃이

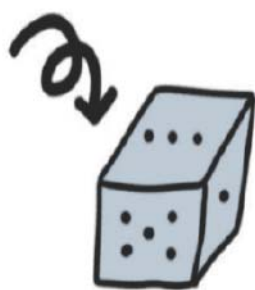
송이 피어있습니다.

나비가 마리 있습니다.

나무가 그루 있습니다.

활동 주제	9까지의 수 익히기		
준비물	주사위, 반환점 (수 카드 붙이기)	활동 시간	10분 (모둠 활동)

빙글빙글 돌아요



주사위 굴리기

3바퀴 돌기



수만큼 빙글빙글 돌기

숫자 3 코너 돌아오기



반환점 돌아오기



활동 방법

- ① 모둠별 한 줄로 출발선에 준비한다.
- ② 주사위를 던져 나온 수만큼 빙글빙글 돈다.
(예) 발레리나 돌리, 꼬끼리 코 돌기, 훌라후프 돌리기 등 게임별로 변화를 준다.)
- ③ 주사위가 나온 수와 같은 수 카드 반환점을 찾아 돌아온다.



활용 Tips

- 1부터 6까지의 반환점을 만든다.
- 처음에는 두 손을 위로하여 '빙글빙글 돌기'로 활동하고, 활동 방법이 익숙해지면 '꼬끼리 코 돌기'나 '훌라후프 돌리기'로 변형하여 놀이하여도 된다.
- 주사위의 크기가 작으면, 바구니에 주사위를 던지도록 하여 주사위가 활동에 방해되지 않도록 한다.

활동 주제	몇인지 예상하고 수 세기		
준비물	바둑돌, 상자	활동 시간	5분 (모둠 활동)

몇인지 알아보아요



상자 속 바둑돌의 수 예상하기



바둑돌 꺼내어 세기



바둑돌을 갈라서 세기



활동 방법

- ① 소리를 듣고 상자 속에 들어있는 바둑돌의 개수를 예상한다.
- ② 바둑돌을 꺼내어 한 개씩 소리 내어 센다.
- ③ 바둑돌을 갈라서 세고, 합쳐서도 세어본다.



활용 Tips

- ✦ 학생들에게 무엇이 들어있을지 호기심을 갖게 한 후 다양한 반응을 수용한다. 정답을 꼭 맞힐 필요가 없으며 학생이 스스로 나와서 바둑돌을 확인하고 반드시 수를 함께 세도록 한다.
- ✦ 상자는 미용 화장지 상자를 이용하면 편리하다. 상자가 없으면 속이 보이지 않으면서 뚜껑이 있는 주전자나 컵 등을 이용할 수도 있다.

활동 주제	수를 그림으로 나타내고 바르게 말로 표현하기		
준비물	채색도구, 활동지	활동 시간	10분 (짝 활동)

그림으로 나타내기



활동 방법 안내



몇 개를 그릴지 생각



수를 넣어 말하기



활동
방법

- ① 활동지를 출력하여 한 장씩 나누어 준다.
- ② 교사가 활동 방법을 안내하면서 학생들에게 몇 개를 그릴지 생각하게 한 후 그림을 그리도록 한다.
- ③ 상황에 맞게 수를 넣어 문장을 만들고 읽는다.
- ④ 짝과 함께 바르게 말했는지 확인한다.

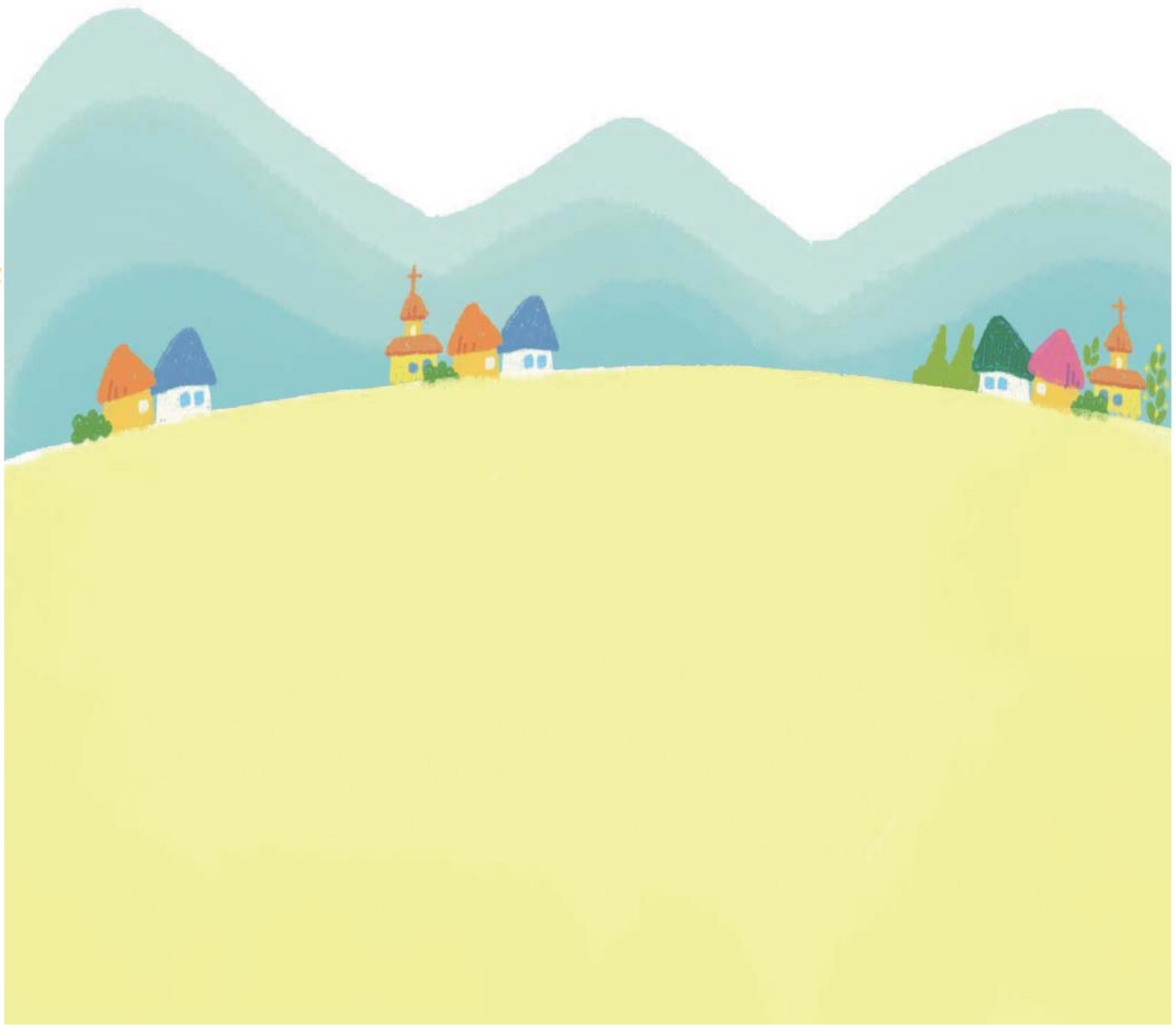


활용
Tips

- ✎ 짝 활동을 통해 짝과 수를 넣어 말하는 의사소통 놀이를 한다.
- ✎ 문장을 변형하거나 나무·꽃·나비 외에 추가하여 다양하게 그릴 수 있다.



숲속 그림



숲 속 나라에 꽃이 송이 피어있습니다.

나비가 마리 있습니다.

나무가 그루 있습니다.

단원

1

9까지의 수



1학년 1학기

② 한 자리 수의 순서 알기

단 원	1. 9까지의 수	차 시	5~6차시 (수학 18~21쪽)
활동 목표	1부터 9까지의 수의 순서를 이해하고, 순서를 수로 나타낼 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

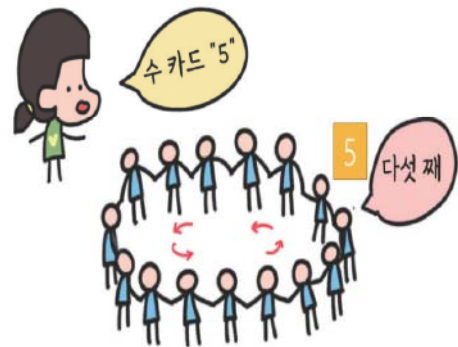
전체활동
5분

[활동2-1] 한 줄 기차 만들기



전체활동
10분

[활동2-2] 같은 색끼리 모여라

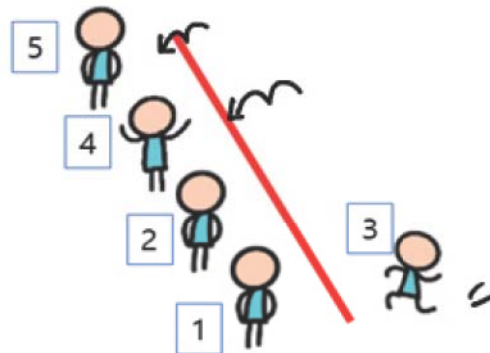


활동의도 및 기대효과

물건의 개수를 셀 때 순서를 나타낼 때 자연수가 사용됨을 알고 '~째'와 같이 수의 순서를 표현해 볼 수 있도록 지도한다. 순서를 나타내는 말로 순서를 표현하고, 적혀진 숫자를 보고 순서대로 줄을 서는 놀이를 통해 수의 순서를 익히고 순서를 나타내는 말을 학습한다.

모동활동
10분

[활동2-3] 달려와서 줄서기



모동활동
10분

[활동2-4] 도전! 알까기



활동 주제 1부터 9까지의 수의 순서를 이해하고, 순서대로 줄서기

준비물 뽑기 상자, 수 카드(1~9)

활동 시간 5분 (전체 활동)

한 줄 기차 만들기



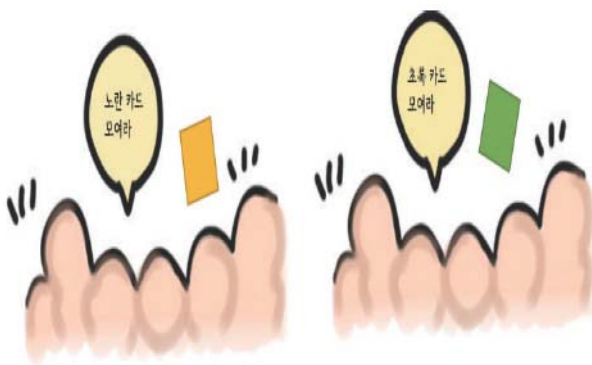
- ① 9명의 학생이 교실 앞으로 나와 뽑기 상자에서 수 카드를 한 장씩 뽑는다.
- ② 수 카드에 적힌 수의 순서대로 교사 앞에 한 줄로 선다.
- ③ 줄을 다 선 후 앞에서부터 순서수를 차례대로 크게 외친다.
- ④ 줄을 선 상태에서 교사가 이름을 부르면 자신의 순서수를 크게 외친다.
(선생님이 ○○의 이름을 부르면 '셋째입니다.'라고 대답한다.)
(선생님이 □□의 이름을 부르면 '일곱째입니다.'라고 대답한다.)
- ⑤ 다른 학생들은 앞에 나온 학생들이 순서수를 바르게 외쳤는지 확인한다.



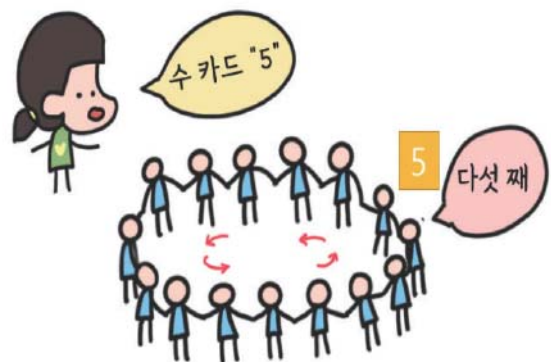
- ◆ 앞에 나와 줄을 서는 학생들은 서로 먼저 서려고 밀치거나 경쟁하지 않도록 주의한다.
- ◆ 자신의 위치를 잘 모르는 학생들은 친구들이 서로 도와주며 협력하는 분위기를 조성한다.
- ◆ 활동을 여러 번 반복하여 수의 순서를 몸으로 충분히 체득할 수 있도록 한다.

활동 주제	자연수와 순서수의 관계 이해하기		
준비물	노랑·초록 수 카드(1~9), 선생님용 수 카드	활동 시간	10분 (전체 활동)

같은 색끼리 모여라



같은 색끼리 모이기



일어서서 “몇째”라고 외치기



활동 방법

- ① 색깔이 다른 수 카드(1~9) 2세트를 준비한다. (예 : 노란색과 초록색)
- ② “같은 색끼리 모여라”라고 외치며 같은 색 친구들끼리 모여 둥글게 선다.
- ③ 선생님이 뽑은 카드에 해당하는 친구가 일어서서 외친다.
- ④ 선생님이 ‘5’를 뽑으면 숫자 ‘5’ 카드를 들고 있는 친구가 일어서서 “다섯째”라고 외친다.



활용 Tips

- 학급 인원이 많은 경우 수 카드의 색을 다양하게 하여 여러 모둠으로 활동한다.
- 같은 색끼리 모일 때 배경음악을 틀어 신나는 분위기를 조성한다.
- 수읽기 활동을 먼저 진행하고, 순서수 활동으로 연결하여 지도할 수 있다.
- 숫자 5와 순서수 다섯째의 관계를 연관 지어 생각할 수 있다.

1. 9까지의 수

[활동 자료 2-3]

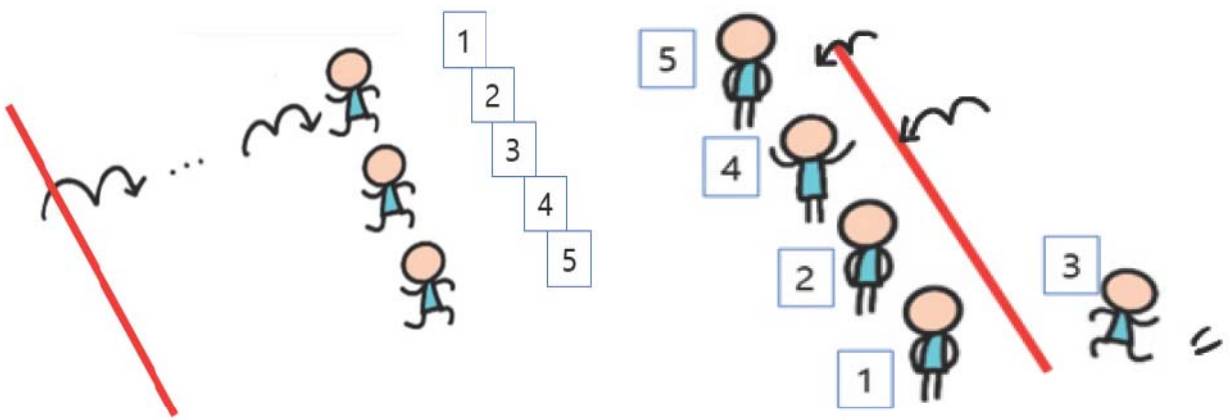
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	수의 순서에 맞게 줄서기		
준비물	수 카드, 반환점	활동 시간	10분 (모둠 활동)

달려와서 줄서기



반환점에 수 카드 두기

돌아와서 수 카드 순서로 줄서기



활동 방법

- ① 50m 달리기 출발선에서 학생들 1~5명이 준비를 한다.
- ② 반환점에 놓여 있는 수 카드를 한 장 들고 온다.
- ③ 결승선에 돌아와서 들고 있는 수 카드에 맞게 줄을 선다.
- ④ 자기의 순서를 말한다. “첫째입니다”



활용 Tips

- 반환점의 수 카드는 숫자가 보이지 않게 준비한다.
- 학생들은 달리기 실력과 상관없이 결승점에서의 순서가 정해지므로 재미를 느낄 수 있다.
- 공간이 허락된다면 학생 9명과 숫자 카드 1~9까지 준비하여 활동할 수 있다.

활동 주제	수의 순서에 맞게 말로 표현하기		
준비물	바둑돌 또는 공깃돌	활동 시간	10분 (모둠 활동)

도전! 알까기



바둑돌 튕기기



공깃돌 튕기기



활동 방법

- ① 한 사람이 2~3개의 바둑돌(공깃돌)을 가지도록 나누어 준다.
- ② 개인 또는 모둠이 갖는 바둑돌(공깃돌)의 색깔을 같게 하여 다른 사람(모둠)과 구별한다.
- ③ 교실 바닥에 출발선을 그린 후 바둑돌(공깃돌)을 튕긴다.
- ④ 바둑돌(공깃돌)이 멀리 나간 순서대로 첫째, 둘째,……를 함께 소리 내어 말하게 한다.



활용 Tips

- ✦ 책상을 연결하여 경기장을 만들면 활동하기 더욱 편리하다.
- ✦ 다만 바둑돌(공깃돌)이 옆으로 떨어질 수 있으니, 떨어질 경우의 규칙을 서로 정해야 한다.
- ✦ 경기 결과의 순위가 중요한 것이 아니라 재미있게 순서수로 말하는데 학습 목표가 있음을 확인한다.

단원

1

9까지의 수



1학년 1학기

③ 1 만큼 더 큰 수와 1 만큼 더 작은 수

단 원	1. 9까지의 수	차 시	7차시 (수학 22~25쪽)
활동 목표	9까지의 수에서 1만큼 더 큰 수와 1만큼 더 작은 수를 알 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

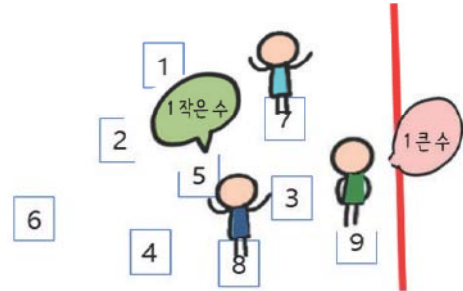
전체활동
5분

[활동3-1] 1큰 박수, 1작은 박수



모동활동
10분

[활동3-2] 우리는 한 팀

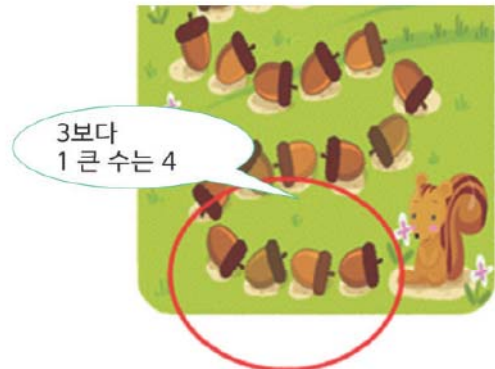


활동의도 및 기대효과

학생들에게 사물의 수를 직접 세어 본 후 하나 더하고 하나 덜어내는 구체적 조작 활동을 통해 1만큼 더 큰 수와 1만큼 더 작은 수를 학습하도록 지도한다. 1만큼 더 작은 수를 지도하면서 아무것도 없음을 '0'으로 나타냄을 약속한다. '0'의 개념은 다음 주제를 위해 미리 익힐 수 있도록 '하나 덜어내기' 활동을 충분히 하여 지도한다.

짝활동
10분

[활동3-3] 도토리를 모아라!



활동 주제	1만큼 더 큰 수, 1만큼 더 작은 수		
준비물		활동 시간	5분 (전체 활동)

1 큰 박수, 1 작은 박수



활동 방법

- ① 1 큰 박수는 교사가 말한 숫자보다 1만큼 더 큰 수만큼 손뼉을 치는 활동이다.
(예) 교사가 “1 큰 박수 시작, 박수 2”를 외치면 학생들은 박수를 세 번 친다.)
- ② 1 작은 박수는 교사가 말씀하신 숫자보다 1만큼 더 작은 수만큼 손뼉을 치는 활동이다.
(예) 교사가 “1 작은 박수 시작, 박수 2”를 외치면 학생들은 박수를 한 번 친다.)



활용 Tips

- 기분 손뼉치기를 연습한 후 1 큰 박수 1 작은 박수로 활동을 확장해본다.
- 덧셈 뺄셈 활동에서는 1 큰 박수는 나중에 더하기 박수로, 1 작은 박수는 빼기 박수로 놀이할 수 있다.
- 1 작은 박수 놀이를 하다가 숫자 ‘1’의 경우 손뼉을 치지 않는 것을 게임으로 익혀 숫자 ‘0’의 의미를 이해한다.

1. 9까지의 수

[활동 자료 3-2]

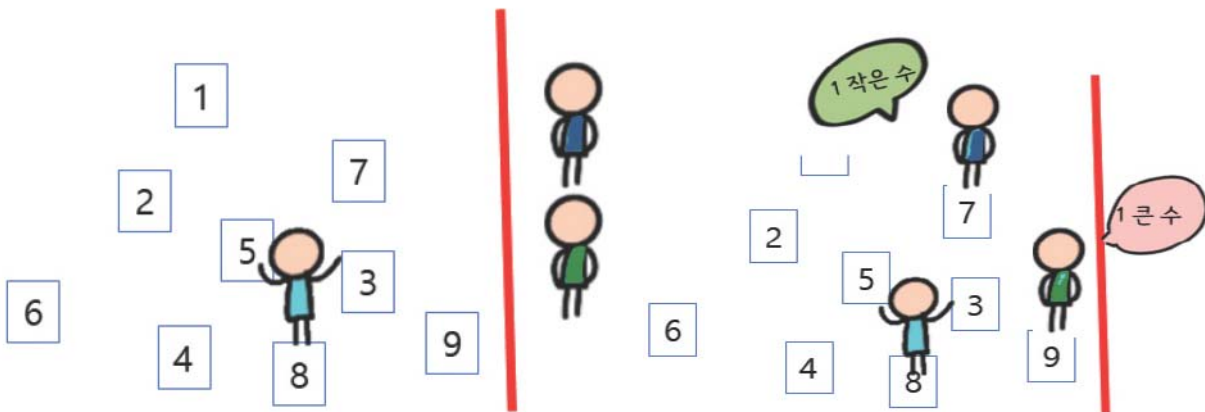
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	1만큼 더 큰 수, 1만큼 더 작은 수		
준비물	수 카드, 테이프	활동 시간	10분 (모둠 활동)

우리는 한 팀



한 수 카드 선택

1 큰 수, 1 작은 수 카드 선택



활동
방법

- ① 3인 1팀으로 경기한다.
- ② 교사의 신호에 맞춰 1번 학생이 한 수 카드를 선택하여 그 위에 선다.
- ③ 나머지 학생 2명은 1 큰 수, 1 작은 수 카드 위에 서면 성공!
- ④ “우리는 한 팀”이라고 외치고 교사의 확인을 받은 후 경기장에서 나온다. 다른 팀이 경기를 시작한다.



활용
Tips

- ✦ 교과서 부록 수 카드를 이용하여 바닥에 붙여 활용한다.
- ✦ 쉬는 시간에도 학생들이 자유롭게 놀이할 수 있도록 교실 빈 공간에 붙여 활용할 수 있다.
- ✦ 1 큰 수, 1 작은 수를 찾지 못하였더라도 수정할 기회를 주어 모든 학생이 성공의 경험을 느낄 수 있도록 지도한다.

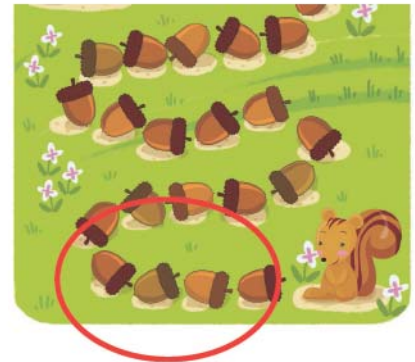
활동 주제	1만큼 더 큰 수, 1만큼 더 작은 수		
준비물	도토리 모으기 판	활동 시간	10분 (짝 활동)

도토리를 모아라!



3보다
1만큼 더 큰 수는?

4



주사위 굴리기

1만큼 더 큰 수 생각

도토리 모으기



활동 방법

- ① 주사위를 굴린다.
- ② 1만큼 더 큰 수를 생각한다.
- ③ 주사위를 굴리고 1만큼 더 큰 수의 도토리를 모아 도착지점까지 간다.



활용 Tips

- 주사위는 교과서 부록의 주사위를 사용해도 된다.
- 1만큼 더 큰 수로 도토리를 모았다면 1만큼 더 작은 수로 도토리 모으기 활동을 해보도록 지도한다.
- 주사위 1이 나올 경우 1만큼 더 작은 수의 놀이에서는 도토리를 '0'개 모을 수 있음을 확인한 후 놀이를 시작할 수 있도록 한다.



자료

도토리 모으기 판

도착



9까지의 수



1학년 1학기

④ 한 자리 수의 크기 비교하기

단 원	1. 9까지의 수	차 시	8차시 (수학 26~27쪽)
활동 목표	9까지의 수에서 두 수의 크기를 비교할 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

전체활동
10분

[활동4-1] 클까? 작을까?



짝활동
5분

[활동4-2] 손으로 느껴요



활동의도 및 기대효과

물건의 수를 비교할 때는 구체물을 통해 수의 크기를 직접 비교하고 놀이를 통해 수의 크기를 익히며 "□는 ○보다 작다", "○는 □보다 크다" 라고 두 수의 크기를 비교하는 말로 표현한다.

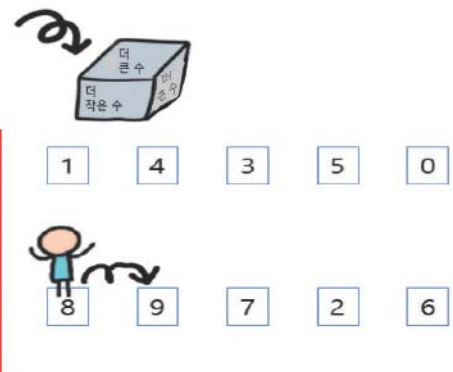
전체활동
10분

[활동4-3] 수 카드 바꾸기



모둠활동
8분

[활동4-4] 어디로 갈까?



활동 주제	두 수의 크기 비교하기		
준비물	수 카드, 바구니	활동 시간	10분 (전체 활동)

클까? 작을까?



바구니에서 수 카드 꺼내기



두 수를 비교하기



활동 방법

- ① 학급을 두 팀으로 나눈다.
- ② 교사를 중심으로 각각 한 줄로 선다.
- ③ 교사가 들고 있는 바구니에서 수 카드 한 장씩을 뽑는다.
- ④ 두 수의 크기를 비교하여 본다.
- ⑤ 큰 수를 뽑은 학생은 그대로 남고 작은 수를 뽑은 학생이 뒤로 이동한다.
- ⑥ 다음 경기에서는 작은 수를 뽑은 학생은 남고 큰 수를 뽑은 학생은 뒤로 이동한다.

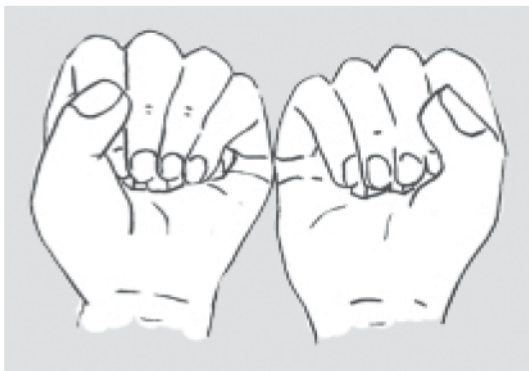


활용 Tips

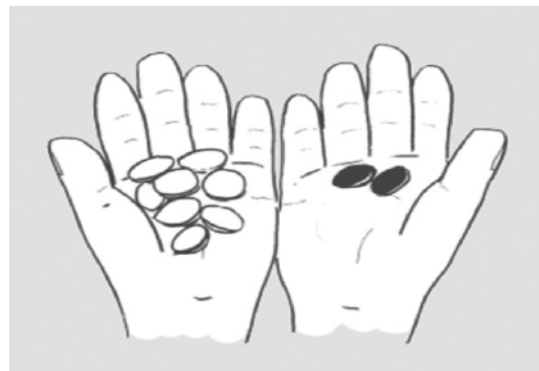
- ▶ 항상 큰 수가 이기는 놀이만 하지 않고 작은 수가 이기는 놀이도 진행한다.
- ▶ 큰 수가 이기는 규칙에서는 항상 이기는 수는 9이고, 작은 수가 이기는 규칙에서 항상 이기는 수는 0이 됨을 자연스럽게 찾아낼 수 있다.

활동 주제	두 수의 크기를 비교하고 손으로 양감 느끼기		
준비물	바둑돌 9개	활동 시간	5분 (짝 활동)

손으로 느껴요



바둑돌 9개를 두 손으로 가르기



두 수를 비교하기



활동 방법

- ① 바둑돌 9개를 준비한다.
- ② 두 손에 바둑돌을 넣고 흔들며 9개의 양감을 느껴본다.
- ③ 짝의 신호에 두 손으로 바둑돌을 나누어 갖는다.
- ④ 짝이 두 수의 크기를 말로 표현한다.
(예) 8은 2보다 큼니다. 2는 8보다 작습니다.)



활용 Tips

- ▶ 바둑돌이 들어있는 손의 느낌을 생각하며 더 큰 수와 작은 수의 양감을 느껴본다.
- ▶ 손이 작은 학생의 경우 바둑돌의 수를 줄여 활동할 수 있다.

활동 주제	두 수의 크기 비교하여 놀이하기		
준비물	수 카드(1~9)	활동 시간	10분 (전체 활동)

수 카드 바꾸기



활동 방법

- ① 1~9까지의 수 카드를 반 전체 학생이 한 장씩 나누어 갖는다.
- ② 교실을 돌아다니다가 만나는 사람과 서로의 수 카드를 확인한다.
- ③ 가위바위보를 해서 이긴 사람이 더 큰 수 카드를 가지고, 진 사람은 작은 수를 가져간다.
- ④ 정해진 시간 동안 활동하며 카드를 많이 바꾸거나 더 큰 수를 찾아본다.



활용 Tips

- 활동 중에 신나는 음악을 틀어주면 학생들이 즐겁게 참여할 수 있다.
- 9를 가진 학생은 가장 큰 수를 얻었기에 가위바위보를 하지 않고 싶어 할 수 있다. 활동이 끝난 후 가장 큰 수를 보상하지 않도록 하여 9를 가졌더라도 활동에 계속 참여할 수 있도록 유도한다.

1. 9까지의 수

[활동 자료 4-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제 두 수의 크기를 비교하여 놀이하기

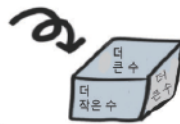
준비물 수 카드(1~9), 놀이 주사위

활동 시간 8분 (모둠 활동)

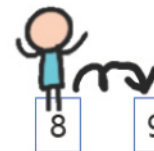
어디로 갈까?

1 4 3 5 0

8 9 7 2 6



1 4 3 5 0



교실 바닥에 수 카드 붙여놓기

주사위를 굴러 수 찾아 이동하기



활동 방법

- ① 1~9까지의 수 카드 2세트를 교실 바닥에 붙여둔다.
- ② 모둠별로 수 카드 이동 학생을 한 명 뽑는다. 나머지 학생들은 돌아가며 주사위를 굴린다.
- ③ 수 카드 이동 학생은 처음에 마음에 드는 수에서 시작하고 주사위에 쓰여 있는 내용에 맞는 수를 찾아 이동한다.

(예) 학생이 이동하는 방법

시작 8	주사위의 내용 '더 큰 수' →	4 9	주사위의 내용 '더 작은 수' →	3 7
---------	-------------------------	--------	--------------------------	--------

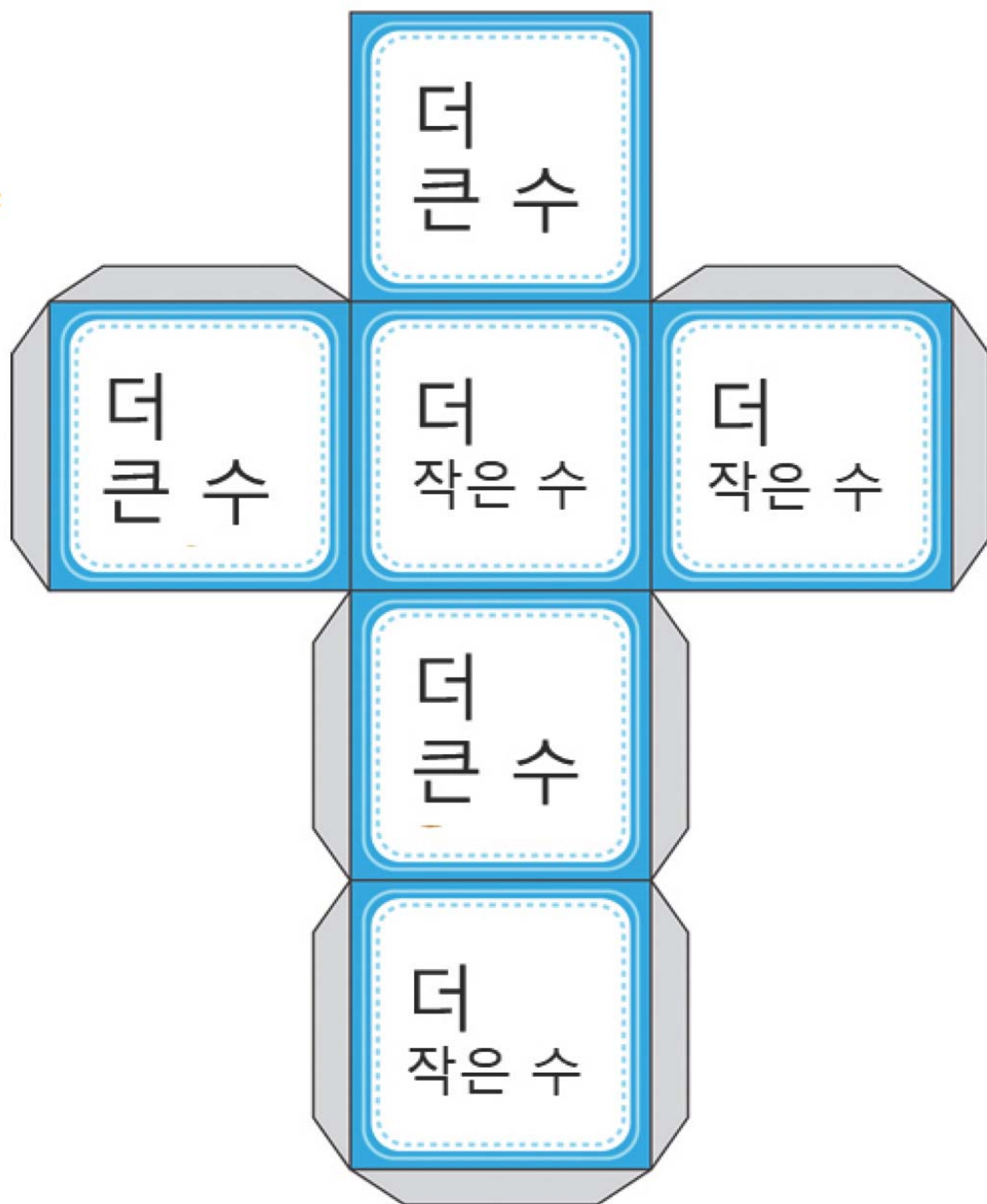


활용 Tips

- ✎ 교과서 부록의 1~9까지의 수 카드를 사용한다.
- ✎ 학생들이 발로 밟으며 활동하기 때문에 교실 바닥에 수 카드를 붙일 때 위에 투명 시트지를 이용하면 더 오래 사용할 수 있다.

