

행복한 학습자로의

수리력 첫걸음

서울꾸꾸단

2
학년

활동



행복한 학습자로의

수리력 첫걸음

서울 구구단





행복한 학습자로의 수리력 첫걸음 서울구구단

개치는 수학 다지는 수학

3

2학년용



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





1 2 3



4

5

6



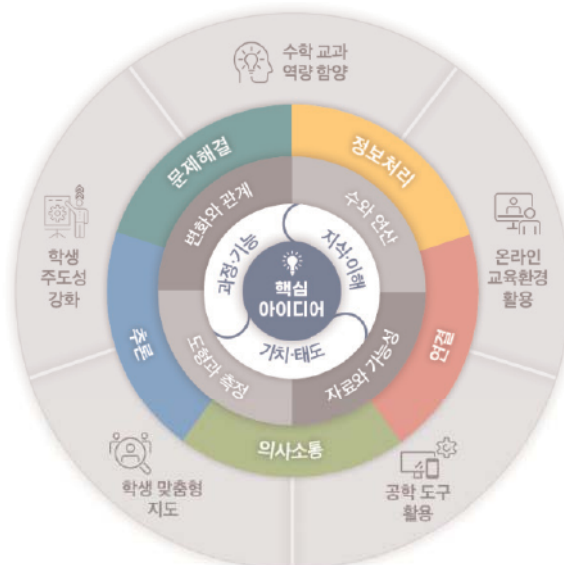
2015 개정 교육과정이 시행되고 있는 시점에서 2022 개정 교육과정이 고시되었다. 2022 개정 교육과정은 2024년부터 순차적으로 적용되지만 수학교육이 추구하는 방향과 시사점을 유추해 볼 수 있다는 점에서 자세히 살펴볼 필요가 있다.

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 자기주도적 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.

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-단위	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 2-1-1 세 자리 수
		[평가준거 성취기준 ④] 네 자리 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.				● (1단원)	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 학습자로서의 수리력 첫걸음 서울구구단

개치는 수학 다지는 수학

3

2학년용



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 세 자리 수

② 이런 활동이 있어요

③ 활동의도 및 기대효과

수에 대한 양감을 기르는 활동과 수의 개념을 이해하는 활동으로 활동과 놀이를 통해 수의 개념을 이해하고, 활동할 수 있도록 한다. 활동을 다양한 방법으로 나타내어 본인만의 표현을 보여 줄 기회를 주고, 친구와 함께 수를 나타낼 수 있도록 한다.

① 백과 몇백 알아보기

단원	1. 세 자리 수	차시	2~3차시 (수학 10~13쪽)
활동 목표	백과 몇백을 이해하여 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2-01-02] 일, 십, 백, 천의 자리값과 위치의 카수업을 이해하고 세 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		

활동 1-1 100 만들기

활동 1-2 100 소개하기

활동 1-3 100의 카드 찾기

활동 1-4 몇백 만들까 놀이게임

34

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.

2학년
1학기

1 세 자리 수

단원

① 백, 몇백 알아보기	34
② 세 자리 수 알아보기	41
③ 세 자리 수 자릿값	48
④ 뛰어 세기	55
⑤ 두 수의 크기 비교	62

3 덧셈과 뺄셈

단원

① 받아올림이 있는 두 자리 수의 덧셈	72
② 받아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈	81
③ 세 수의 계산	89

6 곱셈

단원

① 묶어 세기	98
② 몇의 몇 배로 나타내기	104
③ 곱셈식 알아보기	112



1 2 3



1 네 자리 수

단원

① 천, 몇천 알아보기	126
② 네 자리 수 알아보기	134
③ 네 자리 수의 자릿값	140
④ 뛰어 세기	148
⑤ 두 수의 크기 비교하기	155

2 곱셈구구

단원

① 2단, 5단 알아보기	162
② 3단 6단 알아보기	168
③ 4단, 8단 알아보기	173
④ 7단, 9단 알아보기	181
⑤ 곱셈표, 곱셈 활용하기	189



2학년 1학기

단원

1

세 자리 수





1

2

3

4

① 백, 몇백 알아보기

34

② 세 자리 수 알아보기

41

③ 세 자리 수 자릿값

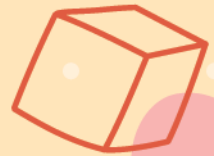
48

④ 뛰어 세기

55

⑤ 두 수의 크기 비교

62



세 자리 수



2학년 1학기

① 백과 몇백 알아보기

단원	1. 세 자리 수	차시	2~3차시 (수학 10~13쪽)
활동 목표	백과 몇백을 이해하여 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고 세 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		



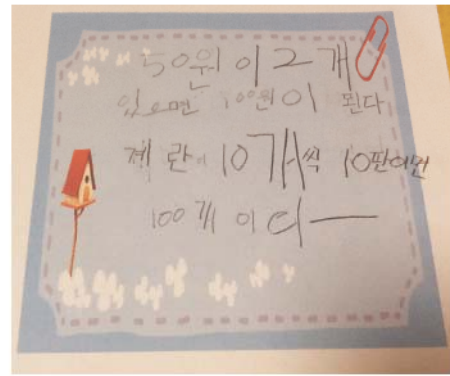
이런 활동이 있어요

모듬활동
20분

[활동1-1] 100 만들기

짝활동
10분

[활동1-2] 100 소개하기



활동의도 및
기대효과

수에 대한 양감을 기르는 활동과 수의 계열을 이해하는 활동 등을 통하여 몇백을 이해하고, 읽을 수 있도록 한다. 몇백을 다양한 방법으로 나타내어 봄으로써 몇백은 백이 몇 개로 이루어진다는 구성 원리를 이해할 수 있도록 한다.

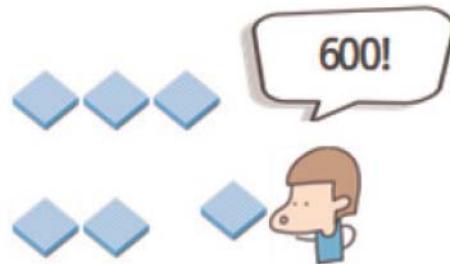
모듬활동
15분

[활동1-3] 같은 카드 찾기

100	백	●	◆
200	이백	●●	◆◆
300	삼백	●●●	◆◆◆
400	사백	●●●●	◆◆◆◆
500	오백	●●●●●	◆◆◆◆◆
600	육백	●●●●●●	◆◆◆◆◆◆
700	칠백	●●●●●●●	◆◆◆◆◆◆◆
800	팔백	●●●●●●●●	◆◆◆◆◆◆◆◆
900	구백	●●●●●●●●●	◆◆◆◆◆◆◆◆◆

모듬활동
10분

[활동1-4] 몇백 만들기 눈치게임



활동 주제	다양한 구체물로 100 양감 기르기		
준비물	다양한 구체물(책, 쌓기나무, 클립, 바둑돌 등)	활동 시간	20분 (모둠 활동