자 료

놀이 주사위





1 2 3



1학년 1학기

단원

3

덧셈과 뺄셈





1

2

3

4

① 모으기와 가르기 58

② 한 자리 수의 덧셈 65

③ 한 자리 수의 뺄셈 72

④ 한 자리 수의 덧셈과 뺄셈 79



덧셈과 뺄셈



1학년 1학기

① 모으기와 가르기

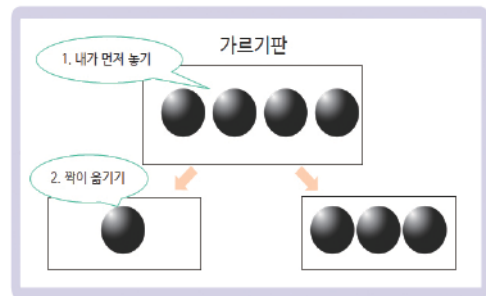
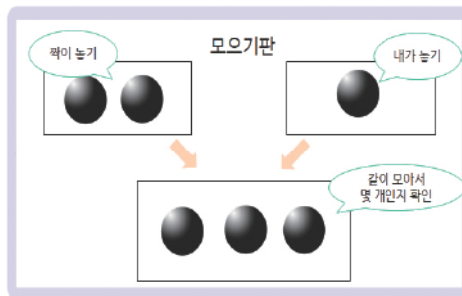
단 원	3. 덧셈과 뺄셈	차 시	2~3차시 (수학 56~59쪽)
활동 목표	9까지의 수를 모으기와 가르기를 할 수 있다.		
성취기준	[2수01-04] 하나의 수를 두 수로 분해하고 두 수를 하나의 수로 합성하는 활동을 통하여 수 감각을 기른다.		



이런 활동이 있어요

짝활동
20분

[활동1-1] 모으고 가르고



활동의도 및
기대효과

바둑돌과 같은 구체
물과 수 카드, 신체
활동을 통한 모으기와
가르기 지도를 통해
덧셈과 뺄셈의 기초
적인 수의 합성과
분해를 이해하고 익히
도록 지도한다.

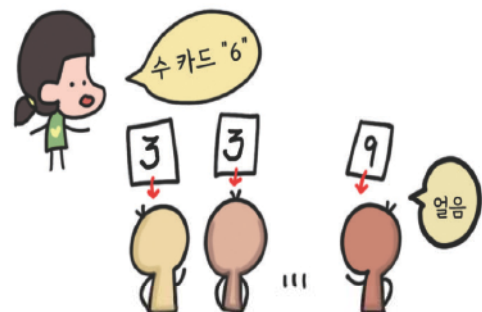
전체활동
10분

[활동1-2] 모여! 모여! 원 만들기



전체활동
8분

[활동1-3] 짝 찾기



3. 덧셈과 뺄셈 [활동 자료 1-1]

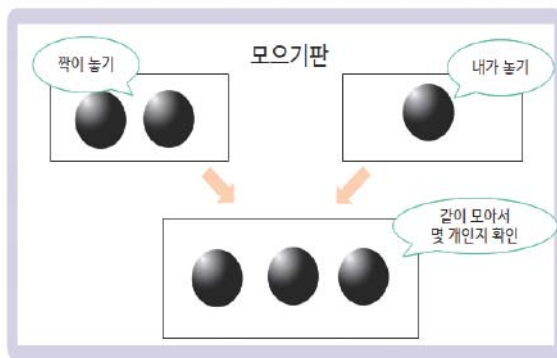
교구활동

신체활동

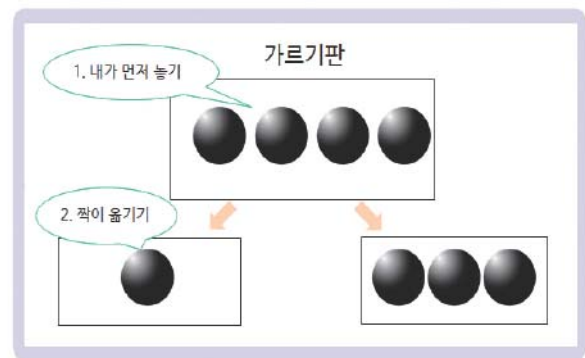
놀이활동

활동 주제	구체물을 통한 모으기와 가르기		
준비물	바둑돌, 활동판(가르기판, 모으기판)	활동 시간	20분 (짝 활동)

모으고 가르고



모으기판 활동



가르기판 활동



활동 방법

- ① 짝끼리 가르기판, 모으기판, 바둑돌(9개)을 준비한다.
- ② 모으기판에 활동한다. 각자 원하는 만큼 놓기 → 모아서 몇 개인지 세기
- ③ 가르기판에 활동한다. 내가 먼저 놓기 → 짝이 갈라서 놓기
- ④ 모으기 판에서는 0~5개의 바둑돌을 놓을 수 있으나 동시에 5개를 놓으면 10이 됨을 놀이로 자연스럽게 이해한다.



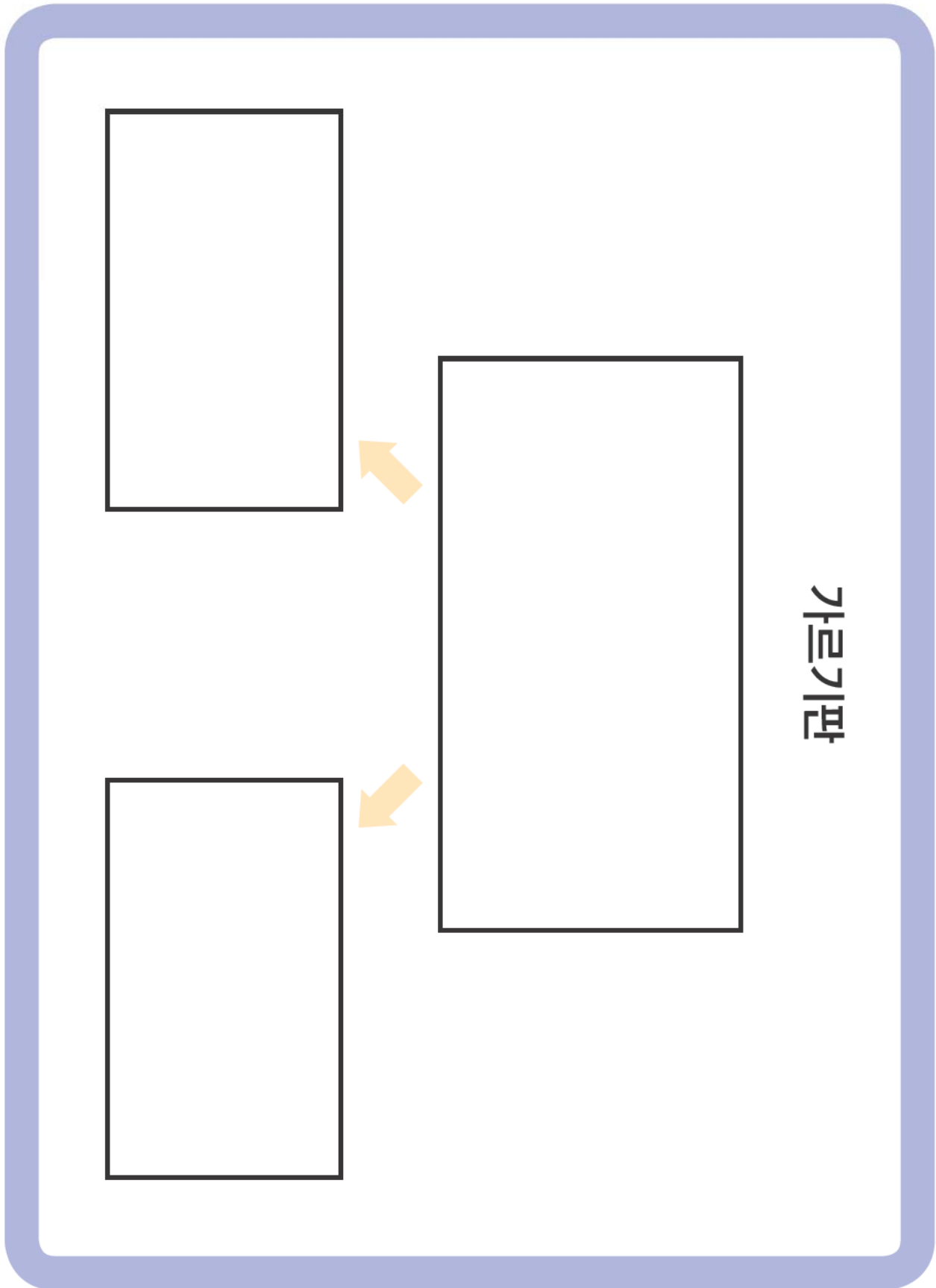
활용 Tips

- ✦ 작은 수로 연습하고 차츰 수를 늘려 '9'까지 가르기 모으기 활동한다.
- ✦ 바둑돌로 활동이 익숙해지면 숫자를 써서 가르기 모으기 활동을 한다.





가르기판





모으기판

모으기판

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	신체 활동으로 모으기와 가르기		
준비물	음악	활동 시간	10분 (전체 활동)

모여! 모여! 원 만들기



활동
방법

- ① 교사가 “‘9’ 가르기 놀이”라고 크게 외친다.
- ② 교사가 수를 부르면 학생들은 교사가 말한 수와 합쳐서 9가 되는 수를 외치면서 그 수에 맞게 모여 원을 만든다.
(예) 교사가 ‘3’을 부르면 학생들은 ‘6’이라고 외치면서 여섯 명씩 모여서 원을 만든다.)
- ③ 숫자를 바꾸어 가르기 놀이를 반복한다.



활용
Tips

- ✿ 작은 수를 가르는 연습을 먼저 하고 차츰 수를 늘려 ‘9’ 가르기 활동도 한다.
- ✿ ‘덧’ 가르기 놀이를 하는지 정확하게 인지한 상태에서 놀이에 참여하도록 한다.
- ✿ 원을 완성하지 못한 학생들이 있으면 남은 학생들만으로 새로운 수 가르기를 하여 소외되는 학생이 없이 모두 활동에 참여할 수 있도록 한다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 1-3]

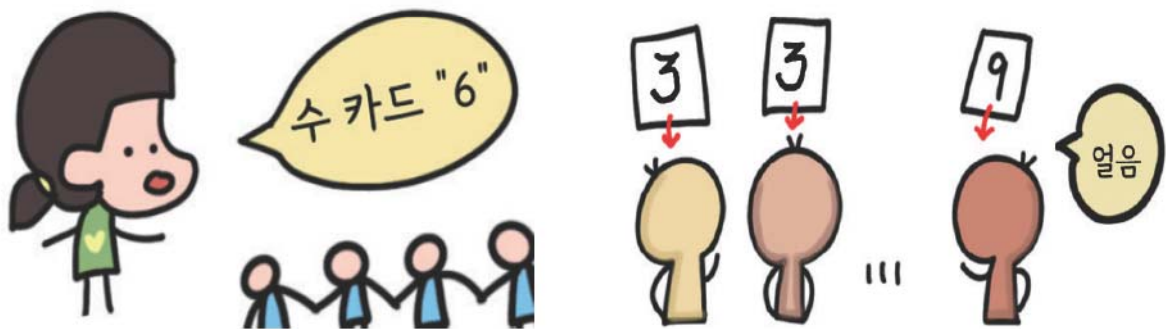
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	짝이 되는 수 찾기		
준비물	수 카드	활동 시간	8분 (전체 활동)

짝 찾기



짝을 찾아 교사가 부르는 수 만들기

교사가 말하는 수만큼 짝 찾기



활동 방법

- ① 학생들이 수 카드를 한 장씩 나누어 갖는다.
- ② 교사가 수를 부르면 학생들은 자신이 가진 카드와 짝이 되는 카드를 가진 사람을 찾는다. (예) 교사가 '6'을 부르고 내가 가진 카드가 3일 경우 '3'을 들고 있는 친구와 짝을 만든다.)
- ③ 선생님이 부르는 수를 6부터 9까지 다양하게 하여 다양한 모으기 활동을 해본다.
- ④ 내가 가진 카드의 숫자가 선생님이 부르는 수와 같거나 크다면 그 자리에 '얼음' 하며 서 있다.



활용 Tips

- ✦ 작은 수를 모으는 연습을 먼저 하고 차츰 숫자를 늘려 '9'까지 모으기 활동한다.
- ✦ 1~5까지의 수 카드를 이용하여 활동하면 '1~9'까지의 수로 모으기 활동을 할 수 있다.
- ✦ 모으기가 익숙해지면 3명이 모여 '9'까지 모으는 활동으로 확장할 수 있다.



자료

수 카드(1~5)

1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5

덧셈과 뺄셈



1학년 1학기

② 한 자리 수의 덧셈

단 원	3. 덧셈과 뺄셈	차 시	5~7차시 (수학 64~69쪽)
활동 목표	한 자리 수의 덧셈 상황을 식으로 표현하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-05] 덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해한다.		



이런 활동이 있어요

전체활동
5분

[활동2-1] 덧셈 박자 놀이

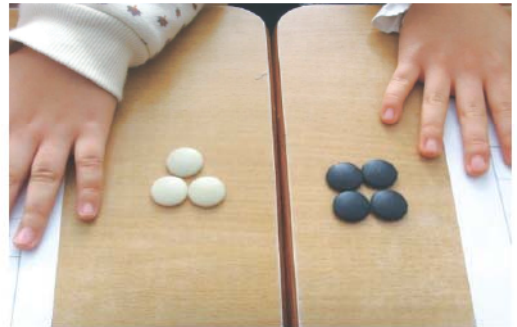
짝활동
10분

[활동2-2] 바둑돌 모으기



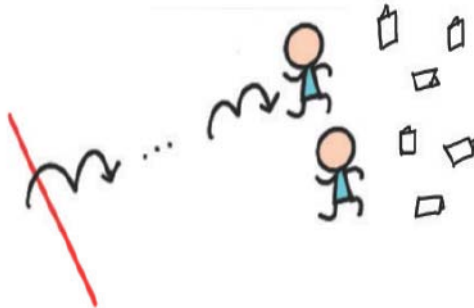
활동의도 및 기대효과

한 자리 수의 덧셈을 지도할 때는 학생들이 구체물을 이용하여 합하거나 첨가하는 활동을 충분히 경험할 수 있도록 도와준다. 짝과 함께 구체물을 이용한 덧셈 활동을 함으로써 첨가와 합병의 덧셈 원리를 익히고, 활동을 덧셈식으로 나타내 보면서 한 자리 수의 덧셈을 하도록 지도한다.



모둠활동
20분

[활동2-3] 봄꽃을 담아요



〈봄꽃을 담아요〉

1학년 ()반 () 모둠										
게임	1번 종이		2번 종이		3번 종이		4번 종이		덧셈식	합
	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수		
(예)	목련	1	민들레	3	새벽	0	벚꽃	2	1+3+0+2=6	6
1										
2										
3										

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 2-1]

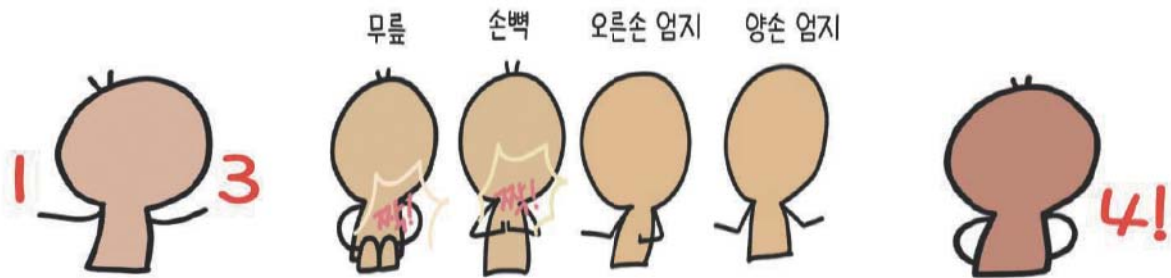
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	놀이를 통해 9 이하의 덧셈하기		
준비물	수 카드(0~9)	활동 시간	5분 (전체 활동)

덧셈 박자 놀이



두 수 말하기

기본 박을 치며 “더하면” 말하기

더한 수 말하기



① ‘아이 엠 그라운드’ 노래에 맞춰 덧셈 박자치기 놀이를 한다.

(예) “탱~ 탕탱탕, 통~ 통통통 수학 박자 놀이” 4박에 맞춰 수 말하기

1번 학생 ⇒ 〈1박〉 책상 〈2박〉 손뼉 〈3박〉 “1” 〈4박〉 “3”

다 같이 ⇒ 〈1박〉 책상 〈2박〉 손뼉 〈3~4박〉 “더하면”

2번 학생 ⇒ 〈1박〉 책상 〈2박〉 손뼉 〈3박〉 쉬고 〈4박〉 “4”

② 처음 부를 수 있는 수의 범위를 제한하여, 더하여 나오는 수가 9를 넘지 않도록 한다.



◆ 덧셈 박자 놀이는 ‘빠기’ 활동에도 활용할 수 있다.

◆ 부를 수 있는 수(0~9)를 칠판에 붙여놓고 활동하면 1번 학생들이 문제를 내기 쉽다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 2-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	9 이하의 덧셈식으로 나타내기		
준비물	바둑돌, 덧셈식 활동지	활동 시간	10분 (짝 활동)

바둑돌 모으기



바둑돌 내기



바둑돌 더하기



활동
방법

- ① 각자 5개의 바둑돌을 받는다.
- ② “하나, 둘, 셋”을 외치며, 자신의 가진 바둑돌에서 원하는 몇 개를 내려놓는다.
- ③ 한 번에 내려놓을 수 있는 바둑돌은 1, 2, 3, 4, 5개이다. (만약 둘 다 5개를 내려놓은 경우는 다시 내려놓게 한다.)
- ④ 각자가 내려놓은 바둑돌의 개수를 활동지에 적고, 덧셈식을 쓴다.



활용
Tips

- ✦ 내려놓은 바둑돌의 개수를 이용하여 덧셈식을 만드는 데 어려움을 겪는 경우 학생들끼리 서로 도와줄 수 있도록 한다.
- ✦ 바둑돌 외에 연결 큐브나 공깃돌을 사용하여 활동하여도 좋다.
- ✦ 바둑돌을 동시에 내려놓지 않고 내가 먼저 내려놓고 친구가 얼마의 바둑돌을 붙이는 활동으로 지도하기도 한다. 이런 놀이는 다양한 덧셈 상황(합병, 첨가)을 경험하도록 도와준다.



덧셈식 활동지

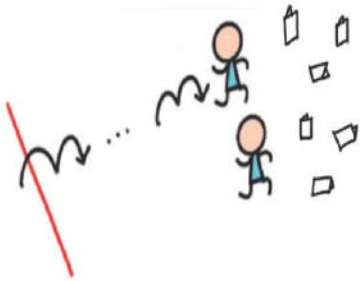
횟수	그림		덧셈식
예시	나	짝	$3 + 5 = 8$
	●●●	○○○○○	
1	나	짝	
2	나	짝	
3	나	짝	
4	나	짝	
5	나	짝	
6	나	짝	
7	나	짝	
8	나	짝	

활동 주제 놀이를 통해 9 이하의 덧셈을 식으로 나타내기

준비물 봄꽃 카드, 모둠 점수판, 바구니

활동 시간 20분 (모둠 활동)

봄꽃을 담아요



꽃 카드를 뿌려놓기



꽃 카드 모으기



꽃 점수 계산하기



활동 방법

- ① 4명이 한 모둠으로 활동한다.
- ② 꽃 카드를 넉넉히 준비한다.
- ③ 모둠별로 달려가서 꽃 카드를 모아 바구니에 담는다.
- ④ 꽃 카드 별로 적혀진 점수에 맞게 덧셈식을 만든다.
- ⑤ 새싹 카드 점수는 0이다.

〈봄꽃을 담아요〉

1학년 ()반 () 모둠										
개입	1번 종이		2번 종이		3번 종이		4번 종이		덧셈식	합
	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수		
(예)	목련	1	민들레	3	새싹	0	벚꽃	2	1+3+0+2=6	6
1										
2										
3										



활용 Tips

- ❖ 꽃 카드가 안 보이게 종이를 접어서 학생들이 꽃 카드를 골라서 오지 않도록 한다.
- ❖ 덧셈식으로 표현하기 어려워할 경우 1점씩 세어가며 점수를 계산하도록 도와 준다.



자료

봄꽃 카드

새싹

(0점)

새싹

(0점)

새싹

(0점)

목련

(1점)

목련

(1점)

목련

(1점)

벚꽃

(2점)

벚꽃

(2점)

벚꽃

(2점)

민들레

(3점)

민들레

(3점)

민들레

(3점)



모둠 점수판(3인용)

〈봄꽃을 담아요〉

1학년 ()반 ()모둠										
게임	1번 종이		2번 종이		3번 종이		4번 종이		덧셈식	합
	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수		
(예)	목련	1	민들레	3	새싹	0	벚꽃	2	$1+3+0+2=6$	6
1										
2										
3										

〈봄꽃을 담아요〉

1학년 ()반 ()모둠										
게임	1번 종이		2번 종이		3번 종이		4번 종이		덧셈식	합
	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수		
(예)	목련	1	민들레	3	새싹	0	벚꽃	2	$1+3+0+2=6$	6
1										
2										
3										

〈봄꽃을 담아요〉

1학년 ()반 ()모둠										
게임	1번 종이		2번 종이		3번 종이		4번 종이		덧셈식	합
	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수	꽃 이름	점수		
(예)	목련	1	민들레	3	새싹	0	벚꽃	2	$1+3+0+2=6$	6
1										
2										
3										

덧셈과 뺄셈



1학년 1학기

③ 한 자리 수의 뺄셈

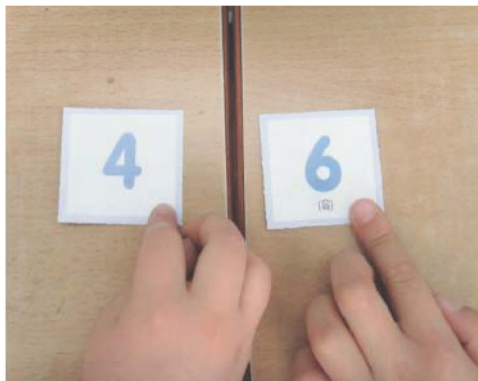
단 원	3. 덧셈과 뺄셈	차 시	9~11차시 (수학 72~77쪽)
활동 목표	뺄셈 상황을 인식하고, 뺄셈식으로 나타내고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-05] 덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해한다.		



이런 활동이 있어요

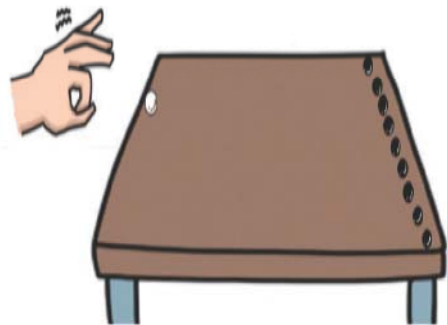
작활동
5분

[활동3-1] 수 카드 뺄셈



모듬활동
10분

[활동3-2] 바둑돌 떨어뜨리기

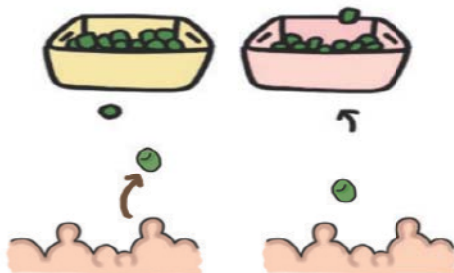


활동의도 및 기대효과

한 자리 수의 뺄셈을 지도할 때는 구체물로 직접 빼거나 비교하는 활동을 충분히 하게 한다. 짝과 함께 구체물을 이용하여 빼거나 비교하는 활동으로 뺄셈의 원리를 익히고 뺄셈식으로 나타내면서 뺄셈식을 계산할 수 있도록 한다.

모듬활동
10분

[활동3-3] 더 많이 넣어요



작활동
8분

[활동3-4] 몇 칸을 더 가야할까?



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 4-1]

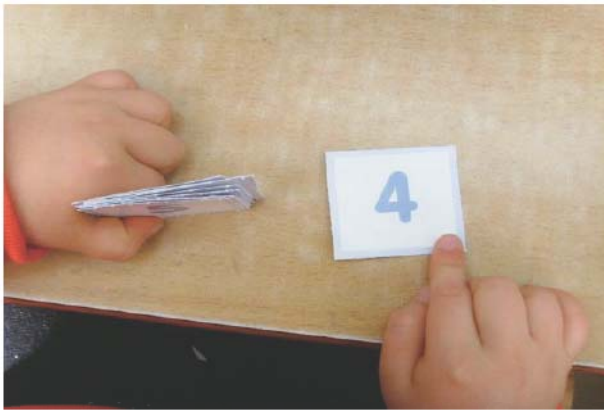
교구활동

신체활동

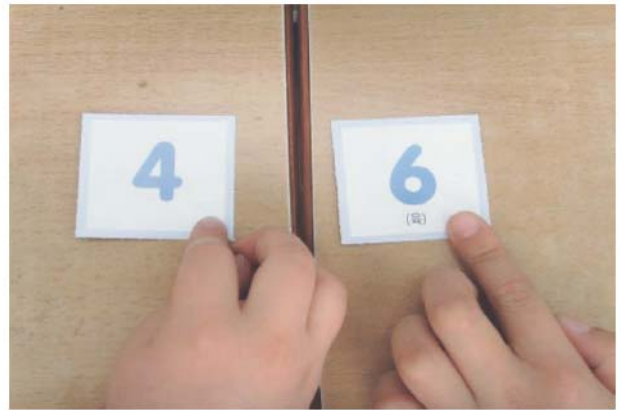
놀이활동

활동 주제	뺄셈식 쓰고 읽기		
준비물	수 카드(1~9), 뺄셈식 활동지	활동 시간	5분 (짝 활동)

수 카드 뺄셈 놀이



수 카드 한 벌씩 갖기



수 카드 한 장씩 내려놓기



활동
방법

- ① 각자 1~9까지의 수 카드를 한 벌씩 갖는다.
- ② '하나, 둘, 셋'을 외치며, 자신의 가진 숫자 카드 중 한 장을 내려놓는다.
- ③ 나와 짝이 낸 수 카드에 적힌 수를 이용하여 뺄셈식을 쓴다. 같은 수를 내려놓으면 ②번 순서로 다시 한다.
- ④ 뺄셈식을 쓸 때는 큰 수에서 작은 수를 빼는 식으로 쓸 수 있도록 안내한다.



활용
Tips

- ▶ 뺄셈식을 만드는 데 어려움을 겪는 경우 학생들끼리 서로 도와줄 수 있도록 한다.
- ▶ 카드 외에 바둑돌이나 연결 큐브 사용하여 빼는 활동으로 뺄셈식을 만들어도 된다(제거 상황).
- ▶ 바둑돌로 활동할 경우 동시에 내려놓고 누가 더 많이 내려놓았는지 비교하는 활동으로 뺄셈식을 지도할 수 있다(비교 상황).



빨셈식 활동지

횟수	수 카드		빨셈식
예시	나	짝	6 - 4
	4	4	
1	나	짝	
2	나	짝	
3	나	짝	
4	나	짝	
5	나	짝	
6	나	짝	
7	나	짝	
8	나	짝	
9	나	짝	
10	나	짝	

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 3-2]

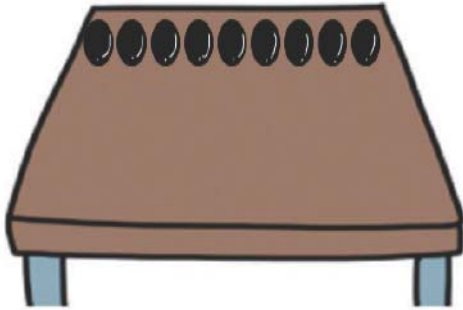
교구활동

신체활동

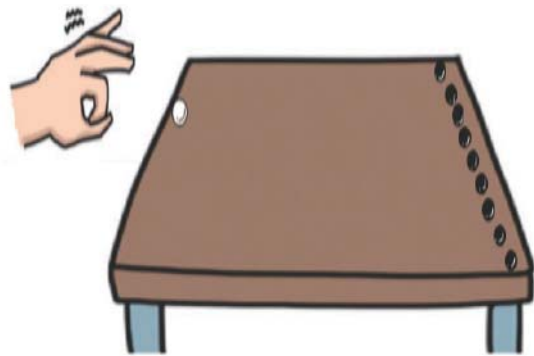
놀이활동

활동 주제	놀이를 통해 뺄셈식 익히기		
준비물	바둑돌	활동 시간	10분 (모둠 활동)

바둑돌 떨어뜨리기



책상 위에 바둑돌 올려놓기



바둑돌을 맞춰 떨어뜨리기



활동 방법

- ① 책상 위에 검은색 바둑돌을 9개 올려놓는다.
- ② 모둠원은 흰색 바둑돌을 한 개씩 나누어 갖는다.
- ③ 가지고 있는 바둑돌로 책상 위의 바둑돌을 맞춰 떨어뜨린다.
- ④ 책상 위에 남아 있는 바둑돌과 떨어진 바둑돌의 개수를 세어 뺄셈식으로 말한다.

책상 위에
올려진 바둑돌

− 떨어진 바둑돌

=

책상 위에
남겨진 바둑돌

$$9 - 6 = 3$$



활용 Tips

- ◆ 책상 위에 올려진 바둑돌과 모둠원이 가지고 있는 바둑돌의 색을 다르게 한다.
- ◆ 책상 위에 올려진 바둑돌만 생각하여 뺄셈식을 만든다(제거 상황).
- ◆ 칠판에 뺄셈식의 원리를 써주고 모둠원들이 상의하여 뺄셈식을 말로 표현해 보도록 지도한다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 3-3]

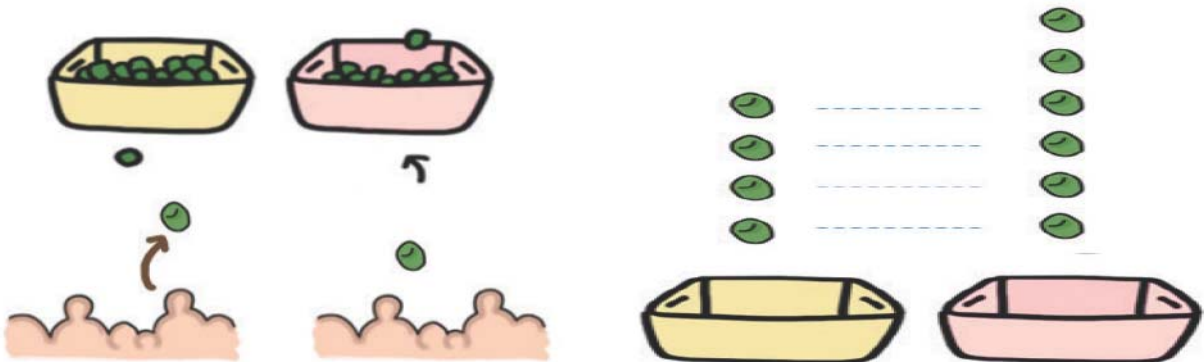
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	놀이를 통해 뺄셈식 익히기		
준비물	바구니 2개, 콩주머니	활동 시간	10분 (모둠 활동)

어느 팀이 더 많이 넣을까?



콩주머니 던져 넣기

어느 팀이 더 많이 넣을까?



- ① 출발선에 모듬이 한 줄로 서서 준비한다(한 모듬이 9명 이내).
- ② 교실 반대쪽에 각 모듬의 바구니에 콩주머니를 한 개씩 던져 넣는다.
- ③ 모듬별로 던져서 넣은 콩주머니를 줄을 맞춰 정리한다.
- ④ 어느 모듬이 가장 많은 콩주머니를 넣었는지 비교하여 뺄셈식으로 나타낸다.

많이 넣은
콩주머니 수

—

적게 넣은
콩주머니 수

=

콩주머니
수 차이

$$6 - 4 = 2$$



- ◆ 콩주머니를 한 개씩 비교하며 세는 방법으로 차이를 알 수 있다.
- ◆ 놀이 상황을 뺄셈식으로 표현한다(비교 상황).
- ◆ 칠판에 뺄셈식의 원리를 써주고 모듬원들이 상의하여 뺄셈식을 말로 표현하도록 한다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 3-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	신체 활동을 통해 뺄셈식 익히기		
준비물	공깃돌 2개, 주사위, 뺄셈막대 활동자료	활동 시간	8분 (짝 활동)

몇 칸을 더 가야 할까?



각자의 출발 위치에서 준비

주사위 굴린 만큼 이동

친구는 몇 칸을 더 가야 할까?



활동
방법

- ① 출발선에 각자의 공깃돌을 준비한다.
- ② 한 명이 주사위를 굴러 나온 수만큼 이동한다.
- ③ 남은 친구는 몇 칸을 더 이동해야 하는지 생각한다.
- ④ 처음에는 직접 뛰어 세며 몇 칸을 더 이동해야 하는지 확인한다.
- ⑤ 게임이 익숙해지면 뺄셈식으로 계산하도록 지도한다.

활동판 칸의 수

-

주사위만큼
이동한 수

=

몇 칸을 더
가야 할까?

$$9 - 2 = ?$$



활용
Tips

- ▶ 뺄셈을 지도할 때 막대 모양으로 된 수직선을 이용하면 수를 세는 것과 연결하여 뺄셈을 지도할 수 있다.
- ▶ 놀이 상황을 뺄셈식으로 표현한다(제거 상황).



빨셈 막대 활동자료

1부터 시작	1부터 시작	1부터 시작	1부터 시작
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
1부터 시작	1부터 시작	1부터 시작	1부터 시작

덧셈과 뺄셈



1학년 1학기

④ 한 자리 수의 덧셈과 뺄셈

단 원	3. 덧셈과 뺄셈	차 시	12~13차시 (수학 50~53쪽)
활동 목표	덧셈과 뺄셈 상황을 이해하고 적절한 전략을 활용해 식을 쓰고 읽고, 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-05] 덧셈과 뺄셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 덧셈과 뺄셈의 의미를 이해한다. [2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

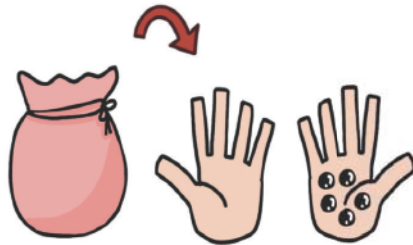


활동의도 및 기대효과

본 주제에서는 한 자리 수 범위에서의 덧셈과 뺄셈의 의미와 상황을 알고 그에 알맞은 덧셈과 뺄셈식을 세우는 것을 경험할 수 있도록 한다. 이때, 알맞은 식을 세우는 것보다는 덧셈과 뺄셈을 식으로 바꾸는 과정을 계속 시도하는 것에 초점을 두어 틀린 답에 대한 심리적 장벽을 낮추고 학생들이 최대한 많은 덧셈과 뺄셈 상황에 대해 직접 체험해보는 데 의의를 두어 지도한다.

작활동
10분

[활동4-1] 0 덧셈 뺄셈 놀이



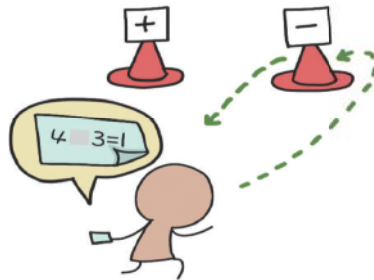
모듬활동
10분

[활동4-2] 0 이야기 만들기



전체활동
10분

[활동4-3] 더해요? 빼요? 놀이



작활동
20분

[활동4-4] 식 만들기 마법사



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 4-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	0에 어떤 수를 더하거나 어떤 수에서 0을 빼는 경우 이해하기		
준비물	바둑돌이나 공깃돌, 주머니	활동 시간	10분 (짝 활동)

0 덧셈 뺄셈 놀이



한 손으로 바둑돌을 꺼내 펼치기

덧셈 혹은 뺄셈 문제 풀기



- ① 순서를 정해 먼저 한 사람이 주머니에서 한 손으로 원하는 만큼의 바둑돌을 꺼내고 다른 손에는 아무것도 없도록 하여 펼쳐 보인다.
- ② 상대방은 자신이 원하는 대로 덧셈 혹은 뺄셈을 넣어 식을 만든다.
(예) 덧셈의 경우: 자신이 보이는 방향에서 순서대로 “수+0=수” 혹은 “0+수=수”
뺄셈의 경우: 순서에 상관없이 “수-0=수”)
- ③ 역할을 바꿔 같은 방법으로 서로 번갈아 가며 활동한다.



- 0이 오른쪽, 왼쪽에 다양하게 제시되어 덧셈식과 뺄셈식을 만들고 읽을 수 있도록 한다.
- 자신이 원하는 연산기호를 정할 수 있도록 하되 덧셈과 뺄셈이 골고루 선택할 수 있도록 안내한다.
- 뺄셈식의 경우에는 0이 왜 앞에 올 수 없는지 이야기를 나눠 뺄셈식에 대한 이해를 높인다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 4-2]

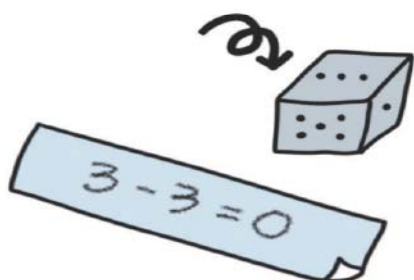
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	전체에서 전체를 빼는 상황 이해하기		
준비물	주사위, 바구니	활동 시간	15분 (모둠 활동)

0 이야기 만들기



주사위 굴러 뺄셈식 문제 만들기

문제 보고 이야기 만들기



활동
방법

- ① 주사위를 굴러 나온 수를 넣어 0을 만드는 뺄셈식 문제를 만들고 바구니에 넣는다.
(예) 주사위를 굴러 나온 수가 3인 경우: $3-3=0$)
- ② 순서를 정해 돌아가며 1개씩 문제를 뽑고 식에 알맞은 이야기를 만든다.
(예) 딸기가 3개 있었는데 내가 다 먹어버려서 0개가 되었어.)
- ③ 이야기 만들기에 성공하면 문제를 갖고, 성공하지 못하면 친구들의 도움을 받아 이야기를 만들어보고 문제는 주머니에 다시 넣는다.
- ④ 주머니에 문제가 다 없어질 때까지 놀이를 반복한다.



활용
Tips

- 이 이야기 만드는 것을 어려워할 때는 그림·사진 자료를 보여주거나 친구들과 이야기를 나누는 시간을 주어 다양한 뺄셈 상황을 실생활에서 찾을 수 있도록 한다.
- 0 상황을 실생활의 다양한 구체적인 상황과 연결 지을 수 있도록 한다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 4-3]

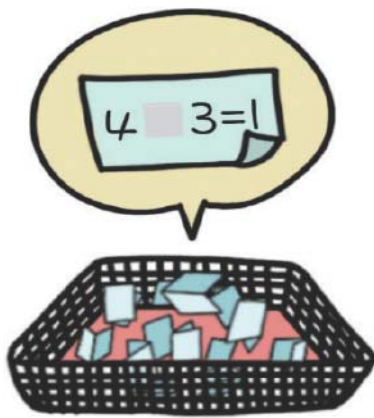
교구활동

신체활동

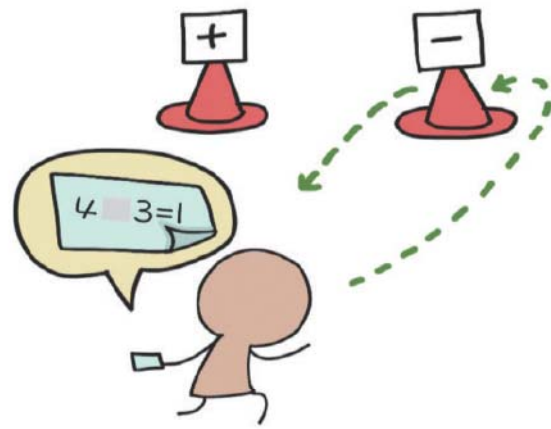
놀이활동

활동 주제	다양한 상황에서의 덧셈과 뺄셈 이해하기		
준비물	반환점, 놀이 쪽지	활동 시간	10분 (전체 활동)

더해요? 빼요? 놀이



바구니에서 쪽지 확인하기



적절한 연산기호 반환점 돌기



활동 방법

- ① 두 팀으로 나눠 출발점에서 대기한다.
- ② 호루라기 소리에 맞춰 중간지점 바구니에서 놀이 쪽지를 1개 골라 내용을 확인한다.
- ③ 빈칸에 들어갈 연산기호에 해당하는 반환점을 돌아온다.
- ④ 놀이를 반복하며 가장 먼저 활동을 끝낸 팀이 이긴다.



활용 Tips

- ✎ 학생들에게 직접 놀이 쪽지 문제를 만들게 할 수 있다.



놀이 쪽지

$9 \square 3 = 6$	$9 \square 2 = 7$	$9 \square 1 = 8$	$8 \square 2 = 6$
$7 \square 1 = 6$	$7 \square 2 = 5$	$8 \square 3 = 5$	$6 \square 2 = 4$
$6 \square 3 = 3$	$5 \square 1 = 4$	$5 \square 3 = 2$	$4 \square 3 = 1$
$4 \square 2 = 2$	$3 \square 1 = 2$	$9 \square 4 = 5$	$8 \square 1 = 7$
$3 \square 2 = 1$	$9 \square 1 = 8$	$6 \square 5 = 1$	$7 \square 4 = 3$
$8 \square 1 = 7$	$9 \square 7 = 2$	$6 \square 4 = 2$	$8 \square 4 = 4$
$9 \square 6 = 3$	$9 \square 8 = 1$	$7 \square 3 = 4$	$2 \square 1 = 1$
$7 \square 5 = 2$	$8 \square 5 = 3$	$1 \square 6 = 7$	$1 \square 7 = 8$
$5 \square 4 = 9$	$2 \square 7 = 9$	$4 \square 2 = 6$	$3 \square 5 = 8$
$6 \square 3 = 9$	$1 \square 3 = 4$	$5 \square 2 = 7$	$4 \square 3 = 7$
$2 \square 3 = 5$	$1 \square 1 = 2$	$1 \square 2 = 3$	$2 \square 6 = 8$
$3 \square 4 = 7$	$4 \square 1 = 5$	$8 \square 1 = 9$	$7 \square 2 = 9$
$6 \square 1 = 7$	$5 \square 3 = 8$	$7 \square 1 = 8$	$4 \square 5 = 9$
$2 \square 5 = 7$	$2 \square 4 = 6$	$1 \square 5 = 6$	$2 \square 2 = 4$
$3 \square 3 = 6$	$4 \square 4 = 8$	$3 \square 6 = 9$	$3 \square 1 = 4$

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 4-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	덧셈식과 뺄셈식을 쓰고 계산하기		
준비물	주머니, 수 카드(수학 교과서 준비물1), 활동지	활동 시간	20분 (짝 활동)

식 만들기 마법사

뺄셈은 큰 수에서 작은 수를 빼도록 합니다.

난 5점!

식 만들기 마법사!

난 7점!

덧셈식 결과가 더 큰 사람 +1

뺄셈식 결과가 더 큰 사람 +1

식 만들기 마법사 탄생!



- ① 순서를 정해 수 카드(0~9) 2장씩 뽑고 활동지에 나온 두 수를 이용해 덧셈식을 만든다.
- ② 이때, 덧셈식의 결과가 큰 사람이 1점을 획득한다. (비기면 0점)
- ③ 같은 방법으로 주머니에서 수 카드 2장을 뽑아 뺄셈식을 만든다.
- ④ 뺄셈식의 결과가 큰 사람이 1점을 획득한다. (비기면 0점)
- ⑤ 놀이를 반복한 결과 총 점을 더해 점수가 높은 사람이 “식 만들기의 마법사”가 된다.



- ❖ 학생들의 도달 수준에 따라 주머니에서 3-4개 정도의 여러 개의 수 카드를 뽑게 하여 더하거나 뺄 값이 더 큰 계산식을 찾도록 할 수 있다.



식 만들기 마법사

수학 3단원
덧셈과 뺄셈

식 만들기 마법사

〈1학년 반〉
이름:

활동1. 주머니에서 뽑은 2개의 숫자를 이용해 덧셈식을 만들어 봅시다.

1		+		=		점
2		+		=		점
3		+		=		점
4		+		=		점
5		+		=		점

활동2. 주머니에서 뽑은 2개의 숫자를 이용해 뺄셈식을 만들어봅시다.

※ 도움말: 뺄셈식을 만들 때는 (큰 수)-(작은 수)로 만들어주세요!

1		+		=		점
2		+		=		점
3		+		=		점
4		+		=		점
5		+		=		점

1학년 1학기

단원

5

50까지의 수





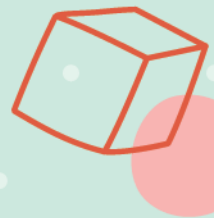
1 2 3 4

① 10 알아보기 88

② 십몇 알아보기 93

③ 50까지의 수 알아보기 100

④ 50까지 수의 크기 비교하기 106



50까지의

수



1학년 1학기



활동의도 및
기대효과

10은 십진법의 수 체계의 수 개념과 감각, 그리고 자릿값의 원리를 이해하는 데 가장 중요한 출발점이다. 그러므로 신체 및 놀이 활동을 이용해 자연스럽게 10을 경험할 수 있도록 하여 다양한 방법으로 가르기와 모으기를 하는 데 의의를 두어 지도한다. 특히, 10의 가르기와 모으기는 수의 연산에 있어서 기초적인 바탕이 되기 때문에 단순 암기나 기계적 학습을 하기 보다는 놀이를 통해 자연스럽게 직관적인 방법으로 체득할 수 있도록 한다.

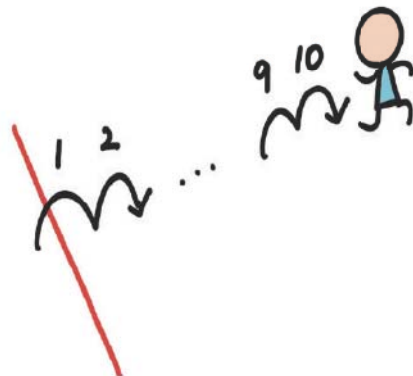
① 10 알아보기

단 원	5. 50까지의 수	차 시	2차시 (수학 108~111쪽)
활동 목표	10의 의미를 알고 모으기와 가르기를 할 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다. [2수01-04] 하나의 수를 두 수로 분해하고 두 수를 하나의 수로 합성하는 활동을 통하여 수 감각을 기른다.		



이런 활동이 있어요

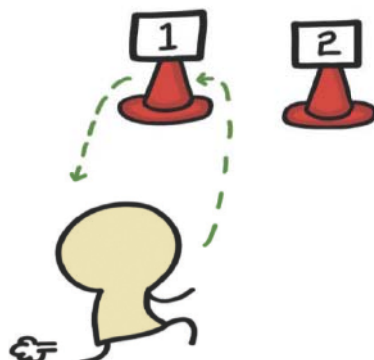
전체활동 10분 [활동1-1] 10 발자국 뛰기



모둠활동 15분 [활동1-2] 특명:10을 만들어라!



모둠활동 15분 [활동1-3] 달려라 10

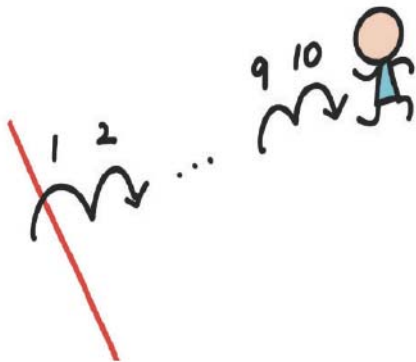


전체활동 10분 [활동1-4] 10 짝꿍 수를 찾아라!



활동 주제	10의 의미 이해하기		
준비물		활동 시간	10분 (전체 활동)

10 발자국 뛰기



최대한 멀리 10 발자국 뛰기



술래는 9 발자국 뛰어 친구들 잡기



활동 방법

- ① 술래를 1~2명 정하고 출발선에서 다 같이 준비한다.
- ② 술래가 아닌 사람들이 먼저 차례대로 큰 소리로 수를 세며 최대한 멀리 10 발자국을 뛴다.
- ③ 마지막으로 술래는 9 발자국을 뛴다.
- ④ 술래가 아닌 사람들은 이동할 수 없으나 술래는 가로로 이동할 수 있으므로 팔을 뻗어서 최대한 많은 친구를 잡는다.
- ⑤ 술래에게 몸이 닿지 않은 사람들은 1점을 얻는다.



활용 Tips

- 뭘 때는 큰 소리로 1부터 10까지 소리를 내어 수를 세도록 하여 10까지의 수 세기 학습이 신체 활동 도중에 자연스럽게 이루어질 수 있도록 한다.

5. 50까지의 수 [활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	10 모으기와 가르기 하기		
준비물	수 카드(수학 교과서 준비물1)	활동 시간	15분 (모둠 활동)

특명: 10을 만들어라!



모둠원들의 수 카드 모으기



카드 1장씩 가져가 10 만들기



- ① 모둠원들의 1~9까지의 수 카드를 수가 보이지 않게 뒤집어 가운데에 모아둔다.
- ② 카드를 1장씩 가져가 연결해 10을 만든다. (예 37, 55)
- ③ 이때, 수 카드를 3장을 이용하여 10을 만들어도 된다. (예 226, 343)
- ④ 제한 시간 안에 가장 많이 10을 만드는 사람이 이긴다.



- 10 만들기 활동을 어려워하는 학생에게는 2명씩 짝을 지어서 함께 10을 만들 수 있도록 지도한다.

5. 50까지의 수 [활동 자료 1-3]

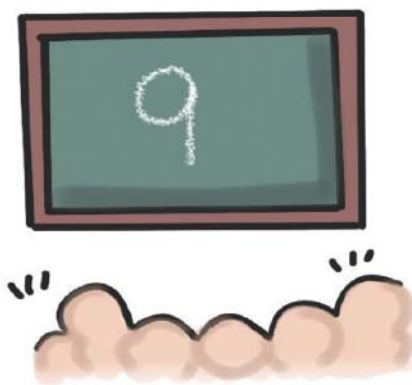
교구활동

신체활동

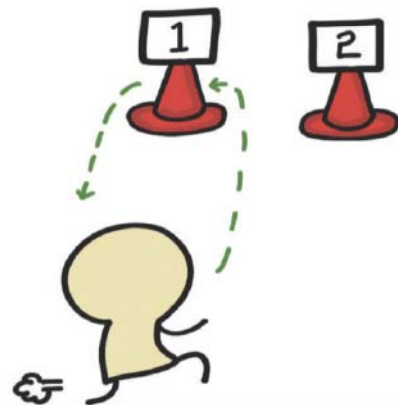
놀이활동

활동 주제	10 모으기와 가르기 하기		
준비물	반환점	활동 시간	15분 (모둠 활동)

달려라 10



교사가 보여주는 수 확인하기



더해서 10이 되는 수가 적힌 반환점 돌기



활동 방법

- ① 각 모둠에서 달리기 순서를 정한다.
- ② 교사가 무작위로 0~10까지의 수 1개를 칠판에 적어서 보여준다.
- ③ 호루라기를 불면 모둠에서 한 명씩 교사가 보여준 수 1개와 더해서 10이 되는 수가 적힌 반환점으로 달려간다.
- ④ 가장 먼저 알맞은 반환점을 돌아 시작점으로 돌아오는 팀이 +1점을 획득한다.
- ⑤ 이때, 잘못된 콘을 돌 경우에는 올바른 수가 써진 반환점을 다시 돌아온다.



활용 Tips

- ◆ 제시된 수와 더해서 10이 되는 수를 말하는 연습을 충분히 하고 본 활동을 하여 소외되는 학생을 최소화한다.
- ◆ 활동을 어려워하는 학생이 많은 경우에는 짝을 지어서 함께 달릴 수 있도록 한다.

5. 50까지의 수 [활동 자료 1-4]

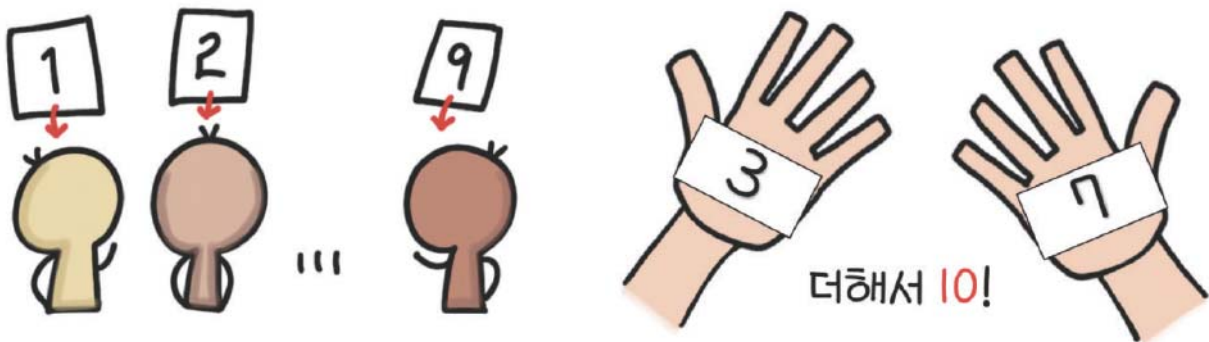
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	10 모으기와 가르기 하기		
준비물	수 카드(수학 교과서 준비물1)	활동 시간	10분 (전체 활동)

10 짝꿍 수를 찾아라!



무작위로 수 카드 1장씩 갖기

더해서 10이 되는 사람 찾기



활동 방법

- ① 1~9까지의 수 카드를 1장씩 나누어 갖는다.
- ② 노래가 시작되면 돌아다니며 친구를 만나 서로의 카드를 보여준다.
- ③ 이때, 서로의 카드의 합이 10이 되는 경우에는 교사에게 간다.
- ④ 새로운 수 카드 1장을 가져가고 노래가 끝날 때까지 놀이를 반복한다.



활용 Tips

- 활동을 하기 전에 더해서 10이 되는 짝꿍 수들에 대해서 간단하게 이야기를 나누고 활동에 들어간다.
- 게임 요소를 강화하고 싶다면 모둠을 나눠 성공할 때는 1점씩 얻을 수 있도록 하여 모둠 점수를 계산할 수 있다.

단원

5

50까지의 수



1학년 1학기

② 십몇 알아보기

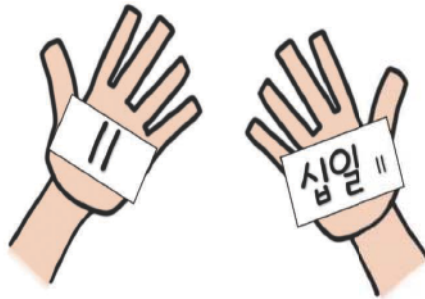
단 원	5. 50까지의 수	차 시	3~4차시 (수학 112~119쪽)
활동 목표	11부터 19까지의 수의 의미를 알고 모으기와 가르기를 할 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다. [2수01-04] 하나의 수를 두 수로 분해하고 두 수를 하나의 수로 합성하는 활동을 통하여 수 감각을 기른다.		



활동의도 및 기대효과

앞서 다룬 9까지의 수 범위를 확장해 10부터 19까지의 수를 바르게 쓰고 여러 가지 방법으로 읽을 수 있도록 한다. 또한, 본 주제는 두 자리 수 범위에서의 덧셈과 뺄셈의 기초 지식 및 기능의 밑바탕이 되는 주제를 다루고 있으므로 연산에 대한 흥미를 잃지 않도록 신체 및 놀이 활동을 통해 가르기와 모으기 상황을 다양하게 경험할 수 있도록 한다.

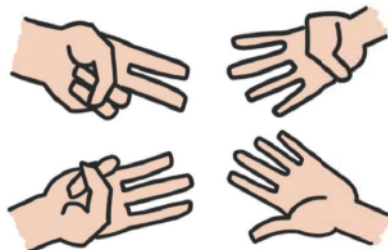
전체활동 10분 [활동2-1] 같은 수를 찾아라!



전체활동 15분 [활동2-2] 보물찾기



짝활동 5분 [활동2-3] 모여라 손가락!



모여라 손가락!

모둠활동 20분 [활동2-4] 수 가르기 놀이



5. 50까지의 수 [활동 자료 2-1]

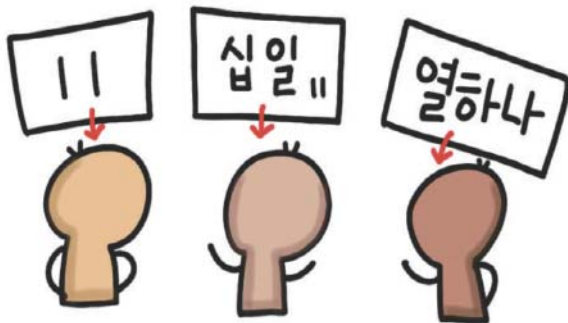
교구활동

신체활동

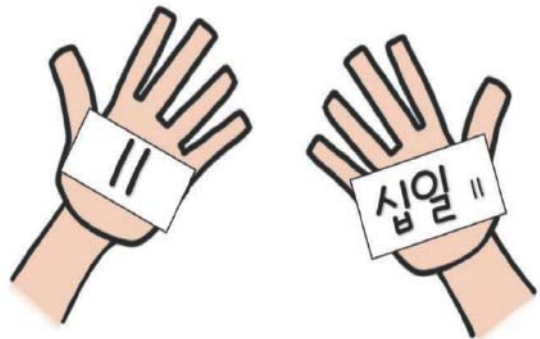
놀이활동

활동 주제	11부터 19까지의 수읽기		
준비물	놀이 쪽지, 바구니	활동 시간	10분 (전체 활동)

같은 수를 찾아라!



무작위로 놀이 쪽지 받기



같은 수를 가진 사람 찾기



활동
방법

- ① 11부터 19까지의 수와 수를 나타내는 말이 쓰인 쪽지를 무작위로 1개씩 갖는다.
- ② 노래가 시작되면 돌아다니며 서로의 쪽지를 확인하며 같은 수를 찾는다.
(예 [11] [열하나] [십일])
- ③ 같은 수를 찾으면 교사에게 확인을 받아 1점을 얻고, 쪽지는 바구니에 넣는다.
- ④ 새로운 쪽지를 1개씩 가져가고 노래가 끝날 때까지 놀이를 반복한다.



활용
Tips

- 자신의 활동 쪽지를 바꾸고 싶은 경우에는 교사에게 제출하고 다른 활동 쪽지로 참여할 수 있도록 한다.
- 수를 나타내는 한글을 읽기 어려워할 때는 활동 쪽지 옆에 작게 쓰인 숫자를 참고하여 놀이에 참여할 수 있도록 한다.



놀이 쪽지

11	십일 ¹¹	열하나 ¹¹
12	십이 ¹²	열둘 ¹²
13	십삼 ¹³	열셋 ¹³
14	십사 ¹⁴	열넷 ¹⁴
15	십오 ¹⁵	열다섯 ¹⁵
16	십육 ¹⁶	열여섯 ¹⁶
17	십칠 ¹⁷	열일곱 ¹⁷
18	십팔 ¹⁸	열여덟 ¹⁸
19	십구 ¹⁹	열아홉 ¹⁹

활동 주제	11부터 19까지의 수 세며 읽기		
준비물	연결큐브, 보물쪽지	활동 시간	15분 (전체 활동)

보물찾기



교실에 숨겨진 보물쪽지 찾기

수를 세어 연결큐브로 나타내기



활동 방법

- ① 11~19를 나타내는 수의 보물쪽지를 교실 곳곳에 숨겨놓는다.
- ② 보물쪽지를 찾아 수를 세고 알맞은 수를 연결큐브로 나타낸다.
- ③ 수와 연결큐브를 바르게 나타냈는지 발표하면서 확인한다.



활용 Tips

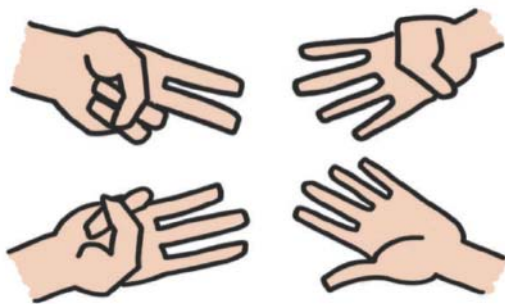
- 연결큐브로 나타낼 때는 반드시 10개씩 묶어서 나타낼 수 있도록 지도한다.
- 수를 셀 때는 색을 칠하거나 연필로 표시하고 10단위로 묶어서 셀 수 있도록 지도한다.



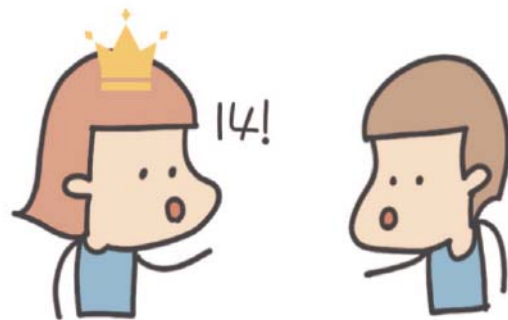
보물쪽지

활동 주제	19까지의 수 모으기		
준비물		활동 시간	5분 (짝 활동)

모여라 손가락!



모여라 손가락!



양손으로 손가락 펴기

펼친 손가락의 수를 먼저 말하기



활동 방법

- ① 짝과 함께 주먹을 쥐고 “모여라 손가락”을 외치면서 양손으로 원하는 손가락을 편다.
- ② 손가락을 펼침과 동시에 짝과 내가 펼친 손가락의 수를 세어 1~19까지의 수를 외친다.
- ③ 알맞은 수를 먼저 말한 사람이 1점을 얻으며 놀이를 반복한다.



활용 Tips

- 본 활동은 수를 세는 능력이 비슷한 학생들끼리 짝이 되어 활동을 할 수 있도록 한다.
- 손가락은 10개의 손가락을 모두 피거나 모두 접지 않도록 사전에 안내한다.

5. 50까지의 수 [활동 자료 2-4]

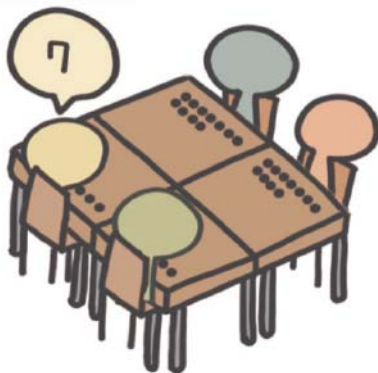
교구활동

신체활동

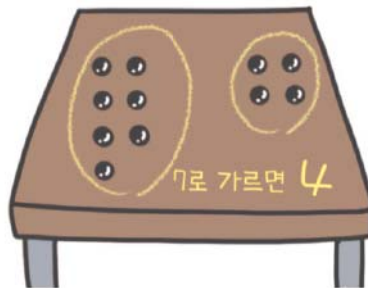
놀이활동

활동 주제	19까지의 수 가르기		
준비물	바둑돌	활동 시간	15분 (모둠 활동)

수 가르기 놀이



1~9까지의 수 말하기



11개의 바둑돌 가르기



바둑돌 1개씩 추가하며 활동 반복



활동
방법

- ① 바둑돌을 한 사람 당 11개를 나눠 갖고 놀이 순서를 정한다.
- ② 첫 번째 순서에 해당하는 사람이 먼저 1~9까지의 수 중 하나를 말한다.
- ③ 그럼 나머지 모둠원이 11개의 바둑돌을 이용해 그 수와 나머지 수로 가른다.
(예 7을 외친 경우: 4가 정답!)
- ④ 가장 먼저 가르 수를 말한 사람이 1점을 얻는다.
- ⑤ 같은 방법으로 돌아가며 놀이를 반복하되 한 바퀴 돌 때마다 바둑돌을 1개씩 추가하여 19개가 될 때까지 진행한다.



활용
Tips

- 11에서부터 바둑돌을 한 개씩 추가해 한 사람당 바둑돌이 19개가 될 때까지 놀이를 반복할 수 있도록 하되 학생 상황에 따라 여러 번 반복한 뒤에 바둑돌 개수를 천천히 늘려도 된다.

50까지의 수

1학년 1학기

③ 50까지의 수 알아보기

단 원	5. 50까지의 수	차 시	5~6차시 (수학 120~125쪽)
활동 목표	50까지의 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		



모둠활동 15분 [활동3-1] 몇십 카드놀이

짝활동 10분 [활동3-2] 눈 가리고 아웅~퀴즈!

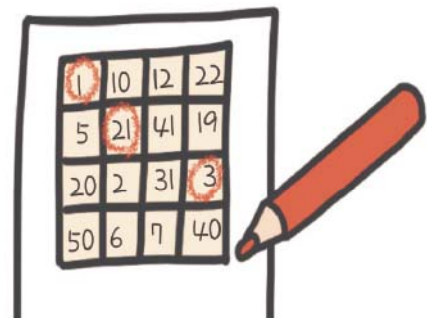
활동의도 및 기대효과



본 주제는 10 이상의 수를 10개씩의 묶음과 날개로 표현하는 활동을 통해 추후 두 자리 수의 자릿값의 원리를 이해하는 데 필요한 기초적 경험할 수 있도록 한다. 또한 50까지의 수를 여러 방법으로 세고 읽는 활동을 하면서 자연스럽게 익히고 반복할 수 있도록 한다.

모둠활동 10분 [활동3-3] 던져라! 콩주머니

짝활동 10분 [활동-4] 50 숫자 빙고



5. 50까지의 수 [활동 자료 3-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	50까지의 수 10개씩 묶어 읽기		
준비물	활동자료(몇십 카드)	활동 시간	15분 (모둠 활동)

몇십 카드놀이



카드놀이 준비하기

같은 수 카드 함께 내려놓기

모두 내려놓으면 승!



- ① 카드 2벌(40장)을 섞어서 5장씩 나누어 갖고 나머지 카드는 안 보이게 뒤집어서 가운데에 놓는다.
- ② 자신의 순서에 카드 중 같은 수를 나타내는 카드를 함께 내려놓는다.
(예 [20] [스물])
- ③ 카드는 2장씩 내려놓을 수 있으며 내려놓을 카드가 없을 때는 카드를 1장 가져간다.
- ④ 먼저 손에 있는 카드를 모두 바닥에 내려놓는 사람이 이긴다.



- 활동 자료는 앞 장이 비치지 않도록 두께가 있는 색지에 출력하면 놀이에 재미와 몰입을 더 할 수 있다.
- 수를 나타내는 한글을 읽기 어려워할 때는 옆에 작게 써진 수를 참고하여 놀이에 참여할 수 있도록 한다.
- 가져갈 카드가 없는데 카드를 모두 소진한 사람이 나오지 않으면 가장 카드를 적게 가지고 있는 사람이 이긴다.



몇십 카드

*****	10	십 ¹⁰	열 ¹⁰
***** *****	20	이십 ²⁰	스물 ²⁰
***** ***** *****	30	삼십 ³⁰	서른 ³⁰
***** ***** ***** *****	40	사십 ⁴⁰	마흔 ⁴⁰
***** ***** ***** ***** *****	50	오십 ⁵⁰	쉰 ⁵⁰

5. 50까지의 수

[활동 자료 3-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	50까지의 수 10묶음과 낱개로 나타내기		
준비물	연결큐브, 안대	활동 시간	10분 (짝 활동)

눈 가리고 아옹~퀴즈!



연결큐브로 수(10~50) 나타내기

눈 가리고 묶음과 낱개로 나타낸 수 맞추기



활동
방법

- ① 한 사람이 먼저 연결큐브로 10~50까지의 수 중 하나의 수를 나타낸다.
- ② 문제를 낼 때는 반드시 10개씩 묶어서 연결하고 10보다 작은 수를 낱개로 놔둔다.
- ③ 상대방은 안대로 눈을 가린 상태에서 손으로 연결큐브를 만져서 어떤 수 인지 맞힌다.
- ④ 정답을 알맞게 말하였으며 1점을 얻고 역할을 바꿔 반복하여 활동한다.

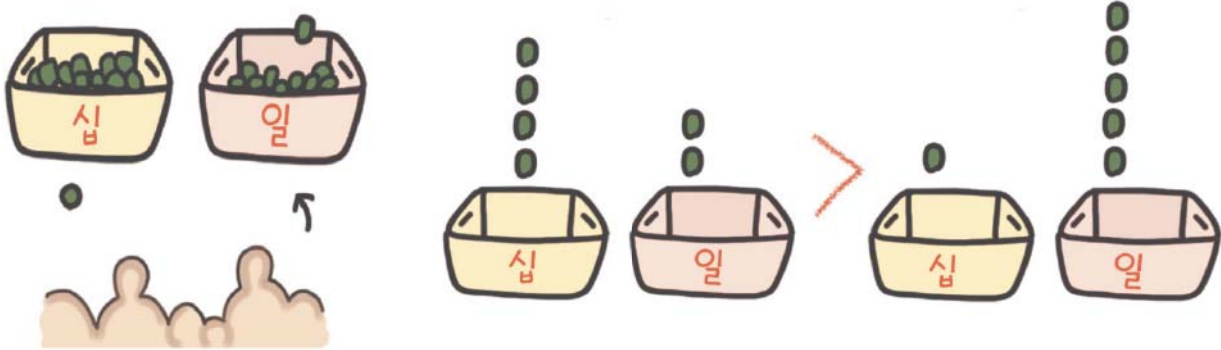


활용
Tips

- 연결큐브가 묶여있는 것은 10, 묶여있지 않은 것은 낱개로 하나씩 셀 수 있도록 하여 10묶음과 낱개에 대해 자연스럽게 이해할 수 있도록 한다.
- 안대 사용을 두려워할 때는 눈을 감고 엮드리는 식으로 방법을 바꿔 진행 한다.

활동 주제	몇십몇 쓰고 읽기		
준비물	콩주머니, 바구니	활동 시간	10분 (모둠 활동)

던져라! 콩주머니



모둠별로 콩주머니 던지기

콩주머니를 세며 수가 더 큰 모둠이 승리!



활동 방법

- ① 모둠별로 제한 시간 안에 콩주머니를 던져 바구니에 넣는다.
- ② 다 같이 모여 일의 자리와 십의 자리 바구니에 든 콩주머니를 세고 수를 확인한다.
- ③ 콩주머니가 나타내는 수가 가장 큰 모둠이 이긴다.



활용 Tips

- ◆ 십의 자리 바구니에 든 콩주머니 1개가 일의 자리 바구니에 든 콩주머니 10개가 같다는 것을 추가 지도한다.
- ◆ 모둠별로 콩주머니가 나타내는 수를 쓰고 여러 가지 방법으로 읽게 하여 몇십몇을 쓰고 읽는 방법을 익힐 수 있도록 한다.

5. 50까지의 수 [활동 자료 3-4]

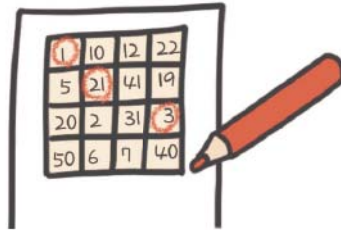
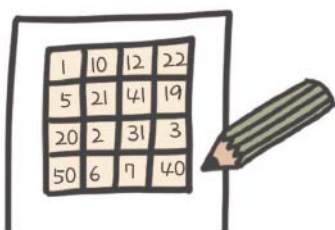
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	몇십몇 쓰고 읽기		
준비물	빙고판	활동 시간	10분 (짝 활동)

50 숫자 빙고



빙고 판에 11~50까지의 수 적기

돌아가며 수를 1개씩 지우기

먼저, 3줄 빙고 만들면 승!



활동 방법

- ① 11~50까지의 수를 빙고 판에 자유롭게 적는다.
- ② 돌아가면서 수를 1개씩 말하고 그 수를 나의 빙고판에서 하나씩 지운다.
- ③ 이때, 가로, 세로 혹은 대각선 방향으로 이어지게 지워지면 1줄 빙고가 된다.
- ④ 가장 먼저 3줄 빙고를 만드는 사람이 이긴다.



활용 Tips

- ◆ 빙고를 만드는 개수는 상황에 따라 3~5개까지 바꿀 수 있다.
- ◆ 빙고판은(3x3, 4x4, 5x5) 다양하게 제공하여 학생들이 원하는 빙고판으로 골라서 활동을 할 수 있도록 한다.
- ◆ 본 활동은 전체 활동, 짝꿍 활동, 모둠 활동이 모두 가능하므로 학생들이 선호하는 학습 형태에 맞춰 적용할 수 있다.

50까지의 수

1학년 1학기

④ 50까지 수의 크기 비교하기

단 원	5. 50까지의 수	차 시	8~9차시 (수학 128~131쪽)
활동 목표	50까지의 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



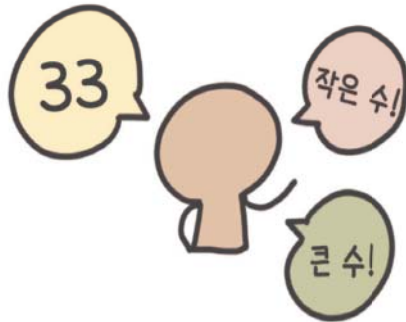
이런 활동이 있어요



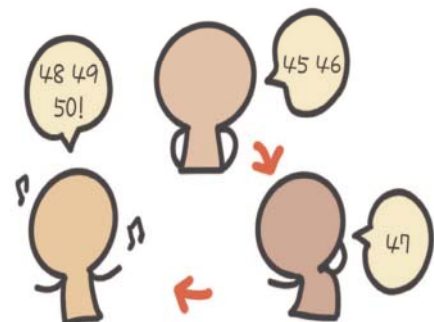
활동의도 및 기대효과

본 주제의 활동을 통해 50까지의 수의 계열을 이해하여 크기를 서로 비교하여 추후 다루게 될 100까지의 수 개념과 체계 확장에 대한 밑바탕이 될 수 있도록 한다. 단순 반복과 기계적 학습보다는 놀이 활동에 몰입하여 스스로 체득하고 수 개념 및 수 감각 형성에 도움을 줄 수 있도록 한다.

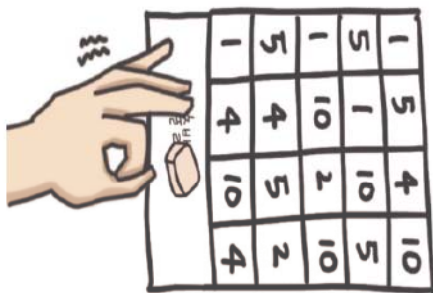
모둠활동 5분 [활동4-1] 큰 수? 작은 수? 놀이



모둠활동 5분 [활동4-2] 수 이어 말하기



짝활동 10분 [활동4-3] 지우개를 튕겨라!



전체활동 5분 [활동4-4] 수 겨루기



5. 50까지의 수 [활동 자료 4-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	1 크고 작은 50까지 수의 순서		
준비물		활동 시간	5분 (모둠 활동)

큰 수? 작은 수? 놀이



숫자와 “큰 수”, “작은 수”
선택하기



“큰 수”의 경우에는 1 큰 수를,
“작은 수”의 경우에는 1 작은 수를 외치기



활동 방법

- ① 순서를 정하고 첫 번째 주자는 11~49까지의 수 중에 하나를 말하고 “큰 수!” 혹은 “작은 수!”를 말한다.
- ② “큰 수!”인 경우에는 그 수에서 1 큰 수를, “작은 수!”인 경우에는 1 작은 수를 먼저 말한 사람이 1점을 얻는다.
- ③ 순서에 따라 문제를 내는 사람들을 바꿔 활동을 반복한다.



활용 Tips

- ▶ 활동에 참여하기 어려워하는 학생이 있는 경우에는 전체 활동으로 돌아가며 1 큰 수와 1 작은 수 말하기 연습을 충분히 하고 본 활동을 한다.
- ▶ 활동을 여러 번 반복하고 싶은 경우에는 순서를 바꿀 수 있도록 하여 지루하지 않게 활동을 이어갈 수 있도록 한다.

5. 50까지의 수

[활동 자료 4-2]

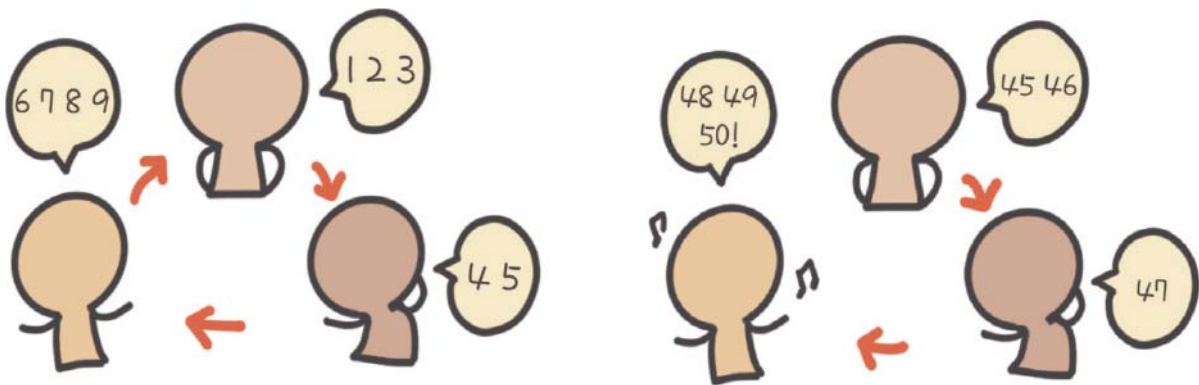
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	50까지 수의 순서		
준비물		활동 시간	5분 (모둠 활동)

수 이어 말하기



양손으로 손가락 펴기

마지막 수 50을 말하는 사람이 승!



활동
방법

- ① 가위, 바위, 보로 순서를 정하고 첫 번째 주자는 1부터 시작해서 한 번에 1~4개까지의 수를 원하는 만큼 이어서 말한다.
- ② 다음 주자는 앞선 사람이 말한 수 다음을 이어서 1~4개까지의 수를 이어서 말한다.
- ③ 마지막 수 50을 말하는 사람이 이긴다.



활용
Tips

- 말하기 순서를 헛갈릴 때는 공이나 인형 등과 같은 물건을 함께 돌려서 가시적으로 보일 수 있도록 한다.
- 수를 셀 때 1부터 시작하여 앞서 배운 내용을 복습할 뿐만 아니라 1부터 50까지의 수가 순서에 따라 이어진다는 것을 자연스럽게 익힐 수 있도록 한다.

5. 50까지의 수 [활동 자료 4-3]

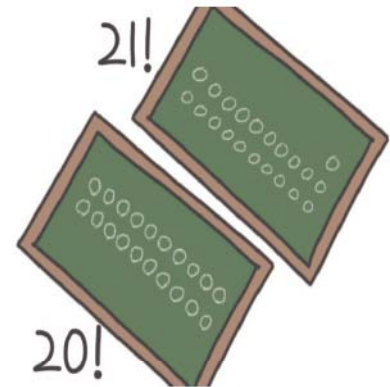
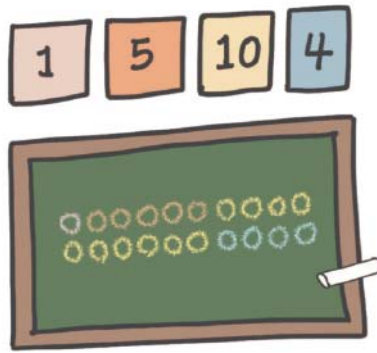
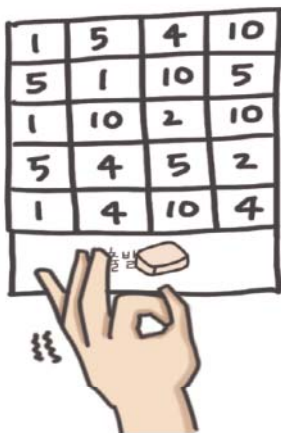
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	50까지 수의 크기 비교하기		
준비물	놀이판, 지우개, 개인 칠판	활동 시간	10분 (짝 활동)

지우개를 튕겨라!



지우개를 4번 튕기기

나온 수만큼 칠판에 ○표시

○ 묶어 세고 크기 비교하기



활동 방법

- ① 놀이판을 책상에 고정하고 출발점에 지우개를 놓는다.
- ② 순서를 정해 한 사람씩 번갈아 가며 지우개를 총 4회 튕긴다.
- ③ 한번 튕길 때마다 떨어진 위치에 적힌 수만큼 개인 칠판에 ○를 그린다.
- ④ 내가 그린 ○를 10개씩 묶어서 세고 수가 더 큰 사람이 이긴다.



활용 Tips

- ✎ 지우개를 튕기는 횟수를 바꾸거나 놀이판의 점수를 바꿔서 활동을 여러 번 반복할 수 있도록 한다.
- ✎ ○를 직접 그려 정교화하게 수를 세는 것을 어려워할 때는 ○를 직접 그리는 대신 바둑돌을 그 수만큼 가져가 수학 교과서 준비물2에 있는 수 세기 놀이판을 이용하여 수를 셀 수 있도록 안내한다.



“지우개를 튕겨라!” 놀이판

1	5	4	10
5	1	10	5
1	10	2	10
5	4	5	2
1	4	10	4
출발점 (지우개 놓는 곳)			

5. 50까지의 수 [활동 자료 4-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	50까지 수의 크기 비교하기		
준비물	수 쪽지(1~50)	활동 시간	5분 (전체 활동)

수 겨루기



무작위로 수 쪽지 2개 받기



수 쪽지 1개 골라
크기 비교하기



수의 크기 겨루기에서 이긴
사람이 상대의 쪽지 갖기



활동 방법

- ① 1~50까지의 수 쪽지를 무작위로 2개 받는다.
- ② 돌아다니며 만난 친구의 2개의 쪽지 중 1개를 서로 골라 누가 더 큰 수인지 비교한다.
- ③ 이때, 수가 더 큰 사람이 이기며 겨루기에서 진 쪽지를 1개 갖게 된다.
- ④ 같은 방법으로 다른 사람과 놀이를 반복하며 쪽지의 수가 가장 많은 사람이 이긴다.



활용 Tips

- ✦ 쪽지를 모두 소진하면 새로운 수 쪽지를 추가로 제공하여 학생들이 활동에 계속 참여할 수 있도록 한다.
- ✦ 수의 크기를 비교할 때는 십의 자리의 수부터 차례차례 비교할 수 있도록 지도한다.
- ✦ 수의 크기 비교를 어려워할 때는 연결큐브나 바둑돌과 같이 구체적 조작물을 이용해 비교할 수 있도록 한다.



자료

“수 겨루기” 수 쪽지

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50



1 2 3



1학년 2학기

단원

1

100까지의 수





1

2

3

4

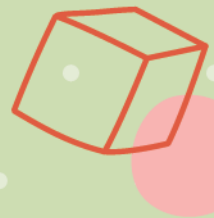
① 60, 70, 80, 90 알아보기 116

② 99까지의 수 알아보기 121

③ 수의 순서 알아보기 128

④ 수의 크기 비교하기 140

⑤ 짝수와 홀수 알아보기 148



100까지의 수



1학년 2학기

① 60, 70, 80, 90 알아보기

단 원	1. 100까지의 수	차 시	2차시 (수학 10쪽~13쪽)
활동 목표	60, 70, 80, 90을 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요

모둠활동
10분

[활동1-1] 몇십 만들기 눈치 게임

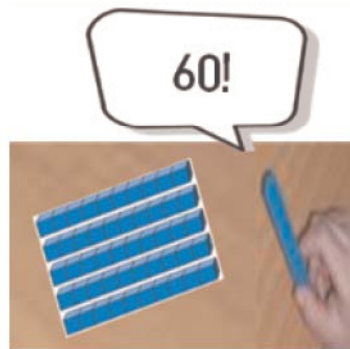
모둠활동
15분

[활동1-2] 같은 카드 찾기



활동의도 및 기대효과

수 모형을 이용하여 50부터 10씩 커지는 수를 만들면서 60, 70, 80, 90을 이해하고, 육십, 칠십, 팔십, 구십 또는 예순, 일흔, 여든, 아흔을 읽을 수 있도록 한다. 십 묶음의 수를 세면서 몇십을 알아보고, 다양하게 읽는 활동을 통해 수의 계열을 이해할 수 있도록 한다.



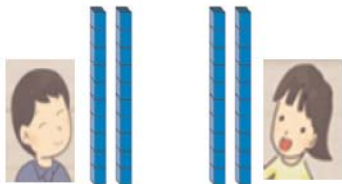
전체활동
15분

[활동1-3] 짝을 찾아볼까요?

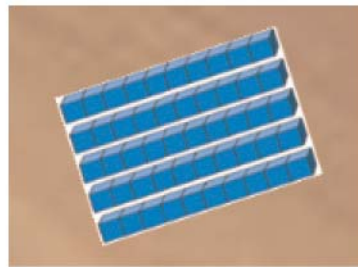


활동 주제	몇십 만들기		
준비물	십모형	활동 시간	10분 (모둠 활동)

몇십 만들기 눈치 게임



한 사람이 십 모형
1~2개씩 갖기



책상 위에 십 모형 5개 놓기



십 모형 1개씩 놓으면서 60부터
90까지 순서대로 만들기



활동 방법

십 모형을 책상에 내려놓으면서 60, 70, 80, 90을 만드는 눈치 게임을 한다.

- ① 한 사람당 십 모형을 1~2개씩 갖고 책상 가운데 십 모형을 5개 놓는다.
- ② 누군가 먼저 십 모형을 1개 내려놓으면서 “육십”을 말하면, 다른 누군가는 “칠십”을 말하면서 90까지 수 만들기를 이어간다. 동시에 같이 외치면 두 사람 모두 한 판 쉬는 등 규칙을 정한다.
- ③ 90을 말할 때까지 십 모형을 모두 사용한 사람은 점수를 얻는다.



활용 Tips

- ◆ 모둠 인원이 적다면 모둠에서 십 모형이 9개 되도록 한 사람당 십 모형을 1개 이상 나누어 갖는다.
- ◆ 놀이에 익숙해지면 처음 시작하는 학생이 ‘육십’ 또는 ‘예순’을 선택하여 말하게 하고 뒤이어서 말하는 학생들도 이와 어울리게 읽도록 할 수 있다.
- ◆ 십 모형 9개를 책상 위에 모두 놓고 십 모형 1개씩 가져오면서 90부터 60까지 만들어 볼 수도 있다.

1. 100까지의 수

[활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	60, 70, 80, 90을 나타내는 수 카드 찾기		
준비물	카드(16장), 가위	활동 시간	15분 (모둠 활동)

같은 카드 찾기



카드 16장(자료) 준비하기

카드 16장을 뒤집어 놓기

순서대로 한 장씩 뒤집고
같은 수의 카드면 가져가기



- ① 카드 16장을 오린다.
- ② 오린 카드 16장을 섞어서 뒤집어 쌓아놓는다.
- ③ 순서를 정해 한 장씩 뒤집고 같은 수의 카드가 나오면 가져간다.
- ④ 쌓인 카드를 모두 뒤집을 때까지 반복해서 활동한다.



- ◆ 카드를 가장 많이 모은 사람이 다음 놀이에서 먼저 시작할 수 있다.
- ◆ 육십, 칠십, 팔십, 구십보다 예순, 일흔, 여든, 아흔으로 읽는 것을 어려워하므로 놀이를 통해 의식적으로 반복하며 연습할 수 있도록 한다.



60, 70, 80, 90 카드

수를 나타내는 카드입니다. 오려서 사용하세요.



활동 주제	60, 70, 80, 90을 나타내는 수와 낱말 쓰기		
준비물	붙임쪽지 12장(모둠별)	활동 시간	15분 (전체 활동)

짝을 찾아볼까요?



붙임쪽지 3장에 수와 낱말 쓰기
(60, 70, 80, 90까지 쓰기)

교실 여기저기에 붙임쪽지 붙이기
(칠판 제외)

붙임쪽지 짝을 찾아
칠판에 붙이기



활동 방법

- ① 60, 70, 80, 90의 수와 이를 읽는 두 가지 말을 붙임쪽지에 나누어 쓰게 한다.
(예 60, 육십, 예순)
- ② 교실 여기저기에 수, 낱말이 쓰인 붙임쪽지를 붙인다.
- ③ 짝과 함께 같은 수를 뜻하는 붙임쪽지를 3장 찾으면 떼어내어 칠판에 붙이고 큰 소리로 읽는다.
(교사는 칠판에 60, 70, 80, 90을 붙일 수 있는 구역을 미리 나누어 놓는다.)
- ④ 60부터 90까지 총 4장씩 3세트를 모두 찾아 칠판에 붙였으면 바르게 배열되었는지 확인한다.



활용 Tips

- ◆ 칠판에 바르게 배열된 12장의 붙임쪽지 중 2장의 위치를 학생들 모르게 바꾸어 놓고 바뀐 붙임쪽지를 찾아보게 하는 활동도 해볼 수 있다. 붙임쪽지의 개수를 점차 늘리면서 위치를 바꿀 수도 있다.

100까지의 수



1학년 2학기

② 99까지의 수 알아보기

단 원	1. 100까지의 수	차 시	3~4차시 (수학 14쪽~19쪽)
활동 목표	99까지의 수를 알 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요

모둠활동
10분

[활동2-1] 몇 개일까요?



모둠활동
15분

[활동2-2] 함께 세어요



활동의도 및 기대효과

비즈, 수모형, 책등을 이용하여 10개씩 묶음의 수와 낱개의 수를 세는 활동을 통해 두 자리 수를 읽고 쓰는 방법과 두 자리 수의 구성 방법을 이해할 수 있도록 한다. 사물을 직접 세어보는 활동이 충분히 이루어진 후에 수 카드를 활용하여 두 자리 수의 구성원리를 이해할 수 있도록 한다.

전체활동
15분

[활동2-3] 두 자리 수 보물찾기



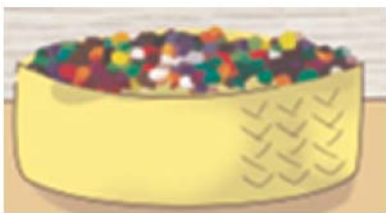
전체활동
15분

[활동2-4] 99층 쌓기

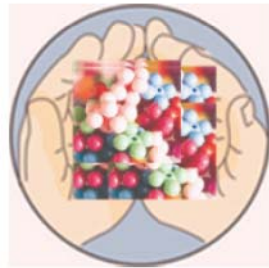


활동 주제	99까지의 수 세고 읽기		
준비물	비즈(공깃돌, 바둑돌 등), 바구니, 깔개	활동 시간	10분 (모둠 활동)

몇 개일까요?



비즈를 담은 바구니 준비하기



두 손에 비즈를 담아 보여주기



몇 개인지 예상하고 세어보기

활동 방법

- ① 모둠별로 비즈 바구니를 가운데 놓고 둘러앉는다.
- ② 순서를 정해 한 사람이 원하는 만큼 비즈를 두 손에 담아 친구들에게 5초간 보여준다.
- ③ 나머지 친구들은 비즈가 몇 개인지 예상해 본다.
- ④ 친구들에게 보이도록 자신이 잡은 비즈를 놓고, 10개씩 묶어 세어 본 후 비즈가 몇 개인지 말한다.
- ⑤ 맞힌 친구에게는 2점을 준다. 맞힌 친구가 없으면 비슷하게 맞힌 친구에게 1점을 준다.

활용 Tips

- 깊이 있는 바구니에 여러 색깔의 비즈를 100~200개 넣고 시작한다.
- 비즈 대신 공깃돌이나 바둑돌을 이용하는 것도 가능하며 학생의 두 손에 몇십 개 잡을 수 있는 적당한 크기를 선택한다. 공깃돌이나 바둑돌일 때는 2명이 짝을 지어 두 손에 담은 개수를 예상하고 세어보게 한다. 개인 점시에 담아 보여주는 것도 가능하다.
- 학생들이 가져간 비즈를 넣을 개인 점시나 바구니를 준비하고 비즈가 굴러다니지 않도록 바닥에 천을 깔아 놓는다.

1. 100까지의 수 [활동 자료 2-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	99까지 수 읽고 쓰기		
준비물	모형(수 모형, 연결큐브 등), 바구니, 활동지	활동 시간	15분 (모둠 활동)

함께 세어요



모둠별로 모형이 든
바구니 가져가기



원하는 수만큼 모형을
바구니에 넣기

모형의 수를 세고
써 보세요.

함께 세어요

(2) 모둠

바구니	10개씩 묶음	남개	수
1 모둠	7	4	쓰기 74
			읽기 칠십사
			읽기 열흔넷
2 모둠	9	5	쓰기 95
			읽기 구십오
			읽기 아흔다섯

바구니를 바꿔가며
모형을 세고 수로 나타내기



활동
방법

- ① 10개씩 묶음 9개, 남개 9개가 담긴 바구니와 활동지를 모둠별로 준비한다. (활동지)
- ② 모둠별로 바구니에 원하는 수만큼 모형을 넣는다. (예 1 모둠 10묶음 6개, 남개 3개)
- ③ 다른 모둠과 바구니를 교환하면 각 모둠은 바구니에 있는 모형의 수를 세어 활동지에 쓴다.
- ④ 정해진 시간이 되면 다른 모둠의 바구니로 교환하여 활동을 반복한 후 모든 활동이 끝나면 모둠별로 맞게 세었는지 함께 확인한다.



활용
Tips

- 바구니를 교환할 때는 미리 순서를 정해서 진행한다.
- 50까지의 수는 1학기에 학습했으므로 되도록 51부터 99까지의 수를 만들고 읽을 수 있게 한다.
- 99까지 나타낸 참고 자료를 이용하여 읽고 쓰는 데 도움이 되도록 한다.



함께 세어요

모둠별로 바구니에 담긴 모형을 세고 수로 나타내 보세요.

함께 세어요

()모둠

바구니	10개씩 묶음	날개	수	
1모둠			쓰기	
			읽기	
			읽기	
2모둠			쓰기	
			읽기	
			읽기	
3모둠			쓰기	
			읽기	
			읽기	
4모둠			쓰기	
			읽기	
			읽기	
5모둠			쓰기	
			읽기	
			읽기	
6모둠			쓰기	
			읽기	
			읽기	



99까지 수 읽고 쓰기

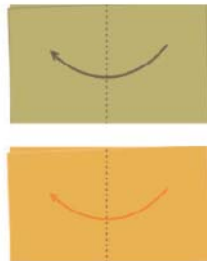
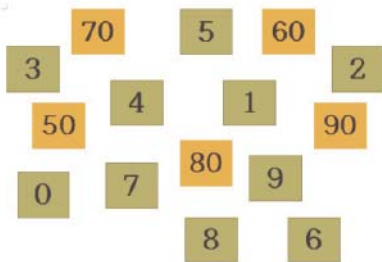
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
일	이	삼	사	오	육	칠	팔	구	십
하나	둘	셋	넷	다섯	여섯	일곱	여덟	아홉	열
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
십일	십이	십삼	십사	십오	십육	십칠	십팔	십구	이십
열하나	열둘	열셋	열넷	열다섯	열여섯	열일곱	열여덟	열아홉	스물
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
이십일	이십이	이십삼	이십사	이십오	이십육	이십칠	이십팔	이십구	삼십
스물하나	스물둘	스물셋	스물넷	스물다섯	스물여섯	스물일곱	스물여덟	스물아홉	스물
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
삼십일	삼십이	삼십삼	삼십사	삼십오	삼십육	삼십칠	삼십팔	삼십구	사십
서른하나	서른둘	서른셋	서른넷	서른다섯	서른여섯	서른일곱	서른여덟	서른아홉	서른
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
사십일	사십이	사십삼	사십사	사십오	사십육	사십칠	사십팔	사십구	오십
마흔하나	마흔둘	마흔셋	마흔넷	마흔다섯	마흔여섯	마흔일곱	마흔여덟	마흔아홉	쉰
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
오십일	오십이	오십삼	오십사	오십오	오십육	오십칠	오십팔	오십구	육십
쉰하나	쉰둘	쉰셋	쉰넷	쉰다섯	쉰여섯	쉰일곱	쉰여덟	쉰아홉	예순
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
육십일	육십이	육십삼	육십사	육십오	육십육	육십칠	육십팔	육십구	칠십
예순하나	예순둘	예순셋	예순넷	예순다섯	예순여섯	예순일곱	예순여덟	예순아홉	일흔
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
칠십일	칠십이	칠십삼	칠십사	칠십오	칠십육	칠십칠	칠십팔	칠십구	팔십
일흔하나	일흔둘	일흔셋	일흔넷	일흔다섯	일흔여섯	일흔일곱	일흔여덟	일흔아홉	여든
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
팔십일	팔십이	팔십삼	팔십사	팔십오	팔십육	팔십칠	팔십팔	팔십구	구십
여든하나	여든둘	여든셋	여든넷	여든다섯	여든여섯	여든일곱	여든여덟	여든아홉	아흔
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
구십일	구십이	구십삼	구십사	구십오	구십육	구십칠	구십팔	구십구	백
아흔하나	아흔둘	아흔셋	아흔넷	아흔다섯	아흔여섯	아흔일곱	아흔여덟	아흔아홉	

활동 주제 몇십과 몇을 알고 읽기

준비물 색종이, 가위, 색연필

활동 시간 15분 (전체 활동)

두 자리 수 보물찾기



종이(보물)에 몇십과 몇 적기

종이(보물)를 두 번 접고 숨기기

종이(보물) 2개를 찾아
두 자리 수 읽기

활동 방법

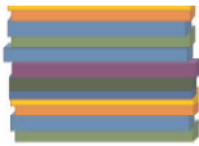
- ① 색종이에 50부터 90까지 10단위씩 적은 수와 0부터 9까지 적은 수를 보물로 준비한다. (예 50 60 70 80 90 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9)
- ② 두 번 접은 보물을 교사가 교실 곳곳에 숨기면 학생들은 교실을 돌아다니면서 보물을 찾는다.
- ③ 십의 자리 수와 일의 자리 수가 적힌 보물을 각각 찾으면 교사에게 색종이를 내며 수를 말하고 맞으면 보물을 가져간다.
- ④ 정해진 시간이 끝날 때까지 돌아다니며 보물을 찾아 두 자리 수를 완성할 때마다 교사에게 확인을 받는다. 보물을 몇 개 찾았는지 살펴본다.

활용 Tips

- ◆ 몇십을 쓰는 종이와 몇을 쓰는 종이의 색을 달리하면 찾기가 수월하다.
- ◆ 교사가 미리 수가 적힌 종이를 준비하거나 모둠별로 나눠서 50부터 90까지 십의 자리 수를 쓰는 모둠과 0부터 9까지 일의 자리 수를 쓰는 모둠을 나눠서 쓰기 활동부터 시작할 수 있다.
- ◆ 보물을 가장 많이 찾은 학생은 교사를 도와 친구들이 수를 제대로 말하는지 확인하는 역할을 할 수 있다.

활동 주제	99층 쌓기		
준비물	99권의 도서, 붙임쪽지	활동 시간	15분 (전체 활동)

99층 쌓기



책(교과서 등) 99권 모으기

10층씩 쌓을 때마다
붙임쪽지에 10, 20, 30,...
을 써서 붙이세요.



10층씩 붙임쪽지에 써서 붙이기

53층은 무슨 책입니까?



문제 내고 맞히기



활동 방법

- ① 학생들이 모두 협동하여 책 99권을 쌓아 올린다. 한 권, 한 권 번갈아가면서 책을 올려놓고 층수를 소리 내면서 쌓아간다.
- ② 10층씩 쌓을 때마다 붙임쪽지에 층수를 써서 잘 보이도록 붙인다.
- ③ 한 명씩 나와서 문제를 내고 나머지 친구들이 찾는다.

(예) “53층은 어떤 책입니까?”라고 물으면 학생들이 53층을 세어서 책 이름을 말한다.)



활용 Tips

- ◆ 학급 도서가 99권이 안 되는 경우는 학생들의 교과서를 활용하거나 학교 도서관에 가서 책꽂이에 있는 책들을 순서대로 셀 수도 있다.
- ◆ 99까지의 수를 세는 것이 어느 정도 익숙해진 후에는 99부터 거꾸로 세어 보도록 한다.

100까지의 수



1학년 2학기

③ 수의 순서 알아보기

단원	1. 100까지의 수	차시	6차시 (수학 22쪽~23쪽)
활동 목표	수의 순서를 알 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다. [2수01-03] 네 자리 수 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

전체활동
15분

[활동3-1] 종이띠 잇기

51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89
75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65

전체활동
10분

[활동3-2] 내 순서는 언제일까요?

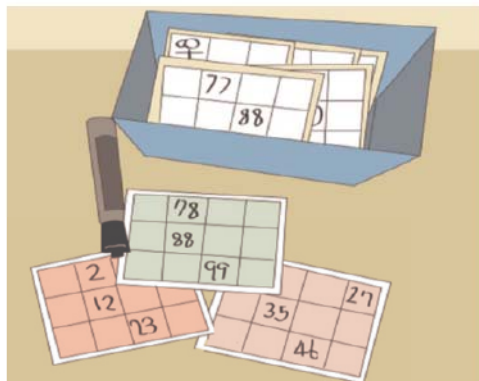


활동의도 및
기대효과

수의 순서를 익히고 친구들과 협력하여 수 이어가기와 조각 카드 채우기 활동에 참여하면서 다양한 방법으로 수의 순서를 인식하고 99까지의 수의 계열을 이해할 수 있도록 한다.

모둠활동
15분

[활동3-3] 숨어있는 수 찾기



짝활동
10분

[활동3-4] 내 이웃은 누구일까요?



1. 100까지의 수 [활동 자료 3-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	1 큰 수와 1 작은 수를 알고 99까지의 수 쓰고 읽기		
준비물	색 도화지, 과제카드, 가위, 색연필	활동 시간	15분 (전체 활동)

종이띠 잇기

51부터 1씩 커지는 수 3개



51	52	53	54
----	----	----	----

51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89
75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65

색도화지 반 장을 4등분하기

과제카드를 뽑고 종이띠에
해당하는 수 쓰기

종이띠를 순서에 맞게 연결하기

활동
방법

- ① 색도화지 반 장을 4등분하여 종이띠를 14장 만들고 나누어 갖는다.
- ② 순서를 정해 번갈아 가면서 과제카드를 한 장씩 뽑고 해당하는 수를 큰 소리로 말한다.
(예 '51부터 1씩 커가는 수 3개'라고 쓰여 있으면 먼저 말로 "51, 52, 53, 54"를 큰 소리로 말한다.)
- ③ 색도화지로 만든 종이띠에 말한 수를 색연필로 크게 쓴다.
- ④ 과제를 모두 수행한 후에는 종이띠를 순서에 맞게 바닥이나 칠판에 연결하고 완성된 수를 소리 내어 읽는다.

활용
Tips

- 과제카드가 모두 14개이므로 각 학생이 고루 뽑을 수 있게 종이띠를 분배한다.
- 과제카드에 미리 제시된 수까지 종이띠에 기록하여 51부터 99까지 순서대로 모두 완성할 수 있게 한다.
- 활동이 익숙해지면 99부터 51까지 거꾸로 완성해 본다.



과제카드

과제에 맞게 종이띠에 해당하는 수를 써 보세요.

51부터 1씩 커지는 수 3개 (51)-()-()-()	56보다 1 작은 수, 1 큰 수 ()-(56)-()
61에서 1씩 작아지는 수 4개 ()-()-()-()	62부터 1씩 커지는 수 3개 (62)-()-()-()
67보다 1 작은 수, 1 큰 수 ()-(67)-()	71에서 1씩 작아지는 수 2개 ()-()-(71)
73보다 1 작은 수, 1 큰 수 ()-(73)-()	75부터 1씩 커지는 수 3개 (75)-()-()-()
80보다 1 작은 수, 1 큰 수 ()-(80)-()	85에서 1씩 작아지는 수 3개 ()-()-()-(85)
86부터 1씩 커지는 수 3개 (86)-()-()-()	91보다 1 작은 수, 1 큰 수 ()-(91)-()
93부터 1씩 커지는 수 3개 (93)-()-()-()	98보다 1 작은 수, 1 큰 수 ()-(98)-()

1. 100까지의 수 [활동 자료 3-2]

교구활동

신체활동

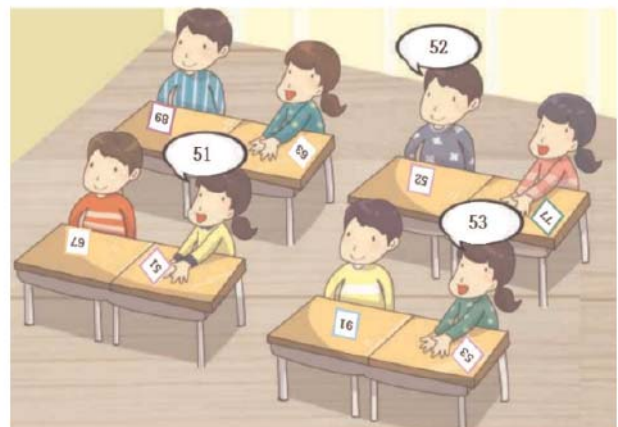
놀이활동

활동 주제	99까지 수의 순서 알아보기		
준비물	수 카드(51~99)	활동 시간	10분 (전체 활동)

내 순서는 언제일까요?



51부터 99까지의
수 카드 준비하기



수 카드 골고루 나누어 갖고
수의 순서대로 수 말하기



활동
방법

- ① 51부터 99까지의 수 카드를 준비한다.
- ② 학생들에게 수 카드를 골고루 나누어 준다.
- ③ 학생들은 자신의 수 카드를 확인하고 51부터 99까지 수의 순서대로 수를 말한다.



활용
Tips

- ❖ 수의 순서를 나타낼 때 ‘오십일, 오십이, 오십삼, ……’, ‘쉰하나, 쉰둘, 쉰셋, ……’ 등 다양한 수 세기 방법을 사용한다.
- ❖ 자신의 차례까지 수의 순서를 기다리면서 수의 상대적 위치에 대한 수 감각을 기를 수 있게 한다.



자료

수 카드(51~75)

수 카드를 오려서 사용하세요.

51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75



수 카드(76~99)

수 카드를 오려서 사용하세요.

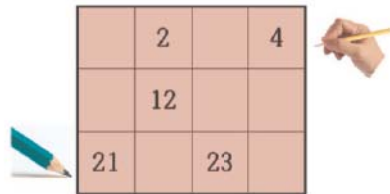
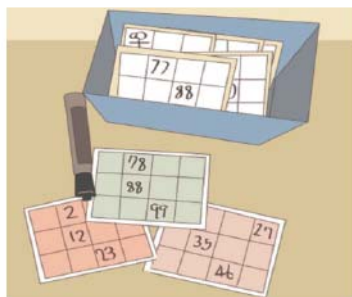
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	

활동 주제 99까지 수의 순서 알아보기

준비물 수 배열 표, 수 배열 조각 카드

활동 시간 10분 (모둠 활동)

숨어있는 수 찾기



1	2	3	4	5	6	7
1	12	13	14	15	16	17
21	22	23	24	25	26	27
31	32	33	34	35	36	37
41	42	43	44	45	46	47

조각 카드 한 장씩 뽑기

한 사람씩 조각 카드의 빈칸 채우기

수 배열표 위에 놓고 확인하기



**활동
방법**

- ① 순서를 정하여 한 명씩 수배열표 조각 카드를 한 장 뽑는다.
- ② 조각 카드의 빈 곳에 해당하는 수를 한 개 적고 다음 사람에게 조각 카드를 건넨다.
- ③ 조각 카드의 빈칸을 다 채우면 다음 사람이 카드를 또 한 장 뽑고, 같은 방법으로 진행한다.
- ④ 모든 활동이 끝나면 채워진 조각 카드를 전체 수배열표의 위치에 맞게 내려놓으며 확인한다.



**활용
Tips**

- 4×3 크기로 조각 카드를 만들어 개인별로 또는 모둠별로 함께 맞춰 보는 활동이 충분히 이루어질 수 있도록 한다. (자료 참고)
- 답을 확인할 때 수배열표 조각을 전체 수배열표 위에 직접 올려놓고 찾게 한다.
- 4×3 크기의 구멍을 낸 종이를 수 배열표 위에 대고 위아래, 좌우의 숫자를 확인해 보는 활동을 통해 수 배열을 익힐 수 있다.
- 수 배열표 조각 카드는 코팅해서 보드마카를 사용하면 여러 차례 이용할 수 있다.



수 배열표(1~99)

수 배열표를 살펴보고 조각 카드를 채워 보세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	

(다음장에 조각 카드 제시)



수 배열 조각 카드

모듬별로 조각 카드를 오려서 빈칸을 채워 보세요.

	2		
	12		
		23	

7			
17			
		29	

			34
		43	
51			

		37	
		57	58

61			
	72		
			84

	78		
	88		
		99	

(다음 장에 조각 카드 만들기 자료 제시)



조각 카드 만들기

여러 장 출력하여 4×3 크기로 오려서 조각 카드로 사용하세요.

1						7			
				15		17			
21	22							29	
				35		37			
		43							50
51						57			60
								69	70
	72		74		76				
				85			88	89	
91					96			99	

활동 주제	1 큰 수와 1 작은 수 말하기		
준비물	수 카드(51~99)	활동 시간	10분 (짝 활동)

내 이웃은 누구일까요?



79



1 큰 수

80!



이긴 사람이 수 카드 한 장 뽑기

짝에게 수 카드를 보여주고
엄지를 위 또는 아래로 향하기

수 카드에 적힌 수보다
1 큰 수나 1 작은 수 말하기



- ① 짝과 가위바위보를 하여 이긴 사람이 수 카드를 한 장 뽑는다.
- ② 엄지를 위로 올리면 👍 '1 큰 수', 엄지를 아래로 내리면 👎 '1 작은 수'를 뜻한다.
- ③ 이긴 사람은 짝에게 뽑은 수 카드를 보여주고 👎 또는 👍 중 하나를 선택하여 말한다.
- ④ 짝은 해당하는 수를 말한다.
- ⑤ 카드를 모두 뽑으면 놀이가 끝난다.



- ◆ 3명이 순서를 정해 이긴 사람은 가운데 서고, 모두 진 사람은 왼쪽에서 '1 작은 수'를, 나머지 사람은 오른쪽에서 '1 큰 수'를 말하는 활동으로 변형해서 진행할 수 있다.



수 카드(51~99)

수 카드를 오려서 사용하세요.

51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	

100까지의

수



1학년 2학기

④ 수의 크기 비교하기

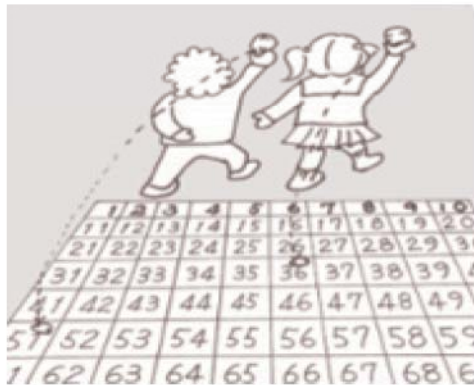
단 원	1. 100까지의 수	차 시	7차시 (수학 24쪽~27쪽)
활동 목표	99까지 수의 크기를 비교할 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 수 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

전체활동
15분

[활동4-1] 얼마일까요?



작활동
10분

[활동4-2] 수의 크기를 비교해 볼까요?

87은 52보다 큼니다.
52는 87보다 작습니다.

$$87 > 52$$

$$52 < 87$$

활동의도 및
기대효과

수의 크기를 비교할 때 구체적인 사물의 양을 비교하고 점차 추상적인 단계로 진행되어야 한다. 이때 다양한 활동을 통해 두 수의 크기 비교가 이루어질 수 있도록 한다. 두 수의 크기를 비교하기 어려워할 때는 구체물이나 수 모형을 통해서 10개 묶음 수와 낱개의 수를 비교하는 활동을 충분히 하면서 자릿값 개념으로 비교하도록 한다.

작활동
10분

[활동4-3] 내 이마에 붙은 수는 무엇일까요?



전체활동
15분

[활동4-4] 어느 수가 더 클까요?



1. 100까지의 수

[활동 자료 4-1]

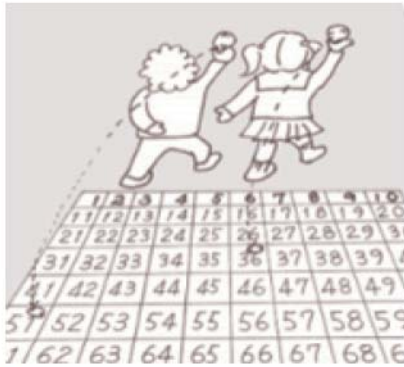
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	99까지 수의 크기 비교하기		
준비물	수 배열판, 콩주머니 2개	활동 시간	15분 (전체 활동)

얼마일까요?



수 배열판에 콩주머니 던지기



큰 수에 던진 학생부터 수 말하기



다 같이 크기 비교하여 말하기



활동 방법

- ① 반 전체 학생이 수 배열판 근처에 둥글게 앉는다.
- ② 순서를 정해 2명이 나와서 뒤돌아서 콩주머니를 던진다.
- ③ 큰 수에 던진 학생부터 수를 크게 말한다.
- ④ 반 전체가 다 같이 두 수의 크기를 비교하여 말한다.
(예 "51은 36보다 큼니다.", "36은 51보다 작습니다.")



활용 Tips

- 수 배열판은 바닥에 그리거나 크게 출력해서 붙여서 사용한다.
- 콩주머니는 뒤돌아서 던지지 않고 앞쪽에 서서 눈을 감고 던질 수 있다.
- 콩주머니가 들어간 위치가 불분명하거나 2개가 같은 칸에 들어갔을 경우 다시 던지도록 한다.



수 배열판(1~99)

수 배열표

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	

1. 100까지의 수

[활동 자료 4-2]

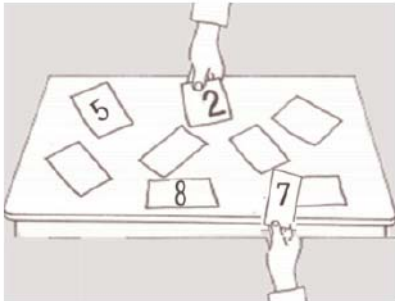
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	두 수의 크기를 비교하여 기호로 나타내기		
준비물	수 카드(1~9) 2세트, 개인칠판, 보드마카, 지우개	활동 시간	10분 (짝 활동)

수의 크기를 비교해 볼까요?



5	2
---	---

8	7
---	---

87은 52보다 큼니다.
52는 87보다 작습니다.

$87 > 52$

$52 < 87$

수 카드 두 장씩 뒤집기

각각 두 자리 수 만들기

크기 비교하고 기호로 나타내기



활동
방법

- ① 1~9까지의 수 카드 2세트를 뒤집어서 섞은 후 책상에 흩어 놓는다.
- ② 짝과 함께 하나, 둘, 셋을 동시에 외치고 수 카드를 두 장씩 뒤집는다.
- ③ 뒤집은 수 카드 2장으로 각각 두 자리 수를 만든 후 비교하는 말로 표현한다.
(예) 8과 7, 5와 2를 뒤집었다면 8과 7을 고른 학생은 "87은 52보다 큼니다."라고 말하며, 5와 2를 고른 학생은 "52는 87보다 작습니다."라고 말한다.)
- ④ 화이트보드에 두 수를 쓰고 부등호를 사용하여 식으로 나타낸다.
(예) $87 > 52$, $52 < 87$)



활용
Tips

- 짝과 함께 수를 쓸 때 자신의 수를 먼저 쓰고 다음으로 짝의 수를 쓰게 한다. 수의 크기 비교를 두 가지 방법으로 나타낼 수 있도록 짝과 함께 칠판에 쓰면서 표현하게 한다.



수 카드(1~9)

수 카드를 오려서 사용하세요.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1. 100까지의 수

[활동 자료 4-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	두 수의 크기를 비교하여 두 자리 수 맞추기		
준비물	붙임쪽지 7~8장	활동 시간	10분 (짝 활동)

내 이마에 붙은 수는 무엇일까요?



가위바위보로 술래 정하기

이긴 사람이 붙임쪽지에
두 자리 수 쓰기

술래는 이마에 붙은 수 맞추기

활동 방법

- ① 가위바위보를 하여 이긴 사람이 먼저 문제를 내고, 진 사람은 술래가 된다.
- ② 이긴 사람은 술래가 알지 못하게 51부터 99까지의 수를 붙임쪽지에 쓰고 술래의 이마에 붙여준다.
- ③ 술래는 이마에 붙은 수를 알아내기 위해 “~보다 큼니까?”, “~보다 작습니까?” 라는 질문을 한다.
(예 “60보다 큰 수입니까?”, “90보다 작은 수입니까?” 등)
- ④ 문제를 낸 사람은 “예”, “아니오” 만 대답할 수 있다.
- ⑤ 술래가 수를 맞히면 바꾸어서 문제를 낸다.

활용 Tips

- 술래가 몇 번의 질문을 할 수 있는지 미리 약속하고, 맞추지 못하면 한 번 더 술래가 되거나 가위바위보를 다시 하여 정한다. 2번 연속 술래를 했을 경우는 술래를 바꿔서 한다.

1. 100까지의 수

[활동 자료 4-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제 두 수의 크기를 비교하여 순서대로 나열하기

준비물 수 카드(51~99)

활동 시간 15분 (전체 활동)

어느 수가 더 클까요?



수 카드 한 장씩 받기



해당하는 수 카드를 든 사람 일어나기



활동 방법

- ① 수 카드를 한 장씩 받고, 자신의 수 카드를 확인한다.
- ② 교사가 수 카드 한 장을 들고, “큰 수” 또는 “작은 수”를 말하면 해당하는 수 카드를 가지고 있는 학생이 일어난다.
- ③ 위의 활동을 충분히 한 후, 수의 순서에 따라 기차를 만들어본다.
- ④ 기차가 완성되면 앞에서부터 수 카드에 적힌 수를 말해 본다.



활용 Tips

- 수 카드로 기차를 만들 때 수를 하나씩 비교하여 나열하기보다 십의 자리 수가 같은 수끼리 모은 다음에 수를 나열하는 방법도 있다.



수 카드(51~99)

☆ 수 카드를 오려서 사용하세요.

51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	

100까지의 수



1학년 2학기

⑤ 짝수와 홀수 알아보기

단원	1. 100까지의 수	차시	8차시 (수학 28쪽~29쪽)
활동 목표	짝수와 홀수를 알 수 있다.		
성취기준	[2수01-01] 0과 100까지의 수 개념을 이해하고, 수를 세고 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요



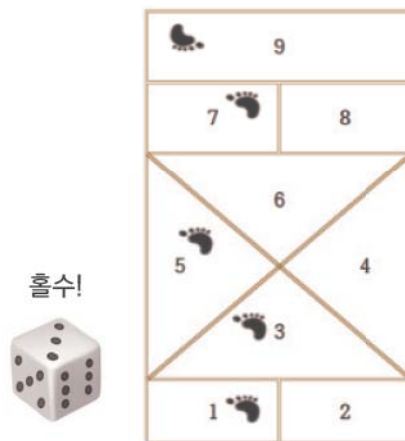
활동의도 및 기대효과

99까지의 자연수를 학습한 후 다양한 상황에서 둘씩 짝을 짓는 활동을 통해 자연수를 짝수와 홀수로 구분할 수 있음을 익히도록 한다.

주어진 수가 짝수인지 홀수인지 맞히는 활동을 충분히 하고 두 자리 수가 짝수인지 홀수인지 구분하는 방법을 친구들과 이야기해 보면서 수학적 의사소통 능력을 기를 수 있도록 한다.

모둠활동
20분

[활동5-1] 홀짝 사방치기



모둠활동
15분

[활동5-2] 홀짝을 맞혀볼까요?



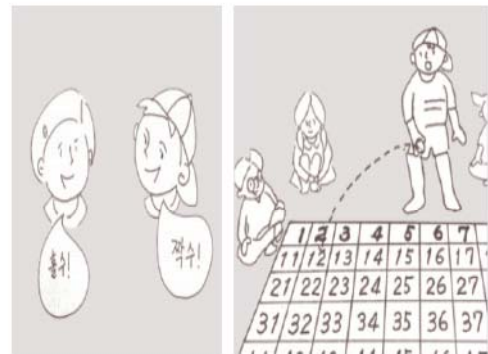
모둠활동
20분

[활동5-3] 홀짝 땅따먹기



전체활동
20분

[활동5-4] 홀수일까요, 짝수일까요?



활동 주제	짝수와 홀수 구분하기		
준비물	사방치기 그림판, 주사위	활동 시간	20분 (모둠 활동)

홀짝 사방치기



주사위 던지기

홀수인지 짝수인지 확인하기

홀수면 한 발로 홀수를, 짝수면 두 발로 짝수를 밟고 오기



활동 방법

- ① 모둠별로 주사위를 던져 놀이할 순서를 정한다.
- ② 순서가 정해지면 각 모둠의 한 명이 주사위를 던져 점의 수가 홀수인지 짝수인지 확인한다.
- ③ 점의 수가 홀수이면 사방치기에서 한발로 홀수를, 점의 수가 짝수라면 사방치기에서 두 발로 짝수를 순서대로 밟고 되돌아온다.



활용 Tips

- 주사위 대신에 바둑돌을 이용하여 홀수 또는 짝수인지 맞혀서 놀이 순서를 정할 수 있다.
- 한 발로 뛰는 것이 힘들 경우는 두 발로 뛸 수 있도록 한다.
- 던진 주사위의 점의 수에 해당하는 칸부터 시작할 수 있다.
- 선을 밟는 것에 대해 예민하지 않도록 사전에 규칙을 정한 후 시작한다.

1. 100까지의 수

[활동 자료 5-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	짝수와 홀수 맞추기		
준비물	상자, 바둑돌(또는 공깃돌)	활동 시간	15분 (모둠 활동)

홀짝을 맞춰볼까요?



바둑돌이 든 상자 준비하기



바둑돌을 안 보이게 꺼내기



바둑돌의 개수가
홀수인지 짝수인지 맞추기



활동 방법

- ① 가위바위보 등으로 순서를 정한다.
- ② 한 사람이 상자에서 바둑돌을 안 보이게 꺼낸다.
- ③ 다른 사람들은 상자에서 꺼낸 바둑돌의 수가 홀수인지 짝수인지 맞힌다.



활용 Tips

응용하기

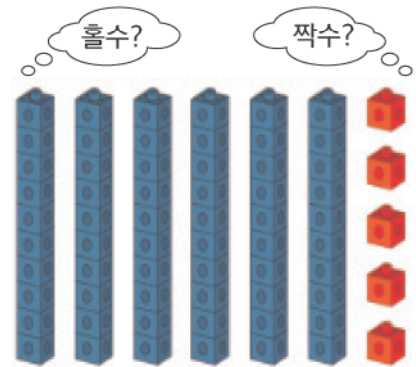
- ① 순서를 정해 첫 번째 순서의 사람이 상자에서 바둑돌을 안 보이게 꺼낸다.
- ② 다른 사람들도 상자에서 바둑돌을 안 보이게 꺼낸다.
- ③ 첫 번째 순서의 사람이 손을 펴고 바둑돌의 수가 홀수인지 짝수인지 확인한다.
- ④ 다른 사람들도 손을 펴고 바둑돌의 수가 홀수인지 짝수인지 확인한다.
첫 번째 사람이 홀수면 홀수인 사람은 바둑돌을 가져가고, 짝수인 사람은 바둑돌을 상자에 다시 넣는다.

활동 주제	짝수와 홀수 구분하기		
준비물	수 모형, 수 배열판(50~99), 바둑돌(또는 공깃돌)	활동 시간	20분 (모둠 활동)

홀짝 땅따먹기

75	76	77	78	79
80	81	82	83	84
85	86	87	88	89
90	91	92	93	94
95	96	97	98	99
 출발				

55	56	57
60	61	62
65	66	67
70	71	72
75	76	77



수 배열판에 바둑돌 튕기기

해당하는 곳의 수 읽기

수만큼 수 모형 쌓아보고
홀수인지 짝수인지 말하기
**활동
방법**

- ① 순서를 정한다.
- ② 수 배열판의 '출발' 칸에 바둑돌을 놓고 튕긴다.
- ③ 바둑돌이 멈춘 곳이 나타낸 수를 읽고 그 수만큼 수 모형을 쌓는다.
- ④ 수모형을 정확히 만들었는지 확인하고 홀수인지 짝수인지 말한다.
- ⑤ 바르게 말했으면 수 배열판에 자기 땅을 표시한다.


**활용
Tips**

- 바둑돌이 수 배열판 안에 놓이도록 너무 세게 튕기지 않도록 안내한다.
- 다른 사람 땅에 바둑돌이 놓였을 때 다시 한번 바둑돌 튕기기, 한 번 멈추기 등 함께 규칙을 정해 진행하도록 한다.
- 수 모형으로 쌓았을 때 정확하게 쌓았는지 다른 사람이 확인할 수도 있다.
- 활동 시 경쟁적으로 진행되어 다툼이 생기지 않게 사전에 충분히 이야기를 나눈다.



수 배열판(50~99)

수 배열판

50	51	52	53	54
55	56	57	58	59
60	61	62	63	64
65	66	67	68	69
70	71	72	73	74
75	76	77	78	79
80	81	82	83	84
85	86	87	88	89
90	91	92	93	94
95	96	97	98	99
출발				

1. 100까지의 수 [활동 자료 5-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	홀수와 짝수 알기		
준비물	수 배열판(1~99), 콩주머니	활동 시간	20분 (전체 활동)

홀수일까요, 짝수일까요?



수 배열판 근처에 앉기



두 학생이 짝수나 홀수 선택하기



콩주머니를 던지고 확인하기



활동 방법

- ① 반 전체 학생이 수 배열판 근처에 등글게 앉는다.
- ② 순서를 정해 2명이 나와서 각각 짝수나 홀수를 선택하고 해당하는 수를 생각한다.
- ③ 생각한 수에 콩주머니를 던진다.
- ④ 성공하면 반 전체가 다 같이 “12는 짝수입니다.”와 같은 방법으로 말한다.



활용 Tips

- ◆ 두 팀으로 나뉘서 상대팀에게 홀수나 짝수를 미리 정해주고 던지게 할 수 있다.
- ◆ 콩주머니가 들어간 위치가 불분명할 경우 다시 던지도록 한다.

1학년 2학기

단원

2

덧셈과 뺄셈(1)





1

2

3

4

① 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇) 계산하기 156

② 받아올림이 없는 (몇십)+(몇십) 계산하기 165

③ 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇) 계산하기 171

④ 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇) 계산하기 180

⑤ 받아내림이 없는 (몇십)-(몇십) 계산하기 186

⑥ 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇) 계산하기 194



덧셈과 뺄셈(1)



1학년 2학기

① 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇) 계산하기

단원	2. 덧셈과 뺄셈(1)	차시	2차시 (수학 36~37쪽)
활동 목표	받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

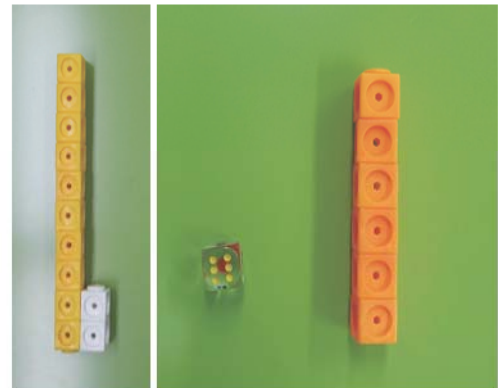
짝활동
10분

[활동1-1] 더해라! 바둑돌



모둠활동
15분

[활동1-2] 더해라! 연결큐브



활동의도 및
기대효과

두 자리 수의 덧셈을 처음 배우는 학생들에게 신체 활동이나 조작 활동을 통해 덧셈의 계산 원리를 이해하는 과정이 필요하다. 십의 자리 숫자와 일의 자리 숫자가 같은 자릿값의 원리를 직접 체험하고 몰입하는 경험을 통해 덧셈 연산 능력의 확장을 경험할 수 있다.

짝활동
10분

[활동1-3] 덧셈하며 보물찾기



모둠활동
15분

[활동1-4] 짝 찾기 놀이



2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 1-1]

교구활동

신체활동

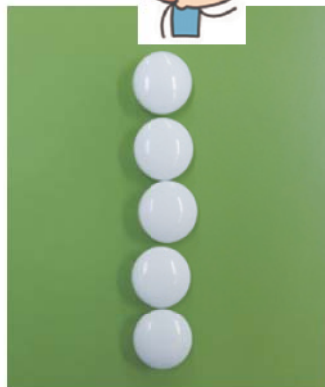
놀이활동

활동 주제	바둑돌로 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇) 계산하기		
준비물	바둑돌	활동 시간	10분 (짝 활동)

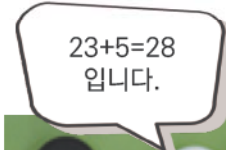
더해라! 바둑돌



학생1은 '몇십몇'을
바둑돌로 나타내기



학생2는 '몇'을
바둑돌로 나타내기



나타낸 수를 더하여
계산 결과 발표하기



활동 방법

- ① 검은색 바둑돌은 십의 자리수를, 흰색 바둑돌은 일의 자리수를 나타내기로 약속한다.
- ② 교사는 두 자리 수를 말하고 학생1은 바둑돌로 나타낸다.
- ③ 교사는 한 자리 수를 말하고 학생2는 바둑돌로 나타낸다.
- ④ 학생1과 학생2가 나타낸 수를 함께 더하여 계산 결과가 얼마인지 말한다.



활용 Tips

- ✦ 교사는 받아올림이 없는 범위 안에서 (몇십몇)+(몇)을 계산할 수 있도록 적절한 수를 이야기한다.
- ✦ 자릿값의 이해를 돕도록 수 모형이나 연결큐브를 활용할 수 있다.

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	연결큐브로 계산하기		
준비물	연결큐브, 수 카드, 주사위, 덧셈식 활동지	활동 시간	15분 (모둠 활동)

더해라! 연결큐브



수 카드를 뽑고 활동지에 적은 뒤 연결큐브로 나타내기

주사위 던지고 나온 수를 연결큐브로 나타내기

연결큐브로 덧셈하고 결과를 활동지에 적기



활동
방법

- ① 4명이 한 모둠이 되어 역할을 정한다.
(예) 1: 수 카드 뽑기, 2: 덧셈식 쓰기, 3: 연결큐브로 나타내기, 4: 주사위 던지기)
- ② 학생1이 수 카드를 뽑고 학생2는 덧셈식의 빈칸에 뽑은 수를 쓴다.
- ③ 학생3은 연결큐브로 뽑은 수를 나타내고 학생4는 주사위를 던진다.
- ④ 학생2가 주사위를 던져 나온 수를 덧셈식에 쓰고 학생3은 연결큐브로 덧셈한 결과를 나타낸다.



활용
Tips

- ◆ 덧셈식 대신 뺄셈식을 써서 활용할 수 있다.
- ◆ 받아올림과 받아내림이 일어나지 않도록 수 카드를 만들어 활용한다.
(예) 덧셈: 일의 자리가 0~3인 수, 뺄셈: 일의 자리가 6~9인 수)
- ◆ 학생1~4의 역할을 바꿔서 진행할 수 있다.



수 카드

10	11	12	13
20	21	22	23
30	31	32	33
40	41	42	43
50	51	52	53
60	61	62	63
70	71	72	73
80	81	82	83
90	91	92	93



덧셈식

뽑은 수 카드

주사위를
던져 나온 수

덧셈 결과

+

=

+

=

+

=

+

=

+

=

+

=

+

=

+

=

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 1-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	친구와 함께 덧셈 문제 해결하기		
준비물	덧셈 보물찾기 활동지	활동 시간	10분 (짝 활동)

덧셈하며 보물찾기



짝과 가위바위보를 하여 순서 정하기

순서대로 문제 해결하기



활동
방법

- ① 활동지를 준비한다.
- ② 짝과 가위바위보를 하여 문제를 풀 순서를 정한다.
- ③ 순서대로 문제를 해결하며 보물을 찾는다.

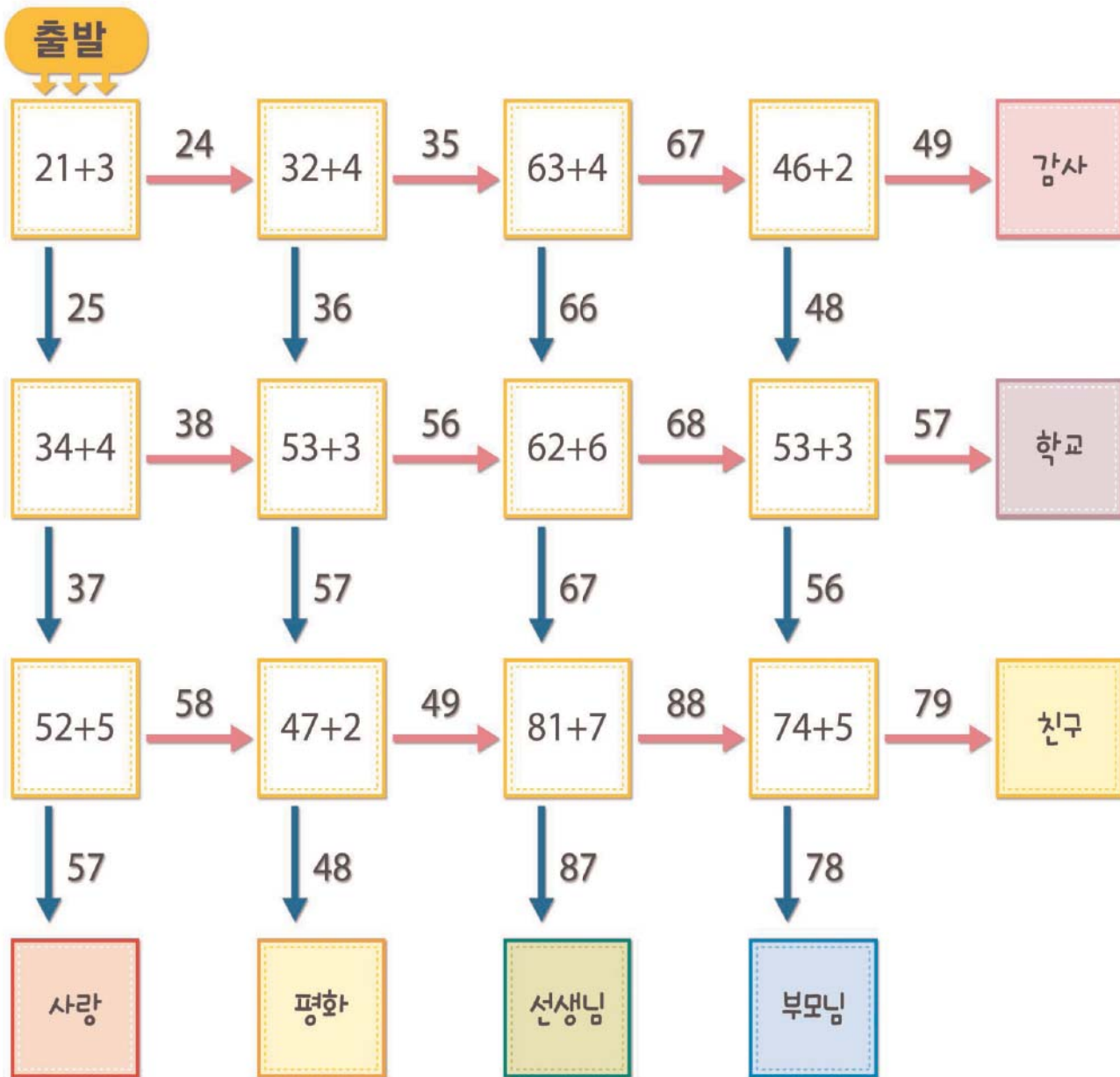


활용
Tips

- 자신의 차례가 아닐 때는 친구가 문제를 제대로 풀었는지 확인한다.



덧셈 보물찾기



2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 1-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	식과 알맞은 답이 적힌 카드 찾기		
준비물	식 카드와 수 카드	활동 시간	15분 (모둠 활동)

짝 찾기 놀이

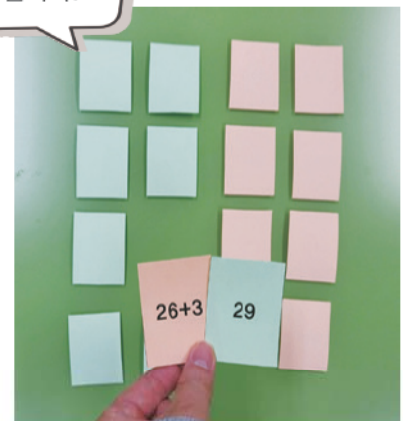


식 카드와 수 카드 한 세트를 뒤집어 놓기



가위바위보 하여 순서 정하기

26+3=29
입니다.



같은 값의 카드 찾기



- ① 식 카드와 수 카드를 모둠에 한 세트씩 배부한다.
- ② 책상 위에 식 카드와 수 카드를 구분하여 뒤집어 놓는다.
- ③ 식 카드와 수 카드를 한 장씩 뒤집어 식 카드의 계산 결과가 수 카드와 같을 때 카드를 가져간다.



- 📌 카드를 가져갈 때 식과 답을 말하고 가져가게 한다.



식 카드와 수 카드

$12+5$	$26+3$	$34+1$	$52+7$
$64+1$	$71+6$	$92+4$	$10+2$
17	29	35	59
65	77	96	12

덧셈과 뺄셈(1)



1학년 2학기

② 받아올림이 없는 (몇십)+(몇십) 계산하기

단 원	2. 덧셈과 뺄셈(1)	차 시	3차시 (수학 38~39쪽)
활동 목표	받아올림이 없는 (몇십)+(몇십)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요



활동의도 및 기대효과

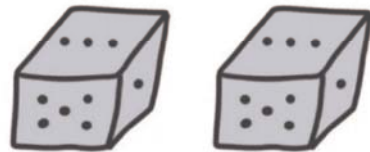
본격적인 받아올림의 기초를 학습하기 이전에 받아올림이 없는 (몇십)+(몇십)의 덧셈을 익히는 활동이다. 받아올림이 없는 (몇십)+(몇십)을 계산하는 놀이 활동을 통해 수학적 흥미와 수학에 대한 긍정적 태도를 지닐 수 있다. 놀이 상황에서 자연스럽게 받아올림이 없는 (몇십)+(몇십)을 계산하는 과정에 즐겁게 참여할 수 있도록 한다.

모둠활동
15분

[활동2-1] 콩주머니 농구

모둠활동
10분

[활동2-2] 주사위 덧셈 놀이

짝활동
10분

[활동2-3] 수 모형 덧셈 놀이

수 카드 붙이는 곳	+	수 카드 붙이는 곳	=	
수 카드 붙이는 곳	+	수 카드 붙이는 곳	=	

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 2-1]

교구활동

신체활동

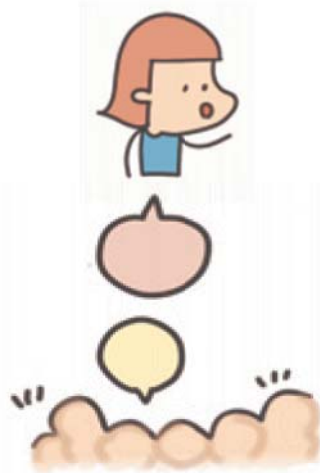
놀이활동

활동 주제	공주머니 농구		
준비물	공주머니, 훌라후프	활동 시간	15분 (모둠 활동)

공주머니 농구



훌라후프 골대에
공주머니 던지기



교사가 말하는 수 듣기



알맞은 골대에
공주머니 던지기



활동 방법

- ① 모둠원 중 한 명이 10~90이 표시된 훌라후프 골대에 공주머니를 던진다. (예 30)
- ② 교사가 몇십을 말한다. (예 80)
- ③ 다음 모둠원은 교사가 말한 수가 되도록 하는 점수의 골대에 공주머니를 던진다. (예 50)
- ④ 공주머니를 던지지 않는 다른 모둠원은 우리 모둠이 골인시킨 공주머니의 점수를 계산하는 식을 적는다.



활용 Tips

- ◆ 학급 상황에 따라 골대 개수를 조정하여 활동한다.
- ◆ 훌라후프 대신 바구니를, 공주머니 대신 스포츠 빈백이나 실내화 등을 활용할 수 있다.

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 2-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	두 개의 주사위로 (몇십)+(몇십)을 계산하기		
준비물	100이 적힌 붙임딱지 2개, 20, 30, 40, 50이 적힌 붙임딱지 각 1개, 주사위 2개, 공깃돌 10개	활동 시간	10분 (모둠 활동)

주사위 덧셈 놀이



주사위 2개에 수
붙임딱지 붙이기



나온 수로 덧셈하기



덧셈 결과가 제일 크게 나온
사람이 공깃돌 1개 가져가기



활동
방법

- ① 주사위 2개에 10, 10, 20, 30, 40, 50이 적힌 붙임딱지를 붙인다.
- ② 주사위 2개를 굴려 나온 수로 덧셈을 하고 결과를 공책에 적는다.
- ③ 덧셈 결과가 가장 크게 나온 사람이 공깃돌을 1개 가져간다.
- ④ 모두 10라운드를 진행한 후 가장 많은 공깃돌을 얻은 사람이 이긴다.



활용
Tips

- ◆ 50, 50이 나오면 식을 세우거나 계산하지 않고 공깃돌을 가져갈 수 있음을 안내한다.
- ◆ 받아올림이 없는 (몇십)-(몇십)에도 활용할 수 있다.

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 2-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	덧셈식 만들기		
준비물	수 모형 카드, 수 모형 덧셈식 활동지	활동 시간	10분 (짝 활동)

수 모형 덧셈 놀이



짝과 가위바위보를 하여
순서 정하기

덧셈 결과를 확인하고
알맞은 수 모형 붙이기

덧셈 결과가 나오도록
알맞은 수 모형 카드 붙이기



활동
방법

- ① 짝과 가위바위보를 하여 순서를 정한다.
- ② 학생1은 활동지에서 덧셈 결과를 확인하고 알맞은 수 모형 카드를 활동지의 첫 번째 칸에 붙인다.
- ③ 학생2는 덧셈 결과에 알맞은 수 모형 카드를 활동지의 두 번째 칸에 붙인다.

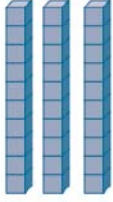
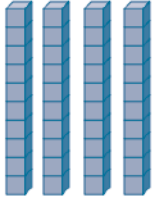
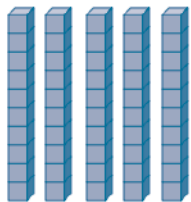
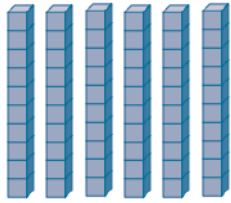


활용
Tips

- 필요한 경우 실제 수 모형을 활용하여 문제를 해결할 수 있도록 한다.

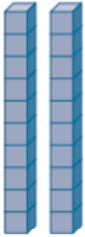
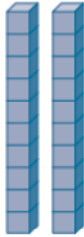
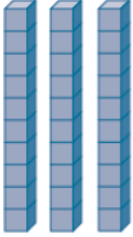
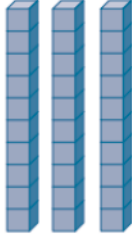
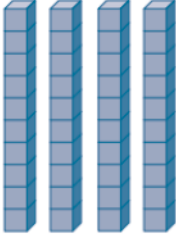
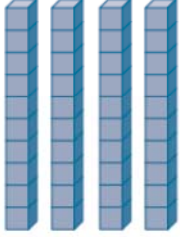
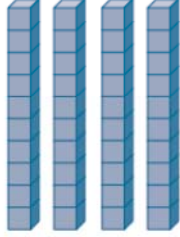
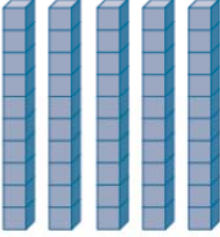
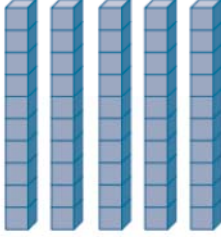


수 모형 덧셈식

수 카드 붙이는 곳	+	수 카드 붙이는 곳	⇒	
수 카드 붙이는 곳	+	수 카드 붙이는 곳	⇒	
수 카드 붙이는 곳	+	수 카드 붙이는 곳	⇒	
수 카드 붙이는 곳	+	수 카드 붙이는 곳	⇒	



수 모형

덧셈과 뺄셈(1)



1학년 2학기

③ 받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇) 계산하기

단 원	2. 덧셈과 뺄셈(1)	차 시	3차시 (수학 38~39쪽)
활동 목표	받아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

전체활동
10분

[활동3-1] 헤쳐, 모여!



모둠활동
10분

[활동3-2] 땅따먹기 놀이

〈땅따먹기 게임〉

이름 _____, 색깔 _____, 땅의 수 _____, 칸 _____, 칸 _____, 칸 _____, 칸 _____

타격당을 '발사' 한 후에 놓고 땅의 칸에 놓아 점수를 얻기 위한 게임입니다. 놓으면 땅을 차지할 수 있습니다.

21 + 15 =	12 + 10 =	17 + 32 =	58 + 21 =	한 번 더 발사!
16 + 21 =	30 + 18 =	44 + 33 =	평 평균 사용액 (원래가 낮아지죠.)	82 + 17 =
26 + 52 =	33 + 21 =	문제 안풀고 내 땅	62 + 23 =	71 + 25 =
20 + 14 =	한 번 더 발사!	42 + 54 =	13 + 13 =	67 + 22 =
평 평균 사용액 (원래가 낮아지죠.)	28 + 31 =		16 + 12 =	15 + 73 =

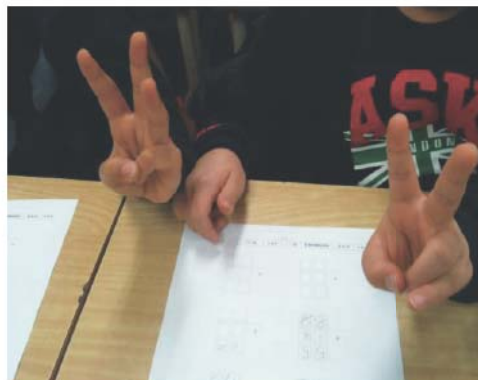


활동의도 및 기대효과

받아올림이 없는 여러 가지 (몇십몇)+(몇십몇) 식의 계산을 연습할 수 있는 활동이다. 덧셈 상황을 파악하고 이를 해결할 수 있는 식을 계산하나 특정한 방법으로 형식화하지 않고 학생들이 선택한 방법으로 계산할 수 있도록 지도하여 수학적 의사결정능력을 기를 수 있도록 한다.

작활동
10분

[활동3-3] 손가락 덧셈



모둠활동
10분

[활동3-4] 폭탄 찾기 놀이



2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 3-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	십의 자리, 일의 자리 팀으로 나누어 계산하기		
준비물	두 가지 색 팀 조끼, 수 카드, 수 모형, 호루라기	활동 시간	10분 (전체 활동)

헤쳐, 모여!



십의 자리 한 팀, 일의 자리
한 팀으로 나누기

수 카드를 보고 앞 사람부터
알맞게 가운데로 모여 수 만들기

같은 색깔끼리 모이기



활동 방법

- ① 반 전체를 두 팀으로 나누고 팀별로 같은 색 조끼를 입은 뒤 차례대로 줄을 선다.
- ② 파란색 조끼는 십의 자리수, 빨간색 조끼는 일의 자리 수를 나타내기로 약속하고 10묶음 모형과 낱개 모형을 한 개씩 손에 쥔다.
- ③ 교사가 수 카드를 들면 팀별로 앞 사람부터 적힌 수를 만든다.
- ④ 교사가 호루라기를 불면 같은 색깔의 조끼를 입은 학생끼리 모여 두 수의 합을 계산한다.



활용 Tips

- ❖ 활동에 참여하는 차례가 아닌 학생들은 덧셈식과 계산 결과를 발표한다.

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 3-2]

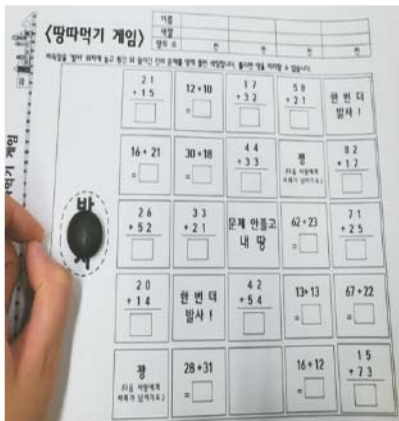
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	반아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇) 땅따먹기 놀이		
준비물	바둑돌, 땅따먹기 놀이판 활동지, 색연필	활동 시간	10분 (모둠 활동)

땅따먹기 놀이



발사 칸 위에서 바둑돌
튀기기



문제를 알맞게 풀고
칸 색칠하기



가장 많은 칸 개수 세기



활동
방법

- ① 순서를 정해 놀이판의 발사 칸 위에 바둑돌을 올려놓는다.
- ② 놀이판 안쪽으로 바둑돌을 튕긴다.
- ③ 바둑돌이 올라간 칸의 문제를 맞게 풀면 자신의 색깔로 칸을 색칠한다.
- ④ 놀이 종료 후 차지한 땅이 몇 칸인지 확인한다.



활동
Tips

- 활동을 통해 학생들이 반아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇)의 계산을 제대로 할 수 있는지 확인한다.



땅따먹기 놀이판

<땅따먹기 게임>

비독일을 '발사' 위치에 놓고 튕긴 뒤 들어간 칸의 문제를 맞게 풀면 색칠합니다. 틀리면 땅을 차지할 수 없습니다.

이름				
색깔				
땅의 수	칸	칸	칸	칸

발사				
$\begin{array}{r} 21 \\ + 15 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 12 + 10 \\ = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 17 \\ + 32 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 58 \\ + 21 \\ \hline \square \end{array}$	한 번 더 발사!
$\begin{array}{r} 16 + 21 \\ = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 30 + 18 \\ = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 44 \\ + 33 \\ \hline \square \end{array}$	땅 (다음 사람에게 차례가 넘어가요.)	$\begin{array}{r} 82 \\ + 17 \\ \hline \square \end{array}$
$\begin{array}{r} 26 \\ + 52 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 33 \\ + 21 \\ \hline \square \end{array}$	문제 안 풀고 내 땅	$\begin{array}{r} 62 + 23 \\ = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 71 \\ + 25 \\ \hline \square \end{array}$
$\begin{array}{r} 20 \\ + 14 \\ \hline \square \end{array}$	한 번 더 발사!	$\begin{array}{r} 42 \\ + 54 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 13 + 13 \\ = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 67 + 22 \\ = \square \end{array}$
땅 (다음 사람에게 차례가 넘어가요.)	$\begin{array}{r} 28 + 31 \\ = \square \end{array}$	땅 (다음 사람에게 차례가 넘어가요.)	$\begin{array}{r} 16 + 12 \\ = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ + 73 \\ \hline \square \end{array}$

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 3-3]

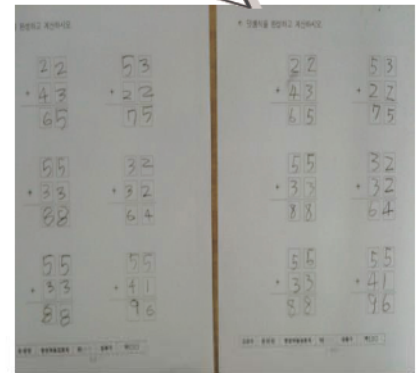
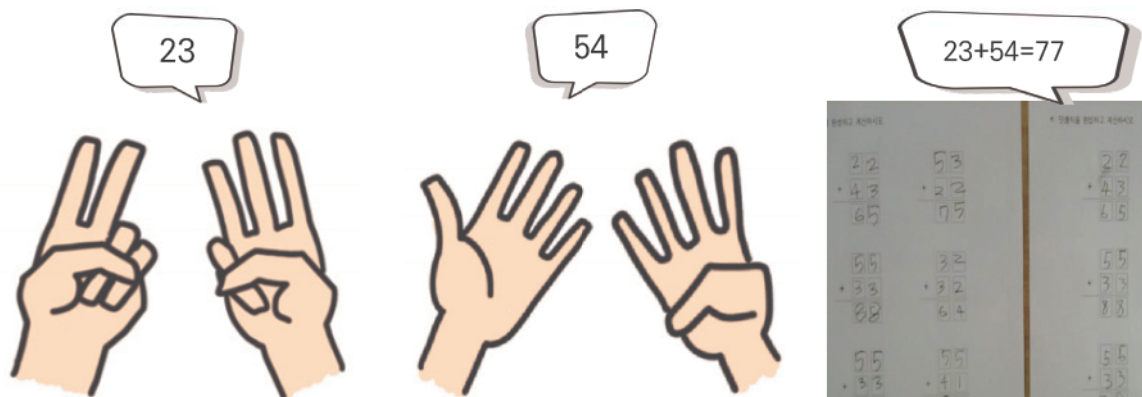
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	손가락으로 친구와 덧셈하기		
준비물	손가락 덧셈식 활동지	활동 시간	10분 (짝 활동)

손가락 덧셈



손가락을 수로 나타내기

손가락을 수로 나타내기

두 수의 합 적기



활동
방법

- ① 십의 자리를 나타낼 학생과 일의 자리를 나타낼 학생을 정한다.
- ② 교사가 “하나, 둘, 셋”을 외치면 학생들은 손가락을 편다.
- ③ 식의 앞부분에 수를 적는다.
- ④ 다시 교사가 “하나, 둘, 셋”을 외치면 학생들은 손가락을 펴고 식의 뒷부분에 수를 적은 뒤 계산한다.



활용
Tips

- ✦ 십의 자리를 나타내는 학생은 십모형을, 일의 자리를 나타내는 학생은 일모형을 갖고 활동에 참여할 수 있다.
- ✦ 같은 자리에 5와 5는 나란히 쓸 수 없음을 안내한다.



손가락 덧셈식

+		

+		

+		

+		

+		

+		

+		

+		

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 3-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	반아올림이 없는 (몇십몇)+(몇십몇) 폭탄 찾기 놀이		
준비물	수 카드(1), 수 카드(2)	활동 시간	10분 (모둠 활동)

폭탄 찾기 놀이



4장씩 카드 받고
책상 위에 뒤집어 놓기



옆 모둠으로 가서
카드를 한 장 가져오기



폭탄 카드가 없다면 통과!



활동 방법

- ① 한 모둠당 4장씩 카드를 받고 책상 위에 뒤집어 놓는다.
- ② 교사의 '출발!' 신호 후 라운드마다 옆 모둠으로 가서 카드를 한 장 가져온다.
- ③ 가져온 카드가 폭탄 카드인지 확인한다. (폭탄 카드: 수 카드에서 계산 결과가 틀린 카드)
- ④ 5 라운드 후 모둠이 갖고 있는 카드에 폭탄 카드가 없다면 통과한다.



활용 Tips

- 폭탄 카드를 갖고 있는 경우 다른 모둠이 폭탄 카드를 가져갈 수 있도록 책상 위에 배치해 본다.



수 카드 (1)

$$\begin{array}{r} 4 \quad 2 \\ + \quad 2 \quad 1 \\ \hline 6 \quad 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \quad 5 \\ + \quad 6 \quad 2 \\ \hline 9 \quad 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \quad 6 \\ + \quad 4 \quad 3 \\ \hline 9 \quad 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \quad 1 \\ + \quad 2 \quad 3 \\ \hline 9 \quad 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \quad 3 \\ + \quad 1 \quad 5 \\ \hline 9 \quad 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \quad 5 \\ + \quad 1 \quad 2 \\ \hline 8 \quad 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \quad 3 \\ + \quad 3 \quad 4 \\ \hline 4 \quad 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \quad 7 \\ + \quad 1 \quad 1 \\ \hline 3 \quad 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \quad 7 \\ + \quad 6 \quad 2 \\ \hline 8 \quad 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \quad 2 \\ + \quad 3 \quad 5 \\ \hline 8 \quad 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \quad 1 \\ + \quad 2 \quad 5 \\ \hline 8 \quad 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \quad 4 \\ + \quad 1 \quad 3 \\ \hline 4 \quad 7 \end{array}$$



수 카드 (2)

$\begin{array}{r} 1 \quad 2 \\ + \quad 4 \quad 6 \\ \hline 5 \quad 8 \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \quad 7 \\ + \quad 4 \quad 1 \\ \hline 7 \quad 8 \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \quad 5 \\ + \quad 2 \quad 2 \\ \hline 6 \quad 7 \end{array}$
$\begin{array}{r} 6 \quad 3 \\ + \quad 2 \quad 1 \\ \hline 9 \quad 5 \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \quad 0 \\ + \quad 3 \quad 9 \\ \hline 5 \quad 9 \end{array}$	$\begin{array}{r} 7 \quad 8 \\ + \quad 2 \quad 1 \\ \hline 9 \quad 9 \end{array}$
$\begin{array}{r} 8 \quad 3 \\ + \quad 1 \quad 5 \\ \hline 9 \quad 8 \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \quad 4 \\ + \quad \quad 2 \\ \hline 9 \quad 8 \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \quad 2 \\ + \quad 1 \quad 3 \\ \hline 6 \quad 5 \end{array}$
$\begin{array}{r} 1 \quad 0 \\ + \quad 4 \quad 8 \\ \hline 5 \quad 8 \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \quad 6 \\ + \quad 5 \quad 3 \\ \hline 7 \quad 9 \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \quad 2 \\ + \quad 1 \quad 3 \\ \hline 4 \quad 6 \end{array}$

덧셈과 뺄셈(1)



1학년 2학기

④ 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇) 계산하기

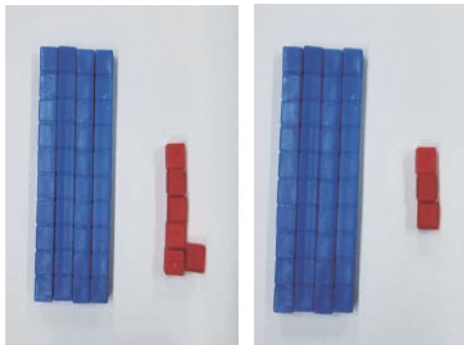
단 원	2. 덧셈과 뺄셈(1)	차 시	7차시 (수학 46~47쪽)
활동 목표	받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

작 활동
10분

[활동4-1] 수 모형 탐정 놀이



작 활동
10분

[활동4-2] 암호문을 풀어라!

$\begin{array}{r} 25 \\ - 22 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 23 \\ - 21 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 49 \\ - 47 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 27 \\ - 23 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 36 \\ - 31 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 99 \\ - 96 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 59 \\ - 58 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 65 \\ - 64 \\ \hline \end{array}$

문제를 잘 푼 우리 친구들을

23	35	22	38	61	93	51	54	24	42
박	사	미	권	황	수	박	관	조	수

입니다. 오늘 공부 잘 했습니다.



활동의도 및
기대효과

교구를 활용한 조작 활동과 놀이를 통해 뺄셈에 대한 흥미와 관심을 갖고 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇)을 학습한다. 어려움을 겪는 학생에게는 여러 가지 교구를 활용하여 스스로 이해할 수 있도록 돕고 수학적 문제 해결 역량을 향상시킬 수 있다.

모둠 활동
10분

[활동4-3] 달력에서 뺄셈식 찾기



2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 4-1]

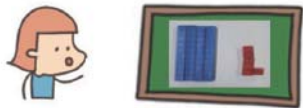
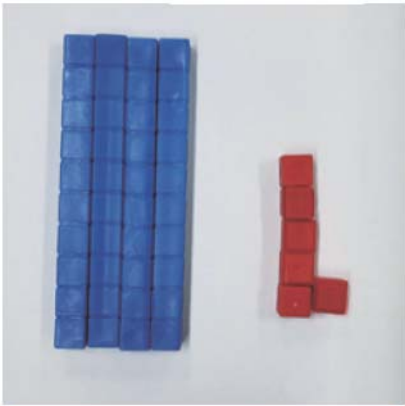
교구활동

신체활동

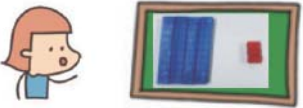
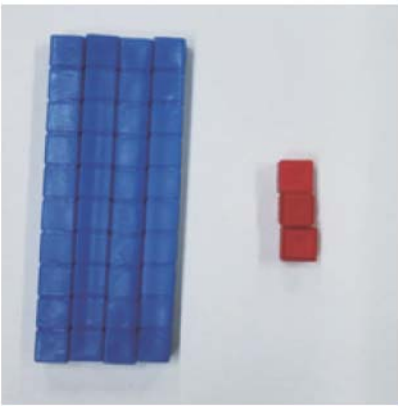
놀이활동

활동 주제	수 모형 조작하며 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇) 식 완성하기		
준비물	수 모형	활동 시간	10분 (짝 활동)

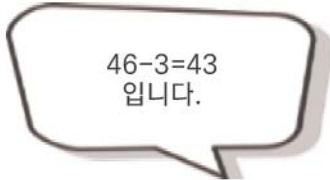
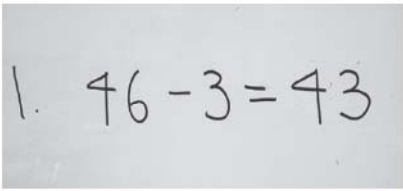
수 모형 탐정 놀이

화면을 보고 수모형으로 나타내기

없어진 낱개 모형 개수 파악하기

계산 결과 확인하기



활동
방법

- ① 학생1은 먼저 교사가 보여주는 화면을 보고 똑같이 수모형으로 나타낸다.
- ② 학생2는 교사가 보여주는 다음 화면을 보고 없어진 낱개 모형 개수를 파악한다.
- ③ (몇십몇)-(몇)의 계산 결과를 확인한다.



활용
Tips

- ◆ 수 모형이 없는 경우 바둑돌이나 연결큐브를 사용할 수 있다.
- ◆ 수 모형을 조작하며 뺄셈의 계산 원리를 직관적으로 이해할 수 있도록 한다.

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 4-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아내림이 없는 (덧십뺄)-(뺄) 계산하며 암호문 해결하기		
준비물	암호문	활동 시간	10분 (짝 활동)

암호문을 풀어라!

$\begin{array}{r} 25 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 23 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 49 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 27 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 36 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 99 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 59 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 65 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$

문제를 잘 푼 우리 친구들을

23	35	22	38	61	93	51	54	24	42
박	사	미	청	량	수	악	찬	소	수

합니다. 오늘 공부 잘 했습니다.



활동지 받기

짝과 함께 순서대로 해결하기



활동
방법

- ① 암호문 활동지를 출력하여 한 장씩 나누어 준다.
- ② 짝과 함께 순서대로 활동지를 해결한다.
- ③ 활동지를 해결한 후 교사와 답을 확인한다.



활용
Tips

- 한 문제를 예로 들어 교사가 학생들과 함께 풀어 본다.
- 학생들이 직접 문제를 만들어 볼 수도 있다.



암호문

1. 뺄셈을 하여 암호문에 나온 답이 있는 칸에 ×표를 합니다.
2. ×표가 되지 않고 남아 있는 글자를 보면 암호문을 풀 수 있습니다.

$\begin{array}{r} - \quad 2 \quad 5 \\ \hline \quad 2 \end{array}$	$\begin{array}{r} - \quad 2 \quad 3 \\ \hline \quad 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} - \quad 4 \quad 9 \\ \hline \quad 7 \end{array}$	$\begin{array}{r} - \quad 2 \quad 7 \\ \hline \quad 3 \end{array}$
$\begin{array}{r} - \quad 3 \quad 6 \\ \hline \quad 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} - \quad 9 \quad 9 \\ \hline \quad 6 \end{array}$	$\begin{array}{r} - \quad 5 \quad 9 \\ \hline \quad 8 \end{array}$	$\begin{array}{r} - \quad 6 \quad 5 \\ \hline \quad 4 \end{array}$

문제를 잘 푼 우리 친구들을

23	35	22	38	61	93	51	54	24	42
박	사	미	칭	랑	수	악	찬	소	수

합니다. 오늘 공부 참 잘했습니다.

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 4-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제 달력에서 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇) 뺄셈식 만들고 계산하기

준비물 달력, 활동지

활동 시간 10분 (모둠 활동)

달력에서 뺄셈식 찾기



	달력에서 찾은 날	뺄셈식
예	1일, 15일	$15-1=14$
1	2일, 26일	$26-2=24$

달력 살펴보기

(몇십몇)-(몇) 식 만들고 해결하기



**활동
방법**

- ① 모둠원들과 함께 달력을 살펴본다.
- ② 순서를 정하여 돌아가면서 날짜를 2개씩 고른다.
- ② 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇) 식을 만들고 해결한다.
(예) 1일, 15일인 경우 $15-1=14$)
- ④ 모둠원들과 함께 계산 결과가 맞는지 확인한다.



**활용
Tips**

- ✦ 학생들에게 받아내림이 있는 뺄셈식은 만들지 않도록 예를 들어 안내한다.
- ✦ 모둠원끼리 돌아가면서 수를 고를 수 있게 한다.



달력에서 뽀셈식 찾기

	달력에서 찾은 날	뽀셈식
예	1일, 15일	$15 - 1 = 14$
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

덧셈과 뺄셈(1)



1학년 2학기

⑤ 받아내림이 없는 (몇십)-(몇십) 계산하기

단원	2. 덧셈과 뺄셈(1)	차시	8차시 (수학 48~49쪽)
활동 목표	받아내림이 없는 (몇십)-(몇십)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

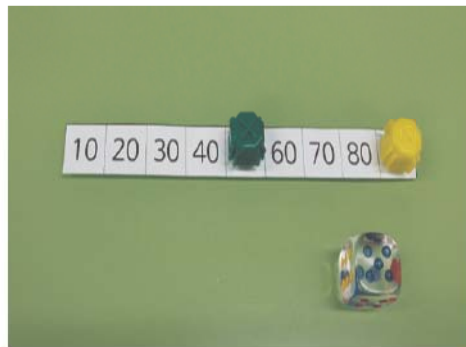


활동의도 및 기대효과

받아올림이 없는 (몇 십)+(몇 십), 받아내림이 없는 (몇 십)-(몇 십) 계산이 필요한 놀이 상황을 제시하여 학생 스스로 수학적 의사 결정을 할 수 있도록 돕는다. 학생 스스로 덧셈 및 뺄셈식을 만들고 발표하는 과정을 통해 수학적 문제 해결역량과 의사소통 능력을 향상시킬 수 있다.

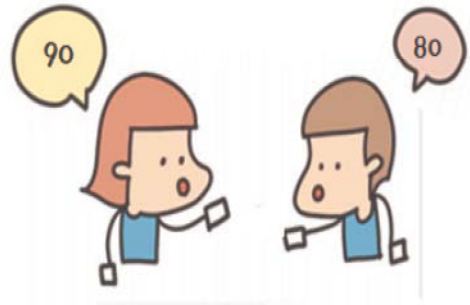
작활동
10분

[활동5-1] 먼저 도착해요



작활동
10분

[활동5-2] 친구와 함께 뺄셈식을 만들어요



전체활동
10분

[활동5-3] 누가 제일 작을까요?



2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 5-1]

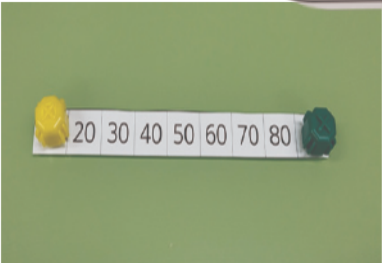
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아올림이 없는 (덧셈)+(덧셈) 또는 받아내림이 없는 (덧셈)-(덧셈) 계산하기		
준비물	수 배열판, 주사위, 말 2개	활동 시간	10분 (짝 활동)

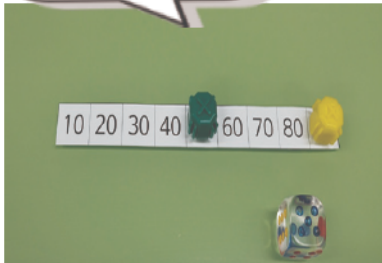
먼저 도착해요



수 배열판 양 끝에 자신의 말 올리기



주사위를 던져 나온 수의 끝에 0을 붙인 뒤 식 만들어 이동하기



먼저 반대편 끝에 도착하는 사람이 승!



활동 방법

- ① 10~90이 적힌 수 배열판의 양 끝인 10과 90위에 각자 자신의 말을 올려놓는다.
- ② 순서를 정한 뒤 주사위를 던져 끝에 0을 붙인 뒤 자신의 위치가 적힌 수를 활용하여 덧셈 또는 뺄셈식을 만들고 계산한다.
- ③ 덧셈 또는 뺄셈식의 계산 결과가 맞으면 계산 결과의 위치로 이동한다.
- ④ 먼저 반대편 끝에 도착하는 사람이 이긴다.



활용 Tips

- ✿ 10 또는 90 밖으로 나가는 경우는 움직일 수 없음을 안내한다.
- ✿ 시작 위치를 바꾸어 활동할 수 있다.



수 배열판

10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----



10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----



10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----

10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----

10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----

10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 5-2]

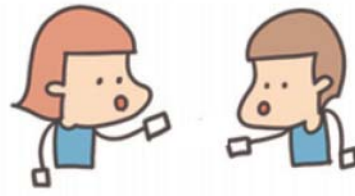
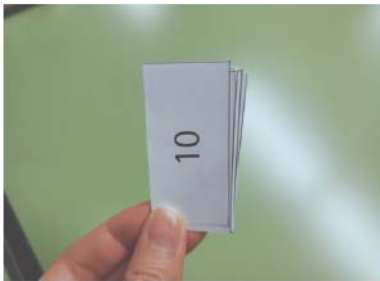
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	수 카드로 친구와 함께 받아내림이 없는 (몇십)-(몇십) 식 만들고 계산하기		
준비물	뺄셈식 활동지, 수 카드(10~90)	활동 시간	10분 (짝 활동)

친구와 함께 뺄셈식을 만들어요



첫수	몇 십	몇 십	뺄셈식
1	90	80	$90-80=10$
2			
3			
4			

10~90이 적힌 수 카드
한 세트씩 갖기

한 장의 수 카드 내려놓기

활동지에 뺄셈식 만들고
계산하기



활동
방법

- ① 10~90이 적힌 수 카드를 한 세트씩 갖는다.
- ② '하나, 둘, 셋'과 동시에 한 장의 수 카드를 내려놓는다.
- ③ 뺄셈식을 만들어 활동지에 적고 계산한다.



활용
Tips

- ▶ 같은 수 카드를 뺄 경우 뺄셈 결과가 0이 됨을 발견하도록 한다.



수 카드

10

20

30

40

50

60

70

80

90



뺄셈식

횟수	몇십	몇십	뺄셈식
1	90	80	$90-80=10$
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 5-3]

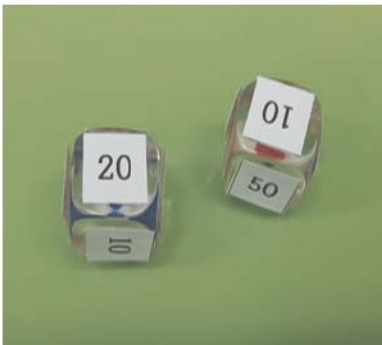
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	누가 가장 작을까?		
준비물	활동지, 주사위, 10, 20, 30, 40, 50, 60 붙임딱지	활동 시간	10분 (전체 활동)

누가 가장 작을까요?



1모둠	2모둠	3모둠
60	40	
50	10	
10	30	
4모둠	5모둠	6모둠

계산 결과가 가장 작은 뺄셈식을 만든 모듬은 ()모듬입니다.

20-10=10
승리!

주사위 던지기

활동지에 뺄셈식 만들어 적기

계산 결과가 가장
작은 모듬이 승리!



활동
방법

- ① 주사위의 여섯 면에 10, 20, 30, 40, 50, 60이 적힌 붙임딱지를 붙인다.
- ② 모듬별로 두 명씩 나와 주사위를 던진다.
- ③ 나온 수로 뺄셈식을 만들어 계산한다.(큰 수에서 작은 수를 빼도록 안내 한다.)
- ④ 계산 결과가 가장 작은 모듬이 이긴다.



활용
Tips

- ◆ 계산 결과가 가장 큰 경우 이기는 놀이로 바뀌어서 진행할 수 있다.



뿔셈식 만들기

모둠별로 주사위를 던져서 나온 수로 뿔셈식을 만들고 계산해 봅시다.

1 모둠	2 모둠	3 모둠
$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$
4 모둠	5 모둠	6 모둠
$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$
계산 결과가 가장 작은 뿔셈식을 만든 모둠은 ()모둠입니다.		

1 모둠	2 모둠	3 모둠
$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$
4 모둠	5 모둠	6 모둠
$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$
계산 결과가 가장 큰 뿔셈식을 만든 모둠은 ()모둠입니다.		

덧셈과 뺄셈(1)



1학년 2학기

⑥ 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇) 계산하기

단원	2. 덧셈과 뺄셈(1)	차시	9차시 (수학 50~51쪽)
활동 목표	받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요



활동의도 및 기대효과

본 주제는 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇)과 (몇십)-(몇십)의 계산에서 나아가 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇)의 계산을 연습할 수 있는 활동으로 구성하였다. 반복적으로 계산하기보다는 활동에 참여하는 과정에서 성취감을 느끼고 수학에 대한 긍정적 태도를 갖도록 격려한다. 문제 상황을 해결하는 방법을 충분히 고민하고 이해하는 과정을 통해 결과보다 과정에 몰입하는 수학 교과 역량을 키울 수 있다.

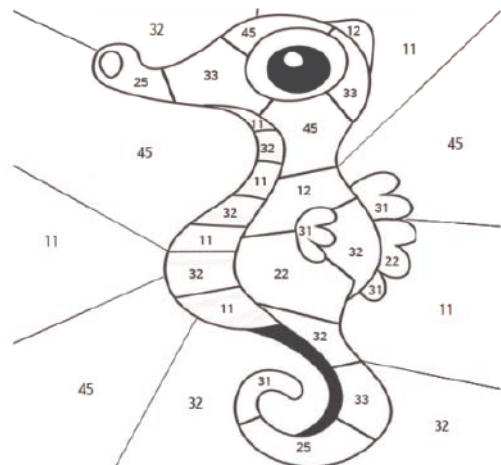
모둠활동
15분

[활동6-1] 뺄셈식을 만들어요



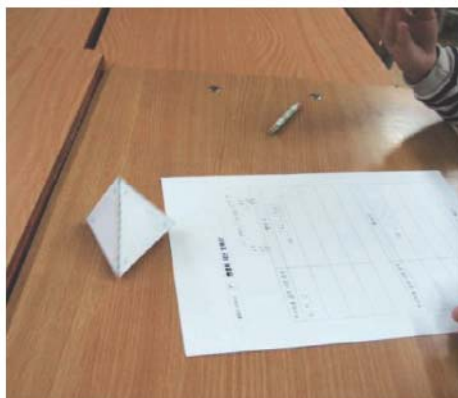
짝활동
10분

[활동6-2] 계산하고 색칠해요



모둠활동
15분

[활동6-3] 던져라 주사위! 나와라 숫자!



2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 6-1]

교구활동

신체활동

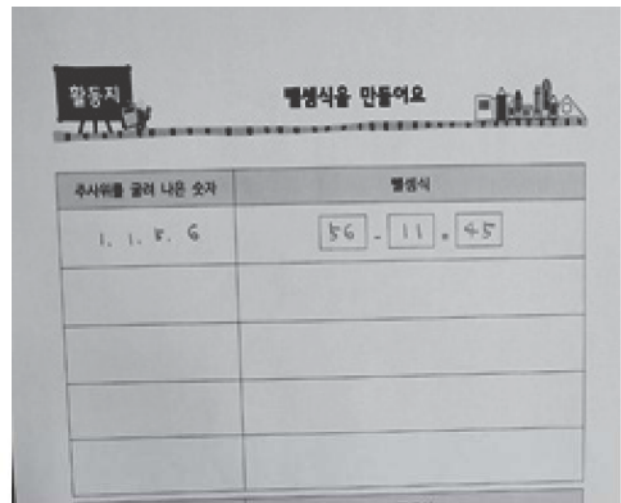
놀이활동

활동 주제	받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇) 뺄셈식 만들기		
준비물	주사위 4개, 활동지	활동 시간	15분 (모둠 활동)

뺄셈식을 만들어요



주사위 4개 던지기



나온 눈의 수로 뺄셈식 만들고 적기



활동
방법

- ① 주사위 4개를 동시에 던진다.
- ② 나온 눈의 수를 활용해 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇) 뺄셈식을 만든다.
- ③ 식의 계산 결과를 활동지에 적는다.



활용
Tips

- ◆ 식을 많이 만드는 것보다 모든 모둠원이 협력하여 식을 직접 만들어보는 것이 중요함을 안내한다.
- ◆ 받아내림이 없는 두 자리 수의 뺄셈식을 만드는 것임을 예를 들어 학생들에게 설명한다.



주사위로 뺄셈식 만들기

주사위를 굴러 나온 숫자	뺄셈식
	- =

주사위를 굴러 나온 숫자	뺄셈식
	- =

2. 덧셈과 뺄셈(1)

[활동 자료 6-2]

교구활동

신체활동

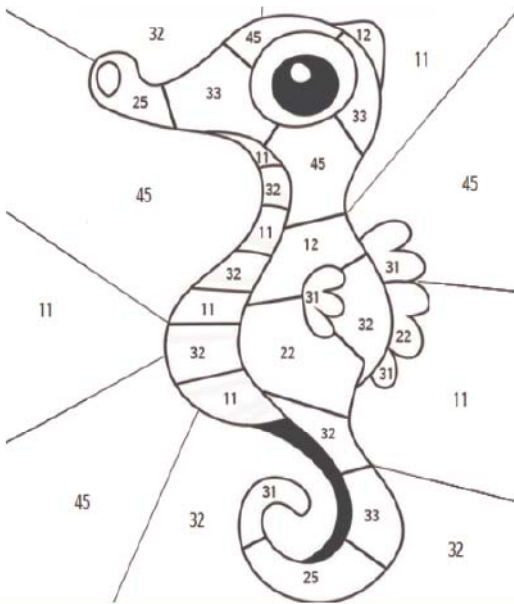
놀이활동

활동 주제 반아내림이 없는 (몇십몇)-(몇십몇) 계산하고 색칠하기

준비물 계산하고 색칠하기 활동지, 색연필

활동 시간 10분 (짝 활동)

계산하고 색칠해요



활동지 받기



문제를 풀고 알맞은 색으로 색칠하기



- ① 가위바위보를 하여 순서를 정한다.
- ② 순서대로 원하는 문제를 골라 해결한 뒤 결과에 해당하는 색을 해당 칸에 칠한다.
- ③ 그림을 완성한다.



- 문제를 맞게 풀었는지 서로 확인하며 문제를 해결한다.



계산하고 색칠하기

파란색 $\begin{array}{r} 2 \ 4 \\ - 1 \ 3 \\ \hline \end{array}$	하늘색 $\begin{array}{r} 5 \ 9 \\ - 2 \ 7 \\ \hline \end{array}$	빨간색 $\begin{array}{r} 8 \ 7 \\ - 4 \ 2 \\ \hline \end{array}$	노란색 $\begin{array}{r} 9 \ 6 \\ - 7 \ 1 \\ \hline \end{array}$
주황색 $\begin{array}{r} 3 \ 5 \\ - 2 \ 3 \\ \hline \end{array}$	보라색 $\begin{array}{r} 7 \ 4 \\ - 5 \ 2 \\ \hline \end{array}$	분홍색 $\begin{array}{r} 6 \ 3 \\ - 3 \ 2 \\ \hline \end{array}$	초록색 $\begin{array}{r} 4 \ 8 \\ - 1 \ 5 \\ \hline \end{array}$

2. 덧셈과 뺄셈(1) [활동 자료 6-3]

교구활동

신체활동

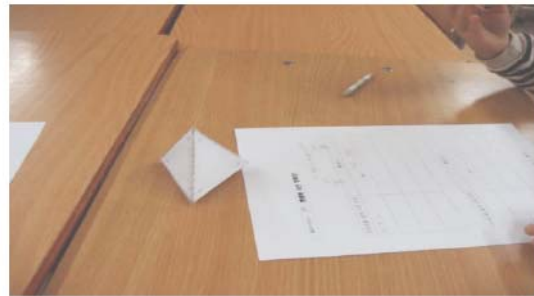
놀이활동

활동 주제	정사면체 주사위 던져 덧셈식 만들고 해결하기		
준비물	정사면체 주사위, 활동지	활동 시간	15분 (모둠 활동)

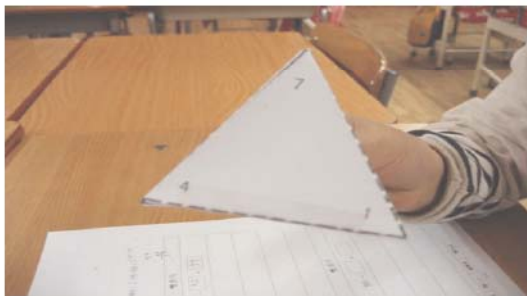
던져라 주사위! 나와라 숫자!



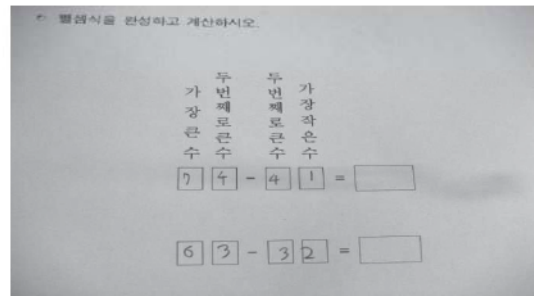
정사면체 주사위 만들기



정사면체 주사위 굴리기



밑면 확인하기



식 세우기



활동
방법

- ① 정사면체 주사위를 만든다.
- ② 차례를 정해 정사면체 주사위를 굴린다.
- ③ 주사위의 밑면을 확인하고 활동지에 식을 세운다.
(예) 7, 4, 1인 경우 $74 - 41 = 33$)



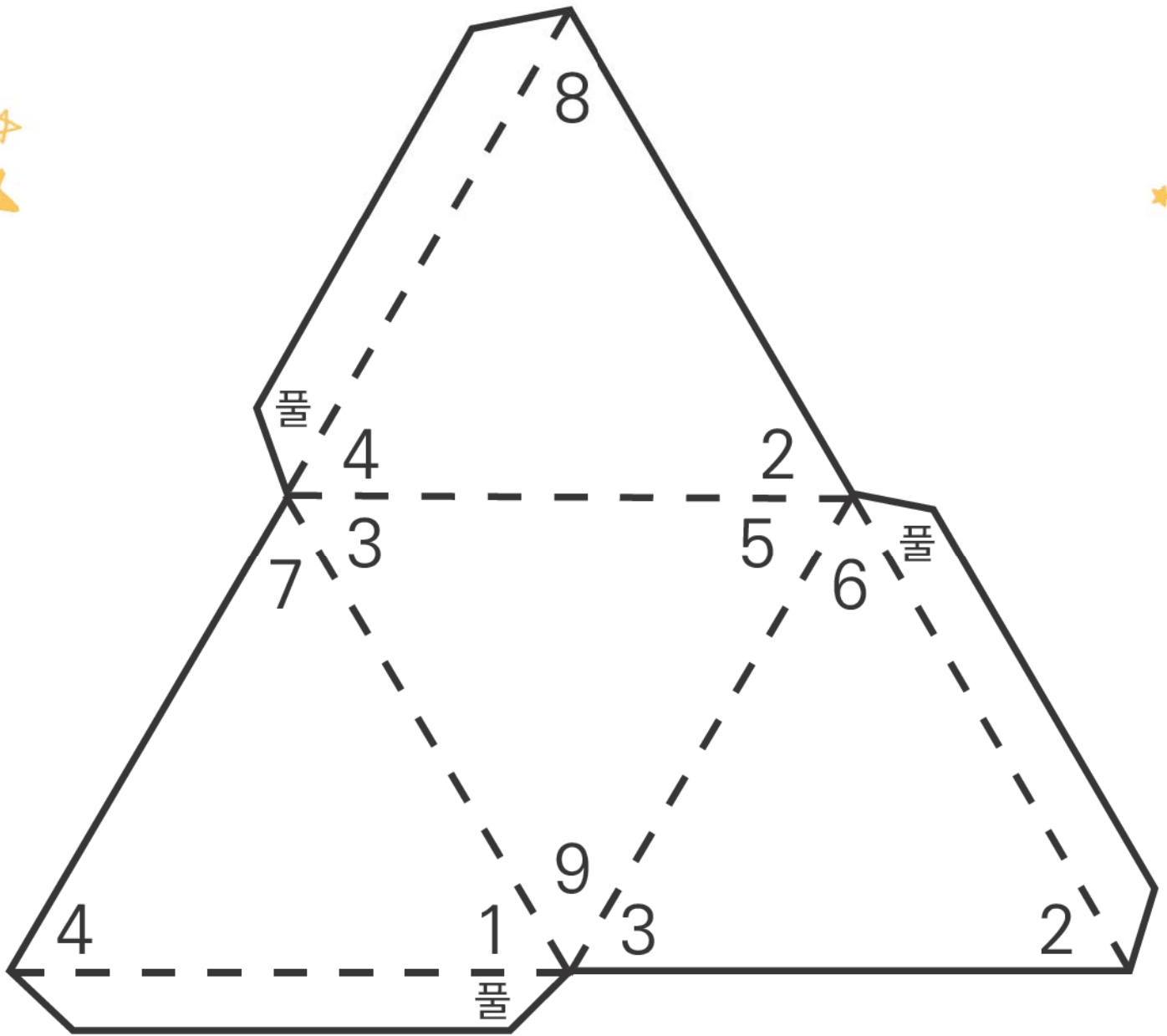
활동
Tips

- 활동 전 학생들과 함께 식을 만들어보고 활동 방법을 제대로 이해했는지 확인한다.



자료

주사위





주사위로 식 세우기

가장 큰수 두번째로 큰수 두번째로 큰수 가장 작은수

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

$$\square \square - \square \square = \square$$

1학년 2학기

단원

4

덧셈과 뺄셈 (2)





1

2

3

4

① 세 수의 덧셈

204

② 세 수의 뺄셈

210

③ 10이 되는 더하기와 빼기

215

④ 10을 만들어 더하기

220



덧셈과 뺄셈(2)

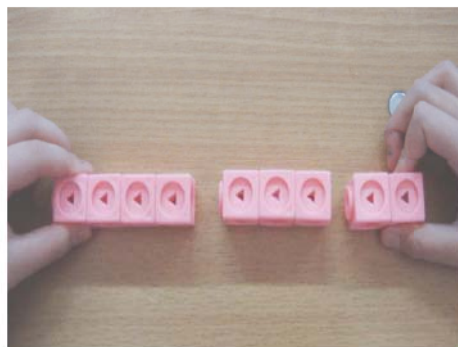
1학년 2학기

① 세 수의 덧셈

단 원	4. 덧셈과 뺄셈(2)	차 시	2차시 (수학 74~75쪽)
활동 목표	계산 결과가 한 자리 수인 세 수의 덧셈을 할 수 있다.		
성취기준	[2수01-08] 두 자리 수의 범위에서 세 수의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.		



모둠활동 15분 [활동1-1] 연결큐브 가치를 만들어요



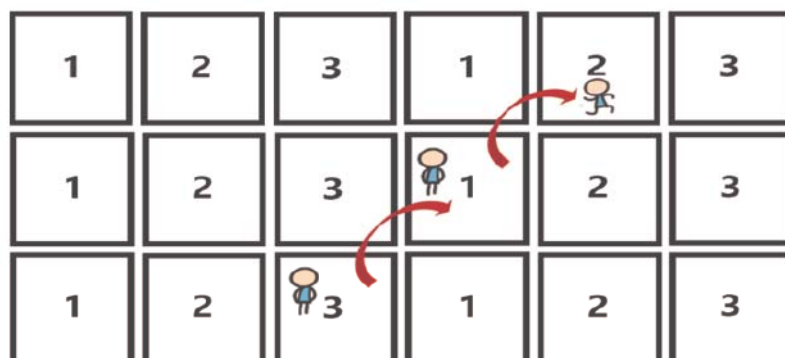
짝활동 15분 [활동1-2] 바둑돌 튕기기 대회



활동의도 및 기대효과

이 단원에서 처음으로 세 수의 덧셈과 그것을 식으로 나타내는 것을 학습하기 때문에 이전에 학습했던 두 수의 덧셈식이 세 수의 덧셈식으로 자연스럽게 연결될 수 있도록 한다. 앞으로 (몇)+(몇)=(십몇)의 받아올림이 있는 덧셈의 기초가 되므로 충분히 연습한다.

전체활동 15분 [활동1-3] 덧셈 징검다리를 건너요



4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 1-1]

교구활동

신체활동

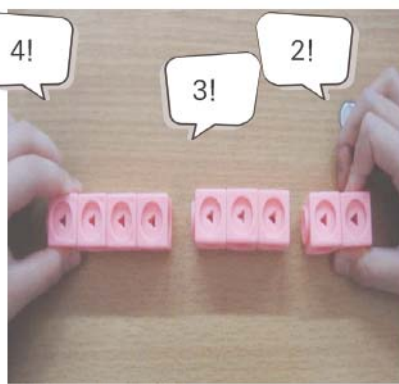
놀이활동

활동 주제	연결큐브 기차 만들기		
준비물	연결큐브	활동 시간	15분 (모둠 활동)

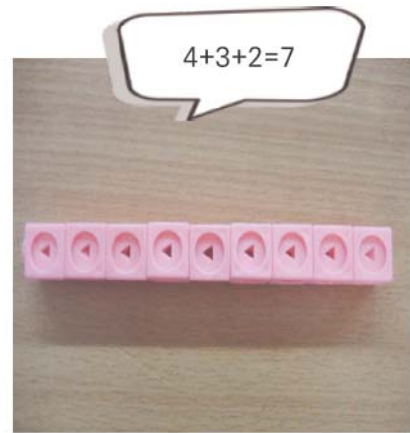
연결큐브 기차를 만들어요



상자에 연결큐브 낱개 9개 넣기



연결큐브를 꺼내 수 말하기



연결큐브를 덧셈식으로 말하기



활동 방법

- ① 상자에 연결큐브를 낱개로 9개 넣는다.
- ② 학생1, 학생2, 학생3은 상자에서 꺼내고 싶은 만큼 연결큐브를 꺼내어 연결하고 수를 말한다.
- ③ 학생4는 전체 연결큐브를 연결하고 덧셈식으로 말한다.
(예) $4+3+2=7$ 입니다.)
- ④ 같은 방법으로 돌아가면서 놀이를 계속한다.



활용 Tips

- 연결큐브를 9개 준비하여 10이 넘는 덧셈식이 되지 않도록 한다.
- 3명이 꺼내야 하므로 앞의 2명이 9개를 모두 꺼내지 않도록 안내한다.
- 학생3의 경우 상자에 남은 연결큐브를 모두 꺼내지 않아도 된다.

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 1-2]

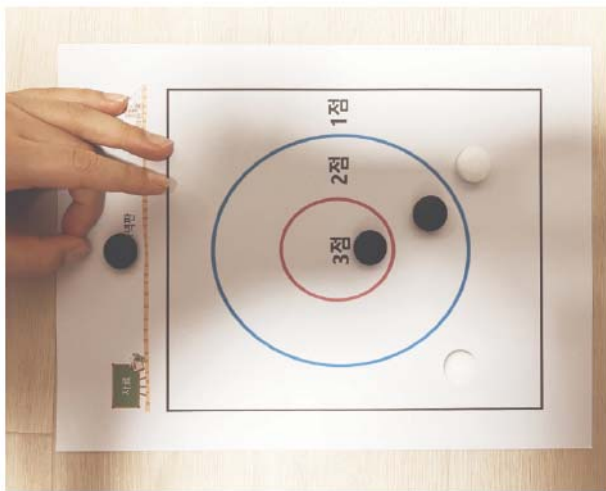
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	바둑돌 튕기기 놀이		
준비물	흰색 바둑돌 3개, 검은색 바둑돌 3개, 과녁판	활동 시간	15분 (짝 활동)

바둑돌 튕기기 대회



과녁판을 준비하고 바둑돌 튕기기



세 번 튕겨서 과녁판 위의 바둑돌 점수 덧셈하기



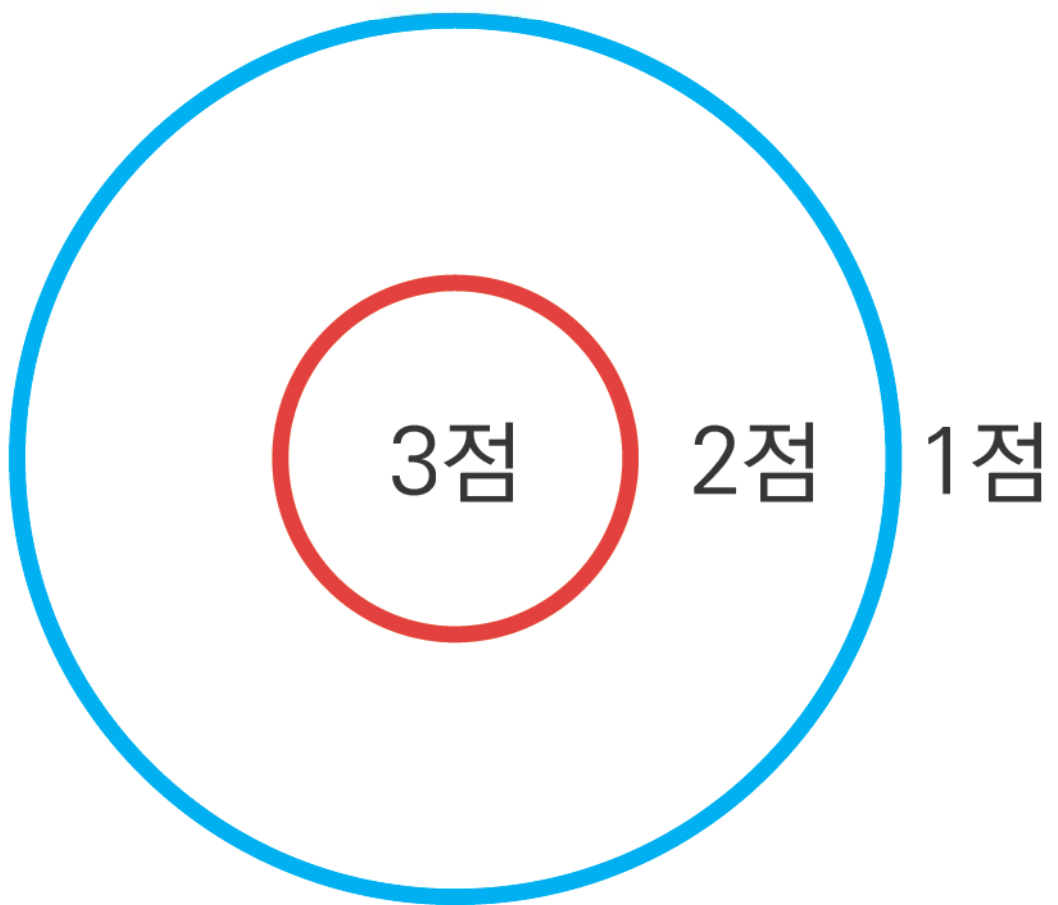
- ① 짝과 함께 순서를 정한다.
- ② 과녁판을 가운데 준비한다.
- ③ 바둑돌을 손가락으로 튕겨서 과녁판 위에 올린다.
- ④ 세 번 튕겨서 나온 점수를 모두 더하여 덧셈식을 만든다.



- ◆ 소근육 발달이 느린 학생들의 경우 바둑돌을 튕기는 것을 어려워할 수도 있는데 편안한 방법으로 연습해 볼 수 있도록 한다.



과녁판



4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 1-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

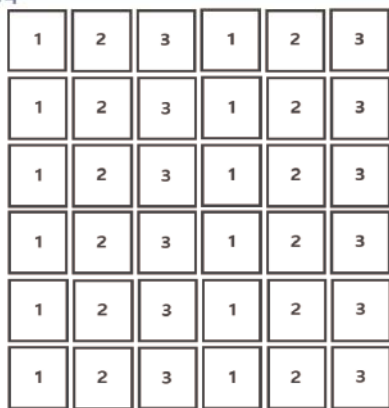
활동 주제 덧셈 징검다리

준비물 징검다리 수 카드 4장

활동 시간 15분 (전체 활동)

덧셈 징검다리를 건너요

도착



출발

출발선과 도착 선을 표시하고
수 카드 펼쳐 두기



학생 3명이 서 있는 곳의 수를 덧셈식으로 만들기



활동
방법

- ① 3명이 한 모듬이 되어 출발 번호를 정한다.
- ② 학생1은 출발선에서 건너고 싶은 수 카드 위로 뛰어 올라간다.
- ③ 학생2는 학생1을 지나 건너고 싶은 수 카드 위로 뛰어 올라간다. 이때, 지나온 징검다리의 두 수를 덧셈하여 이야기한다. (예 3+1=4입니다.)
- ④ 학생3은 학생1과 학생2를 지나 건너고 싶은 수 카드 위로 뛰어 올라갑니다. 이때, 지나온 징검다리의 세 수를 덧셈하여 이야기한다. (예 3+1+2=6입니다.)



활용
Tips

- 두 팀으로 나누어 경기하거나 타이머로 기록을 재면서 재미있게 놀이할 수 있다.
- 종이 수 카드의 경우 작고 미끄러울 수 있으므로 원 마커에 1~3까지의 숫자를 붙여서 자유롭게 배치하면 더 좋다.



정검다리 수 카드

1	2	3
1	2	3
1	2	3

덧셈과 뺄셈(2)



1학년 2학기

② 세 수의 뺄셈

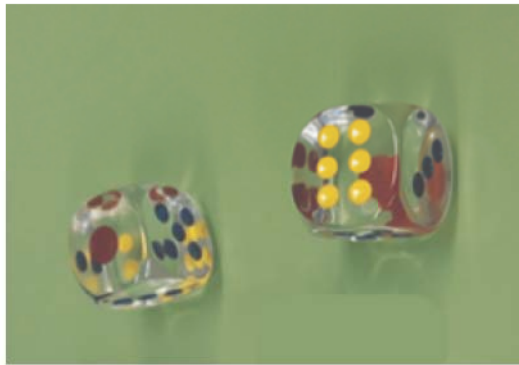
단 원	4. 덧셈과 뺄셈(2)	차 시	3차시 (수학 76~77쪽)
활동 목표	한 자리 수인 세 수의 뺄셈을 할 수 있다.		
성취기준	[2수01-08] 두 자리 수의 범위에서 세 수의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

작활동
15분

[활동2-1] 뺄셈식을 만들어요



주사위를 굴러 나온 숫자	뺄셈식
	9 - □ - □ = □
	8 - □ - □ = □
	7 - □ - □ = □
	6 - □ - □ = □
	5 - □ - □ = □



활동의도 및
기대효과

이 단원에서 처음으로 세 수의 뺄셈과 그것을 식으로 나타내는 것을 학습하기 때문에 이전에 학습했던 두 수의 뺄셈식이 세 수의 뺄셈식으로 자연스럽게 연결될 수 있도록 한다. 이것은 앞으로 (십몇)-(몇)=(몇)의 받아내림이 있는 뺄셈의 기초가 되므로 충분히 연습한다.

작활동
15분

[활동2-2] 뺄셈식 땅따먹기 놀이

5 - 2 = □	5 - 1 = □	9 - 3 = □	7 - 2 = □	5 - 2 = □
9 - 2 = □	7 - 4 = □	8 - 2 = □	8 - 1 = □	5 - 2 = □
9 - 2 = □	8 - 6 = □	6 - 1 = □	6 - 3 = □	7 - 4 = □
6 - 1 = □	8 - 6 = □	9 - 2 = □	4 - 1 = □	9 - 2 = □
6 - 1 = □	9 - 2 = □	4 - 1 = □	8 - 1 = □	9 - 2 = □

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 2-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	주사위를 굴러 뺄셈식 만들기		
준비물	주사위 2개, 활동지	활동 시간	15분 (짝 활동)

뺄셈식을 만들어요

뺄셈을 할 수 없는 경우에는
다음 차례에 주사위를
다시 던져요.



주사위를 굴러 나온 숫자	뺄셈식
1 6	$9 - 1 - 6 = 3$

주사위 2개 던지기

나온 눈의 수로 뺄셈식 만들기



활동
방법

- ① 짝과 순서를 정한다.
- ② 학생1이 주사위 2개를 차례대로 던진다.
- ③ 학생1은 나온 눈의 수를 순서대로 활용해 세 수의 뺄셈식을 만들고 계산한다.
이때, 주사위의 눈의 수로 뺄 수 없는 경우 차례가 넘어간다.
- ④ 학생2도 같은 방법으로 주사위 2개를 차례대로 던지고 세 수의 뺄셈식을
만들고 계산한다.



활용
Tips

- 두 번째 던진 주사위의 눈의 수로 뺄셈을 할 수 없는 경우 다시 던져 세 수의 뺄셈식을 완성해 보는 것에 중점을 두도록 한다.



뱀셈식 만들기

주사위를 굴러 나온 숫자	뱀셈식

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 2-2]

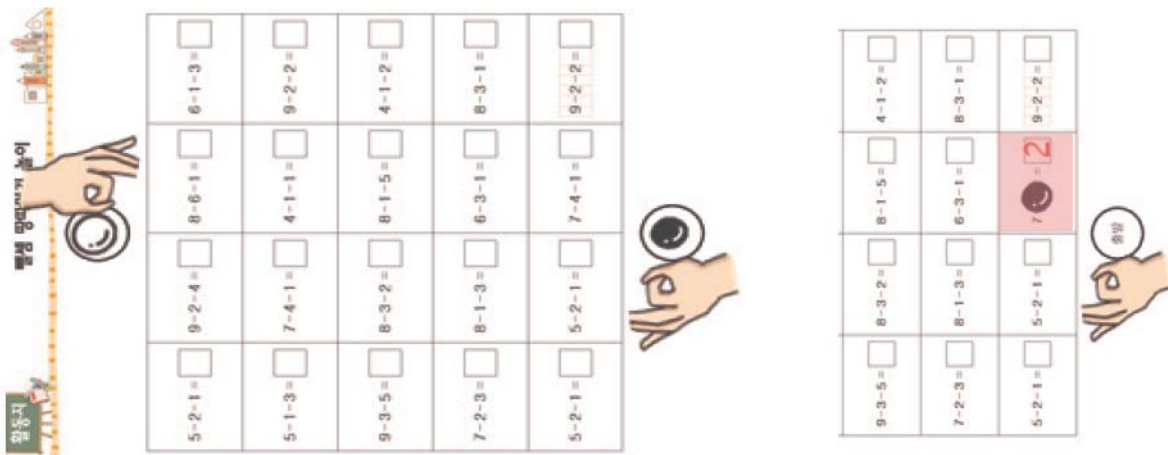
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	바둑돌을 튕겨 땅따먹기		
준비물	바둑돌, 활동지, 색연필(2가지 색)	활동 시간	15분 (짝 활동)

뺄셈식 땅따먹기 놀이



놀이판의 출발점에 바둑돌 준비하기

뺄셈 문제를 풀고 땅따먹기



활동
방법

- ① 먼저 학생1이 놀이판의 출발점에서 바둑을 튕긴다.
- ② 바둑돌이 들어간 곳의 뺄셈 문제를 풀고 자신의 색깔을 칠한다. 이때, 바둑돌이 걸쳐있다면 더 많이 걸쳐있는 곳의 땅을 따먹고, 상대방의 땅에 들어간다면 다음 차례로 넘어간다.
- ③ 학생2도 같은 방법으로 놀이한다.
- ④ 모든 땅을 색칠하면 차지한 땅의 개수를 세어본다.



활용
Tips

- 활동지를 크게 출력하면 학생들이 땅따먹기 활동하기에 더 수월하다.



자료

빨셈 땅따먹기 놀이

출발

$5-2-1 = \square$	$9-2-4 = \square$	$8-6-1 = \square$	$6-1-3 = \square$
$5-1-3 = \square$	$7-4-1 = \square$	$4-1-1 = \square$	$9-2-2 = \square$
$9-3-5 = \square$	$8-3-2 = \square$	$8-1-5 = \square$	$4-1-2 = \square$
$7-2-3 = \square$	$8-1-3 = \square$	$6-3-1 = \square$	$8-3-1 = \square$
$5-2-1 = \square$	$5-2-1 = \square$	$7-4-1 = \square$	$9-2-2 = \square$

출발

덧셈과 뺄셈(2)



1학년 2학기

③ 10이 되는 더하기와 빼기

단 원	4. 덧셈과 뺄셈(2)	차 시	6~7차시 (수학 82~85쪽)
활동 목표	10이 되는 더하기와 빼기를 하고 덧셈식과 뺄셈식을 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

작활동
10분

[활동3-1] 10을 만들어보아요



작활동
10분

[활동3-2] 몇 개가 남았을까요?

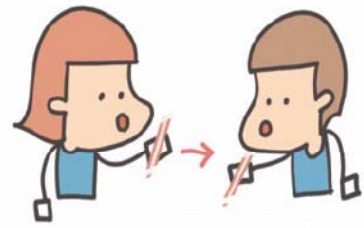
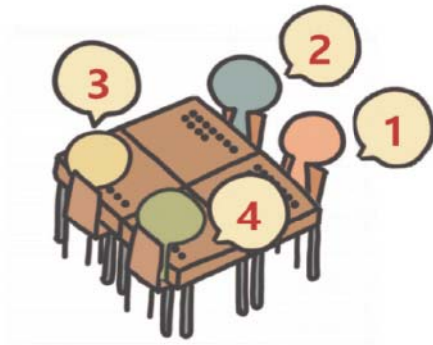


활동의도 및 기대효과

10의 보수 관계를 이해한 것을 바탕으로 합이 10이 되는 더하기와 10에서 빼기를 배우고 활동을 통해 충분히 익힐 수 있도록 한다. 이러한 연습을 통해 학생들이 조작 활동 없이도 10에 대한 보수를 구할 수 있도록 한다. 활동을 시작하기 전에 학생들이 10 모으기와 가르기를 충분히 숙지하고 있는지 선수 학습 내용을 확인해 볼 필요가 있다. 10 모으기와 가르기는 이 학습의 중요한 기초가 된다.

전체활동
15분

[활동3-3] 덧셈 뺄셈으로 이어 달려요



4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 3-1]

교구활동

신체활동

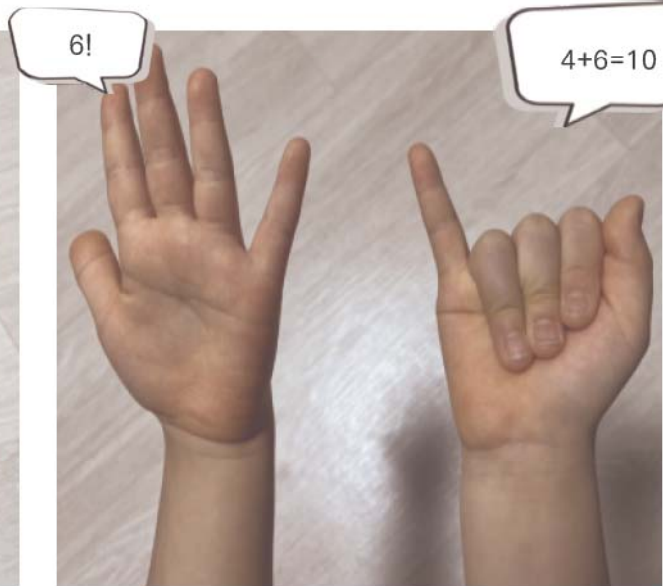
놀이활동

활동 주제	손가락으로 10 만들기 놀이		
준비물		활동 시간	10분 (짝 활동)

10을 만들어보아요



손가락 펼치며 수 말하기



10이 되는 수 나타내고 덧셈식으로 말하기



활동
방법

- ① 짝과 함께 순서를 정한다.
- ② 학생1이 먼저 손가락을 펼치며 나타낸 수를 말한다.
- ③ 학생2는 학생1이 나타낸 수와 더해서 10이 되도록 손가락을 펼친다.
- ④ 짝과 함께 나타낸 수를 더하여 10이 되는 덧셈식으로 이야기한다.



활용
Tips

- ✦ 펼치고 싶은 손가락의 개수가 5개가 넘어가면 양손을 사용할 수 있도록 알려준다.
- ✦ 짝과 함께 덧셈식으로 만들고 소리 내어 말하는 연습을 충분히 한다.

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 3-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	바둑돌 10개에서 몇 개가 남았는지 알아보기		
준비물	바둑돌 10개	활동 시간	10분 (짝 활동)

몇 개 남았을까요?



바둑돌 10개 나누어 잡기



학생1이 펼치고 싶은 한 손 펼치기



바둑돌의 개수 맞추기



- ① 짝과 함께 순서를 정한다.
- ② 학생1이 바둑돌 10개를 양손으로 나누어 잡고 펼치고 싶은 한 손을 펼친다.
- ③ 학생2는 학생1의 보이지 않는 손의 바둑돌 개수를 맞혀본다.
- ④ 학생2는 이것을 뺄셈식으로 만들어 이야기해 본다.
(예) 10 빼기 4는 6입니다.)



- 바둑돌은 10개로 시작한다는 것을 강조한다.
- 뺄셈식으로 만들고 소리 내어 말하는 연습을 충분히 한다.

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 3-3]

교구활동

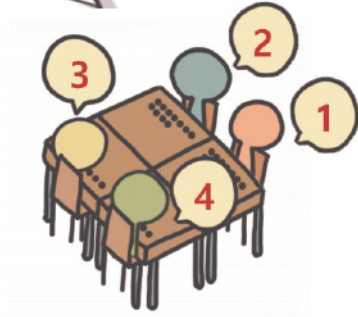
신체활동

놀이활동

활동 주제	덧셈 뺄셈 이어달리기		
준비물	활동지	활동 시간	15분 (전체 활동)

덧셈 뺄셈으로 이어 달려요

우리 모둠에서
1번 손들어 보세요.



우리 모둠 2번 주자에게
연필을 넘겨주세요.



모둠 이어달리기 번호 정하기

정해진 시간 동안 문제 풀기

다음 학생에게 연필(바통) 넘기기



활동
방법

- ① 모둠별로 이어달리기 번호를 정한다.
- ② 모둠의 수만큼 활동지를 출력하여 연필과 함께 여분의 책상 위에 올려둔다.
- ③ 교사는 타이머로 30초를 재고, 모둠별 1번 학생들은 30초 동안 주어진 문제를 푼다.
- ④ 교사는 30초가 지나면 종을 치고, 1번 학생들은 2번 학생들에게 연필(바통)을 넘겨주고, 2번 학생들은 연필을 가지고 자신의 모둠 활동지 문제로 달려가서 문제를 푼다.
- ⑤ 같은 방법으로 모둠별 이어달리기 순서대로 문제를 푼다.



활용
Tips

- ◆ 문제를 많이 풀기보다는 정확하게 푸는 것이 중요함을 강조한다.
- ◆ 문제 풀이 시간은 학생들의 과제 수행 능력에 따라 조정한다.



덧셈 뺄셈으로 달려요

$1+9=\square$	$10-4=\square$	$3+7=\square$	$10-8=\square$
$5+\square=10$	$4+6=\square$	$\square+1=10$	$\square+6=10$
$6+4=\square$	$10-9=\square$	$7+3=\square$	$10-5=\square$
$7+\square=10$	$10-2=\square$	$4+\square=10$	$8+2=\square$
$\square+2=10$	$10-7=\square$	$9+1=\square$	$10-6=\square$
$\square+3=10$	$10-3=\square$	$6+\square=10$	$10-1=\square$

덧셈과 뺄셈(2)



1학년 2학기

④ 10을 만들어 더하기

단 원	4. 덧셈과 뺄셈(2)	차 시	8-9차시 (수학 88~89쪽)
활동 목표	앞과 뒤의 두 수로 10을 만들어 세 수를 더할 수 있다.		
성취기준	[2수01-08] 두 자리 수의 범위에서 세 수의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요



활동의도 및 기대효과

7+8의 계산을 7+3+5의 형태로 생각하여 해결하기 위한 선수 학습에 해당하는 내용이다. 충분히 연습한다면 받아올림이 있는 100이 넘는 (한 자리수)+(한 자리수)의 덧셈하기를 학습하기에 수월할 것으로 기대한다. 학생들이 여러 가지 활동을 통해 세 수의 덧셈에서 앞의 두 수 또는 뒤의 두 수를 더해서 10을 만들어 계산하면 쉽고 편리하다는 것을 자연스럽게 익힐 수 있도록 한다.

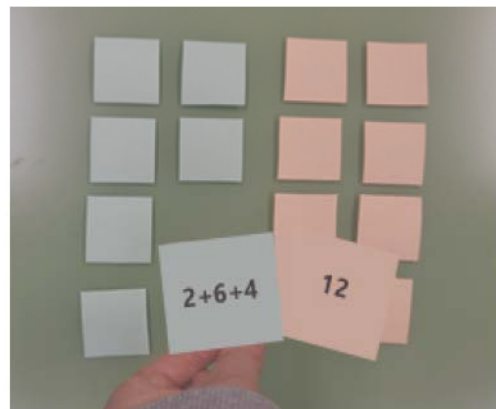
전체활동
15분

[활동4-1] 뽕!뽕!뽕! 덧셈하기



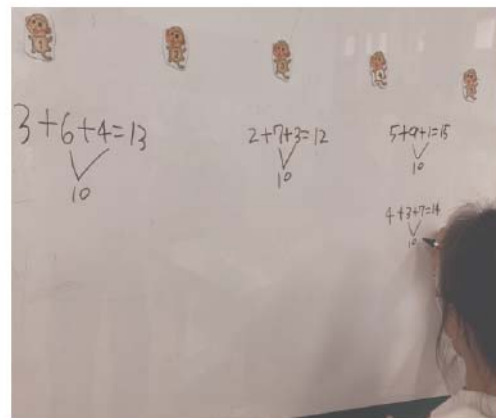
모둠활동
10분

[활동4-2] 짝궁을 찾아라!



전체활동
15분

[활동4-3] 10을 만들어 덧셈하기



4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 4-1]

교구활동

신체활동

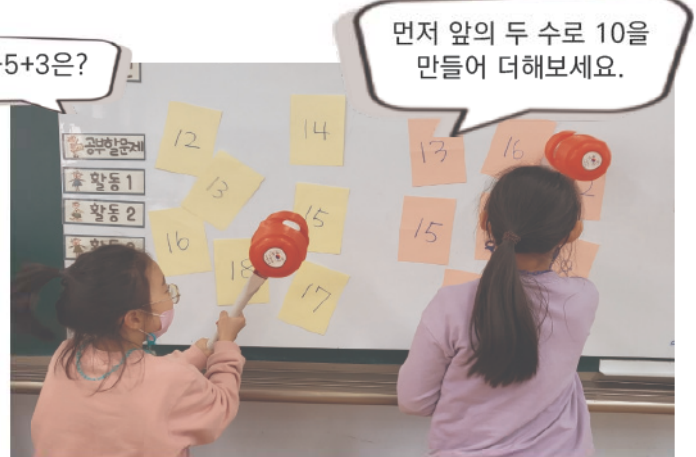
놀이활동

활동 주제	앞의 두 수로 10을 만들어 세 수의 덧셈하기		
준비물	뽕망치 2개, 활동지, 수 카드	활동 시간	15분 (전체 활동)

뽕!뽕!뽕! 덧셈하기



뽕망치 들고 준비하기



문제 듣고 정답을 빠르게 찾아 뽕망치로 치기



활동 방법

- ① 칠판에 세수의 덧셈 결과 활동지를 똑같이 양쪽으로 붙여둔다.
- ② 두 명의 학생을 뽑는다.
- ③ 뽕망치를 들고 칠판을 등지고 서서 준비한다.
- ④ 교사가 말하는 세 수의 덧셈식을 듣고 두 학생은 정답을 찾아 빠르게 뽕망치로 친다.



활용 Tips

- ◆ 문제를 듣고 덧셈을 해야 하는 놀이이므로 앞의 두 수를 더하여 10을 만드는 상황이 자연스럽다.
- ◆ 학생들이 문제를 듣고 생각할 수 있는 충분한 시간을 주고 준비가 되었는지 확인한 후에 뒤를 돌아 뽕망치로 문제의 정답을 칠 수 있도록 한다.
- ◆ 활동지를 미리 풀어 보고 놀이에 들어가는 것도 좋다.



뽕!뽕!뽕! 덧셈하기

$5+5+1 = \square$	$6+4+3 = \square$	$7+3+8 = \square$	$9+1+2 = \square$
$4+6+5 = \square$	$3+7+8 = \square$	$2+8+2 = \square$	$1+9+6 = \square$
$8+2+4 = \square$	$1+9+3 = \square$	$3+7+7 = \square$	$5+5+5 = \square$
$2+8+9 = \square$	$4+6+1 = \square$	$7+3+3 = \square$	$9+1+8 = \square$
$8+2+8 = \square$	$6+4+3 = \square$	$9+1+4 = \square$	$8+2+5 = \square$
$5+5+4 = \square$	$4+6+7 = \square$	$7+3+7 = \square$	$6+4+4 = \square$



수 카드

11	12	13
14	15	16
17	18	19

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 4-2]

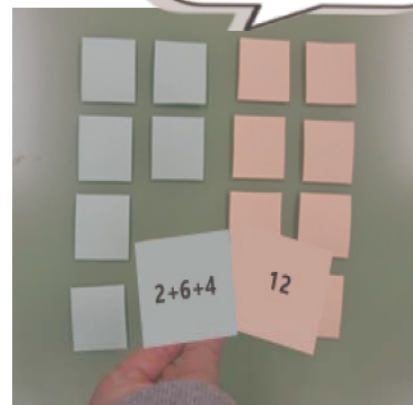
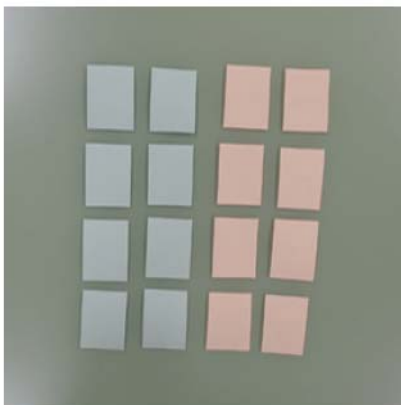
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	뒤의 두 수로 10을 만들어 세 수의 덧셈하기		
준비물	식 카드, 수 카드	활동 시간	15분 (모둠 활동)

짝궁을 찾아라!



뒤의 두 수로 10을 만들어 더해보세요.

수 카드 세트 책상 위에 뒤집기

가위바위보 하여 순서 정하기

결과가 같은 수 카드 찾기



활동
방법

- ① 식 카드와 수 카드를 인쇄한 후 모둠에 한 세트씩 배부한다. 이때, 색을 구분하여 인쇄하는 것이 좋다.
- ② 책상 위에 식 카드와 수 카드를 구분하여 뒤집어 놓는다.
- ③ 순서를 정하여 식 카드와 수 카드를 한 장씩 뒤집어 식 카드의 계산 결과가 수 카드와 같을 때 카드를 가져갈 수 있다.



활용
Tips

- ❖ 뒤의 두 수를 더하여 10을 만들어 덧셈을 하면 편리하다는 것을 알려준다.
- ❖ 카드를 가져갈 때 식과 답을 말하고 가져가게 한다.



식 카드와 수 카드

$2+5+5$	$3+4+6$	$4+8+2$	$5+3+7$
$6+6+4$	$7+2+8$	$8+7+3$	$9+9+1$
12	13	14	15
16	17	18	19

4. 덧셈과 뺄셈(2)

[활동 자료 4-3]

교구활동

신체활동

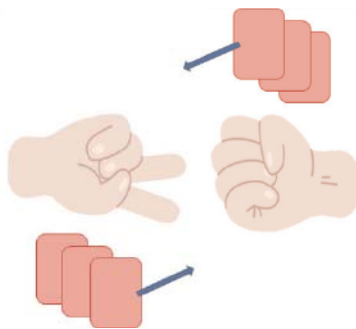
놀이활동

활동 주제	10을 만들어 세 수의 덧셈하기		
준비물	수 카드	활동 시간	15분 (전체 활동)

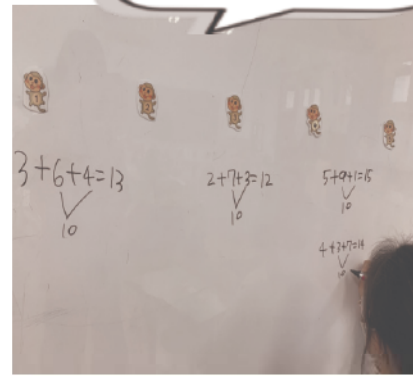
10을 만들어 덧셈하기



수 카드 세 장을 뽑기



이긴 사람이 필요 없는 카드 주기



세 수 더해서 칠판에 적기



활동 방법

- ① 학생들은 수 카드를 3장씩 받아 수를 확인하고 책상 위에 뒤집어 놓는다.
- ② 놀이가 시작되면 자유롭게 돌아다니면서 한 명을 만나 가위바위보를 한다.
- ③ 이긴 사람부터 필요 없는 카드 한 장씩을 서로 주고받는다. 이때, 다른 모둠과 주고받는다.
- ④ 세 장의 카드로 10을 만들어 덧셈식을 만들 수 있으면 칠판으로 달려가 자기네 모둠 아래 덧셈식과 정답을 적는다.
- ⑤ 교사에게 새로운 카드 3장을 받아서 같은 방법으로 놀이를 계속한다.



활용 Tips

- 전체 학생 수의 3배보다 조금 더 여유 있게 카드를 준비한다.
- 카드를 가져갈 때 식과 답을 말하고 가져가게 한다.



수 카드

1

2

3

4

5

6

7

8

9

1학년 2학기

단원

6

덧셈과 뺄셈 (3)





1

2

3

4

① (몇)+(몇)=(십몇) 계산하기

230

② (십몇)-(몇)=(몇) 계산하기

240



덧셈과 뺄셈(3)



1학년 2학기

① (덧)+(덧)=(십덧) 계산하기

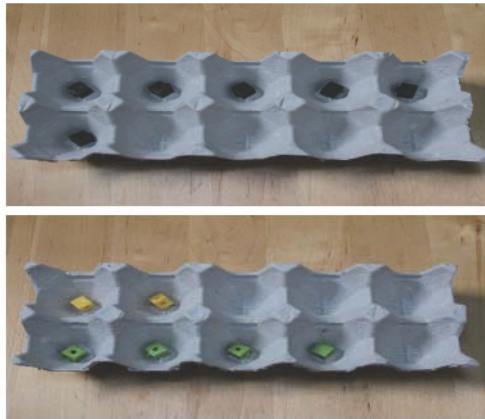
단 원	6. 덧셈과 뺄셈(3)	차 시	3~5차시(수학 120~125쪽)
활동 목표	여러 가지 방법으로 (덧)+(덧)=(십덧)을 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수0106] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

짝활동
15분

[활동1-1] 달걀판으로 덧셈을 해요



짝활동
15분

[활동1-2] 덧셈 빙고놀이

506	14	9+9 (수) (수)
0	0	12
0	8+7	9+7

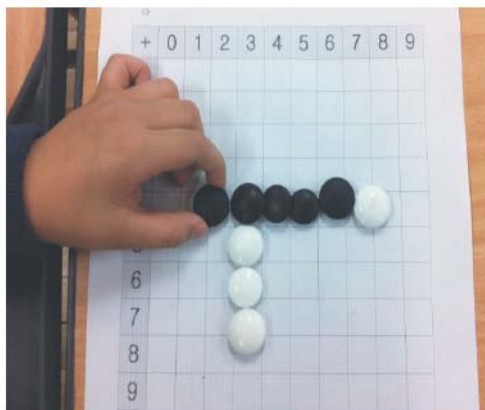


활동의도 및
기대효과

(덧)+(덧)=(십덧)의 덧셈 활동은 동수누가와 같은 상황에서 곱셈으로 발달하게 되므로 앞으로의 수학을 위한 기초로서 매우 중요하다. 학생들이 덧셈의 다양한 상황을 이해하고 놀이 활동을 통해 충분히 반복하여 연습할 수 있도록 한다.

짝활동
15분

[활동1-3] 덧셈 오목놀이



전체활동
15분

[활동1-4] 덧셈 보물찾기



6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 1-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	달걀판으로 (덧)+(덧)=(십덧) 덧셈하기		
준비물	달걀판(또는 달걀판 종이), 연결큐브(또는 바둑돌)	활동 시간	15분 (짝 활동)

달걀판으로 덧셈을 해요

6과 6!



달걀판 10칸을 채우면서 덧셈하기



부른 수 달걀판에 연결큐브로 놓기

연결큐브를 옮기며 더하고 덧셈식으로 말하기

활동
방법

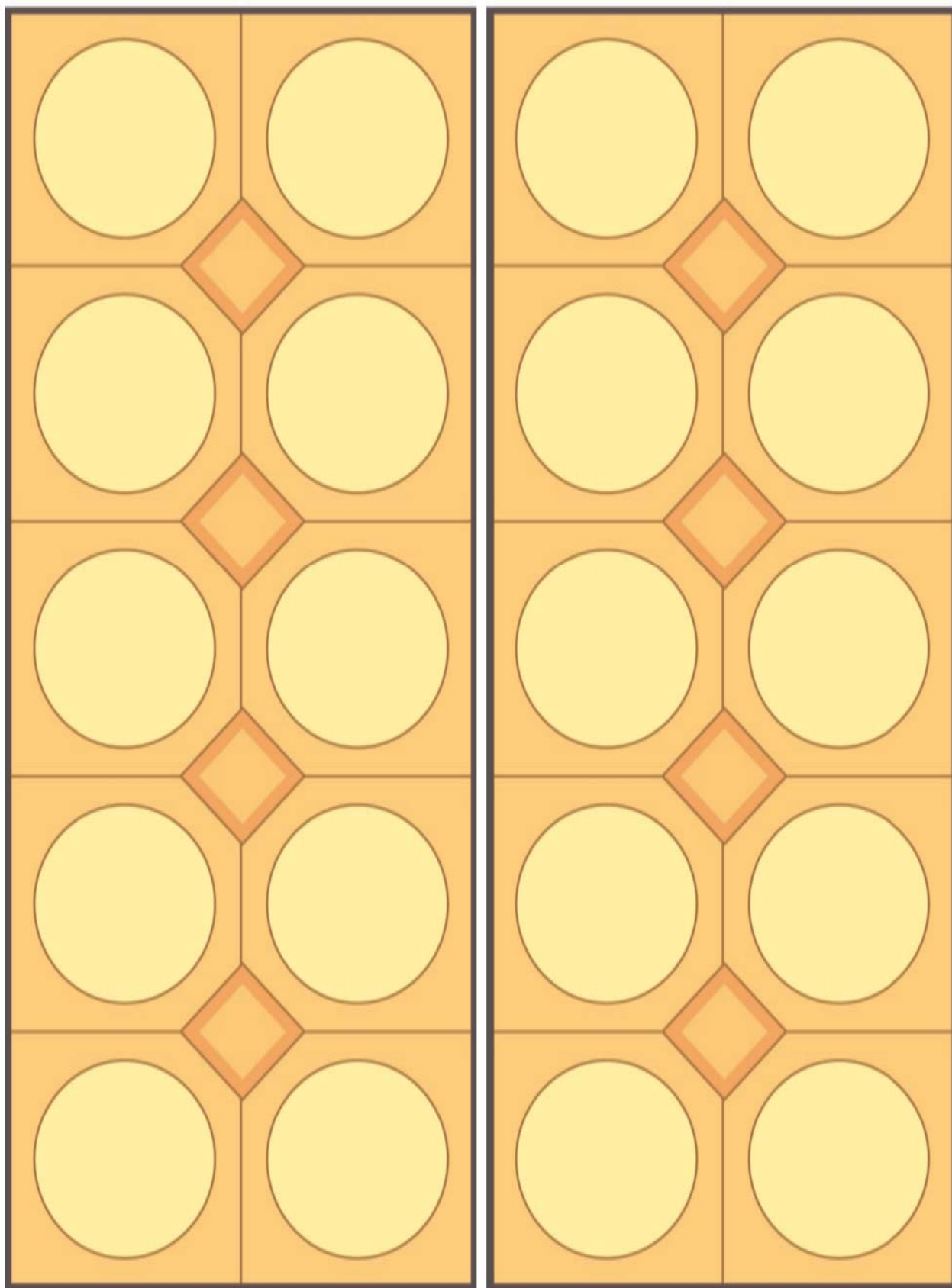
- ① 연결큐브(또는 바둑돌)과 10칸짜리 달걀판을 준비한다.
- ② 학생1은 1~9까지의 수중에서 2개를 불러준다.
- ③ 학생2는 달걀판에서 연결큐브를 옮기며 덧셈하고 덧셈식을 이야기한다.
- ④ 같은 방법으로 역할을 바꾸어 돌아가면서 놀이를 계속한다.

활용
Tips

- 문제를 내는 역할을 할 때 (덧)+(덧)=(십덧)이 되는 덧셈이 되도록 한다.
- 달걀판 대신 달걀판 종이를 사용할 때는 B4 크기로 확대해서 사용하는 것이 좋다.
- 가수나 피가수를 분해하여 합이 10이 되는 두 수를 찾는 등 여러 가지 방법으로 계산할 수 있게 한다.



달걀판



6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제 (덧)+(덧)=(십몇) 덧셈 빙고 놀이

준비물 바둑돌, 빙고판 1, 빙고판 2

활동 시간 15분 (짝 활동)

덧셈 빙고 놀이

5+6	14	9+9 (구) (구)
13	10	12
17	8+7	9+7

빙고판 준비하기

빙고!	5+6	14	9+9 (구) (구)
	○	○	12
	○	8+7	9+7

가로, 세로, 대각선 방향으로
1줄을 만들면 빙고



**활동
방법**

- ① 빙고판 카드를 잘라서

 형태로 숫자가 보이도록 책상 위에 놓는다.
- ② 순서를 정하여 학생1이 식 또는 답을 불러준다.
- ③ 학생2는 같은 내용의 카드를 찾아 빙고판 위에 바둑돌을 올려놓는다.
- ④ 가로, 세로, 대각선 방향으로 1줄이 되면 빙고를 외친다.



**활용
Tips**

- ◆ 1학년 학생들의 경우 빙고판을 만드는 것이 다소 어려울 수 있으므로 빙고판 카드를 나눠주고 잘라서 자유롭게 배치하여 놀이하도록 한다.
- ◆ 덧셈 문제가 적힌 부분은 빙고 놀이를 시작하기 전에 미리 풀어 보면 좋다.



빙고판 1

$5+6$

14

$9+9$
(구) (구)

13

10

12

17

$8+7$

$9+7$



빙고판 2

11	$7+7$	18
$8+5$	10	$7+5$
$9+8$ (구)	15	16

6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 1-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

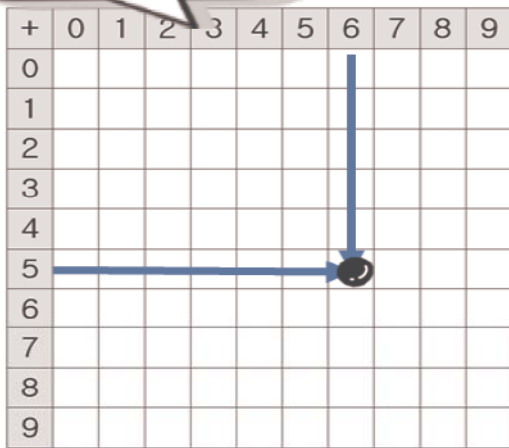
활동 주제 (덧)+(덧)=(십덧) 덧셈 빙고 놀이

준비물 바둑돌, 덧셈 오목 놀이판

활동 시간 15분 (짝 활동)

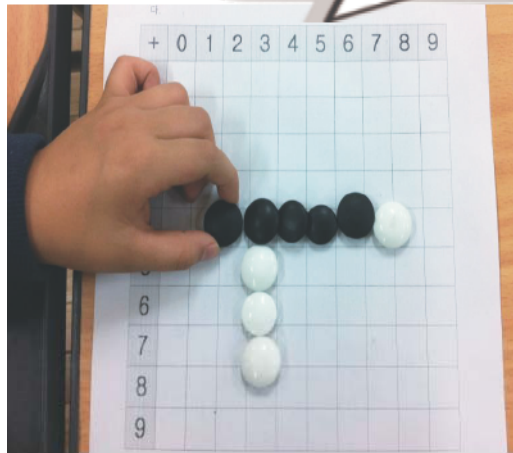
덧셈 오목 놀이

5와 6이 만나는 곳에
놓고 싶다면 $5+6=11$
이라고 이야기해요.



덧셈 오목 놀이판 준비하기

다섯 개의 바둑돌을 한 줄로
만들기 위해서 어떤
좋은 방법이 있을까요?



두 수가 만나는 곳에 바둑돌 내려놓기



**활동
방법**

- ① 순서와 바둑돌의 색깔을 정한다.
- ② 학생1은 두 수를 정하고 두 수를 더한다.
- ③ 덧셈식이 맞으면 두 수가 만나는 곳에 바둑돌을 내려놓는다. (예) $5+6=11$)
- ④ 같은 방법으로 학생2도 바둑돌을 내려놓는다. (예) $7+5=12$)
- ⑤ 다섯 개의 바둑돌이 가로, 세로, 대각선으로 한 줄이 되도록 만든다.



**활용
Tips**

- ✦ 오목 놀이를 모르면 기본 오목 놀이를 미리 경험해 보고 규칙을 익혀두면 좋다.
- ✦ 이전에 학습한 (덧)+(덧)=(덧)의 덧셈하기도 자연스럽게 함께 경험하도록 한다.



덧셈 오목 놀이판

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 1-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	(덧셈)+(뺄셈)=(결과) 덧셈 보물찾기		
준비물	덧셈 보물카드	활동 시간	15분 (전체 활동)

덧셈 보물찾기



덧셈 보물 카드를 교실 곳곳에 미리 숨겨두기



교실에서 덧셈 보물 카드 찾기



활동 방법

- ① 덧셈 보물카드를 교실 곳곳에 미리 숨겨놓는다.
- ② 정해진 시간 동안 학생들은 교실에서 덧셈 보물카드를 찾는다.
- ③ 덧셈 보물카드를 모두 찾은 후 계산해 본다.
- ④ 덧셈 보물카드 중 합이 같은 2장을 가지고 있는 학생을 찾아 '마음이 잘 맞는 친구'일 수 있음을 이야기하여 친밀감을 높여준다.



활용 Tips

- ◆ 교실 안에서 찾을 범위를 미리 약속하고 위험한 곳에는 올라가지 않도록 지도한다.
- ◆ 덧셈 보물카드를 여러 장 찾은 학생은 혹시 못 찾은 학생이 있다면 나눠 줄 수 있도록 이야기해 주면서 나눔의 미덕을 실천할 수 있도록 한다.



자료

덧셈 보물카드

$3+8=$

$6+5=$

$4+9=$

$8+5=$

$7+8=$

$9+6=$

$6+6=$

$3+9=$

$6+8=$

$7+7=$

$9+7=$

$8+8=$

덧셈과 뺄셈(3)



1학년 2학기

② (십몇)-(몇)=(몇) 계산하기

단원	6. 덧셈과 뺄셈(3)	차시	6-8차시 (수학 126~131쪽)
활동 목표	여러 가지 방법으로 (십몇)-(몇)=(몇)을 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수0106] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

전체활동
15분

[활동2-1] 네 박자 뺄셈 놀이



짝활동
15분

[활동2-2] 뺄셈 빙고 놀이

빙고

10	6	15-7
9	10	5
9	13-9	10-8

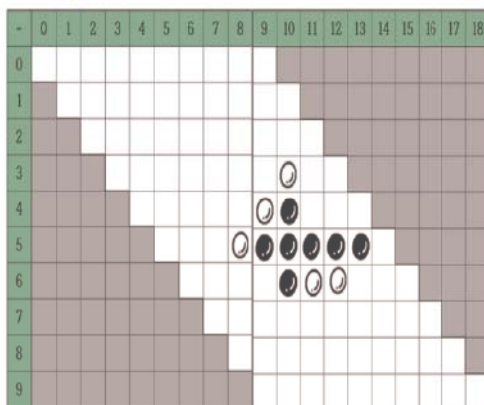


활동의도 및
기대효과

(십몇)-(몇)=(몇)의 뺄셈 활동은 동수누감과 같은 상황에서 나눗셈으로 발달하게 되므로 앞으로의 수학을 위한 기초로서 매우 중요하다. 학생들이 뺄셈의 다양한 상황을 이해하고 놀이 활동을 통해 충분히 반복하여 연습할 수 있도록 한다.

짝활동
15분

[활동2-3] 뺄셈 오목 놀이



전체활동
15분

[활동2-4] 뺄셈 보물찾기



6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 2-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	(십몇)-(몇)=(몇) 네 박자 뺄셈 놀이		
준비물		활동 시간	15분 (전체 활동)

네 박자 뺄셈 놀이



교사는 네 박자에 맞춰 뺄셈 문제 내기

학생들은 네 박자에 답 이야기하기



활동
방법

- ① 교사가 네 박자에 맞춰 뺄셈 문제를 낸다.
(예) 11(무릎치고) 빼기(박수 치고) 2(오른손 올리고) 는(왼손 올리고)
- ② 학생들은 네 박자에 맞춰 답을 이야기한다.
(예) 무릎치고, 박수 치고, 오른손 올리고 9(왼손 올리고)
- ③ 11이 익숙해지면 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19까지 바꿔서 해본다.
- ④ 놀이가 익숙해지면 문제를 내는 역할을 학생이 해보거나 모둠원들과 돌아가면서 해본다.



활용
Tips

- 학생들은 (십몇)-(몇)=(몇)의 계산이 빠르게 생각나지 않을 수 있으므로 처음에는 '11-2=9', '11-3=8', '11-4=7' 등 빼어지는 수를 11에서 시작하여 빼는 수를 1씩 커지게 하여 답이 1씩 작아지는 규칙을 갖고 연습해 보는 것이 좋다.

6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 2-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제 (십몇)-(몇)=(몇) 뺄셈 빙고 놀이

준비물 빙고판 1, 빙고판 2, 색연필

활동 시간 15분 (짝 활동)

뺄셈 빙고 놀이

16-9	6	15-7
2	10	5
9	13-9	11-8

빙고!

10-9	6	15-7
10	10	5
10	13-9	10-8

빙고판 준비하기

번갈아 가며 해당하는 식이나 수에 바둑돌 놓기



활동
방법

- ① 빙고판 카드를 잘라서

 형태로 숫자가 보이도록 책상 위에 놓는다.
- ② 순서를 정하여 학생1이 식 또는 수를 불러준다.
- ③ 학생2는 같은 내용의 카드를 찾아 빙고판 위에 바둑돌을 올려놓는다.
- ④ 가로, 세로, 대각선 방향으로 1줄이 되면 빙고를 외친다.



활용
Tips

- 1학년 학생들의 경우 빙고판을 만드는 것이 다소 어려울 수 있으므로 빙고판 카드를 나눠주고 잘라서 자유롭게 배치하여 놀이하도록 한다.
- 뺄셈 문제가 적힌 부분은 빙고 놀이를 시작하기 전에 미리 풀어 본다.



빙고판 1

$16-9$	6 (육)	$15-7$
2	10	5
9 (구)	$13-9$	$11-8$



빙고판 2

7

$12-6$

8

$11-9$

10

$14-9$

$18-9$

4

3

6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 2-3]

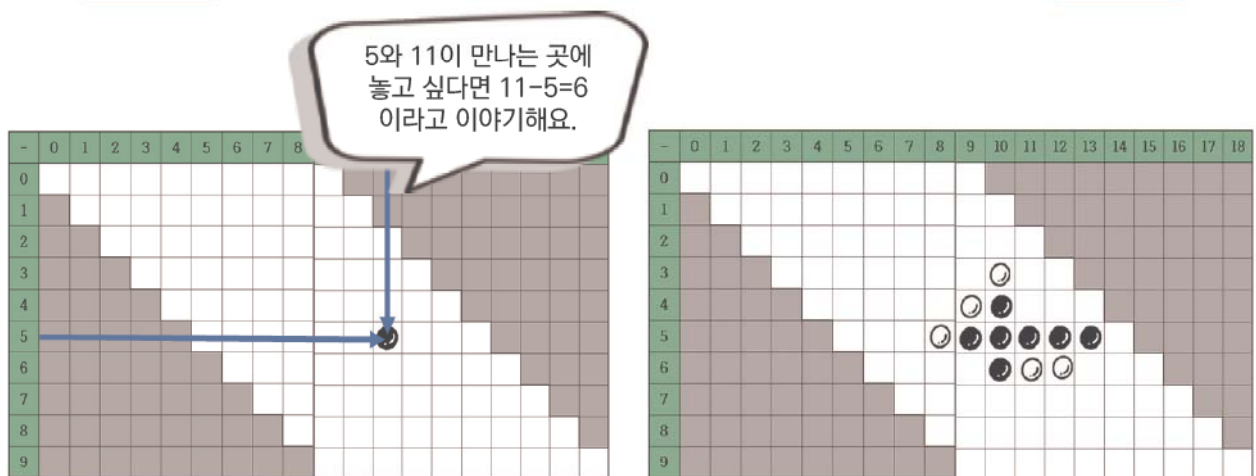
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	(덧셈)-(뺄셈)=(뺄셈) 뺄셈 빙고 놀이		
준비물	바둑돌, 뺄셈 오목 놀이판	활동 시간	15분 (짝 활동)

뺄셈 오목 놀이



뺄셈 오목 놀이판 준비하기

가로, 세로, 대각선으로 한 줄이 되도록 만들기



활동
방법

- ① 순서와 바둑돌의 색깔을 정한다.
- ② 학생1은 두 수를 정하고 두 수를 뺀다. (5, 11)
- ③ 뺄셈식이 맞으면 두 수가 만나는 곳에 바둑돌을 내려놓는다. (11-5=6)
- ④ 같은 방법으로 학생2도 바둑돌을 내려놓는다.
- ⑤ 다섯 개의 바둑돌이 가로, 세로, 대각선으로 한 줄이 되도록 만든다.



활용
Tips

- 오목 놀이를 모르면 기본 오목 놀이를 미리 경험해 보고 규칙을 익혀두면 좋다.
- 이전에 학습한 (덧)-(뺄)=(뺄)의 뺄셈하기도 자연스럽게 함께 경험하도록 한다.



빨셈 오목 놀이판 1

- 놀이판 1, 2를 붙여서 사용하세요.
- ■ 부분은 바둑돌을 놓을 수 없습니다.

-	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0									
1	■								
2	■	■							
3	■	■	■						
4	■	■	■	■					
5	■	■	■	■	■				
6	■	■	■	■	■	■			
7	■	■	■	■	■	■	■		
8	■	■	■	■	■	■	■	■	
9	■	■	■	■	■	■	■	■	■



백세 오목 놀이판 2

- ★ 놀이판 1, 2를 붙여서 사용하세요.
- ★ ■ 부분은 바둑돌을 놓을 수 없습니다.

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		■	■	■	■	■	■	■	■
			■	■	■	■	■	■	■
				■	■	■	■	■	■
					■	■	■	■	■
						■	■	■	■
							■	■	■
								■	■
									■

6. 덧셈과 뺄셈(3)

[활동 자료 2-4]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	(덧셈)-(뺄셈)=(뺄셈) 뺄셈 보물찾기		
준비물	뺄셈 보물카드	활동 시간	15분 (전체 활동)

뺄셈 보물찾기



뺄셈 보물카드를 교실 곳곳에 미리 숨겨두기



교실에서 뺄셈 보물카드 찾기



활동 방법

- ① 뺄셈 보물카드를 교실 곳곳에 미리 숨겨놓는다.
- ② 정해진 시간 동안 학생들은 교실에서 뺄셈 보물카드를 찾는다.
- ③ 뺄셈 보물카드를 모두 찾은 후 계산해 본다.
- ④ 뺄셈 보물카드 중 차가 같은 2장을 가지고 있는 학생을 찾아 '마음이 잘 맞는 친구'일 수 있음을 이야기 하여 친밀감을 높여준다.



활용 Tips

- ◆ 교실 안에서 찾을 범위를 미리 약속하고 위험한 곳에는 올라가지 않도록 지도한다.
- ◆ 뺄셈 보물카드를 여러 장 찾은 학생은 혹시 못 찾은 학생이 있다면 나눠 줄 수 있도록 이야기해 주면서 나눔의 미덕을 실천할 수 있도록 한다.



백셈 보물카드

$11-8=$

$12-9=$

$12-7=$

$13-8=$

$13-6=$

$14-7=$

$14-5=$

$15-6=$

$15-7=$

$16-8=$

$14-8=$

$11-5=$

지도 양영식/서울특별시교육청 초등교육과장

기획 김유상/서울특별시교육청 초등교육과 장학관
방희경/서울특별시교육청 초등교육과 장학사
구지연/서울특별시교육청 초등교육과 장학사
최정은/서울특별시교육청 초등교육과 장학사
배경아/서울특별시교육청 초등교육과 장학사
정미연/서울특별시교육청 초등교육과 장학사
맹성준/서울특별시교육청 초등교육과 주무관

집필 김문숙/서울광희초등학교 교장
구철수/서울목동초등학교 교감
김남준/서울노일초등학교 수석교사
박희영/서울거원초등학교 수석교사
곽준현/서울거원초등학교 교사
김윤정/서울화계초등학교 교사
김잔디/서울강월초등학교 교사
정연숙/서울가재울초등학교 교사
최미라/서울선사초등학교 교사
추아름/서울염동초등학교 교사

삽화 김정이/서울미양초등학교 교사

행복한 학습자로의
수리력 첫걸음

서울구구단

발행일 2023. 3.

발행처 서울특별시교육청 초등교육과

행복한 학습자로의 수리력 첫걸음

서울 구구단

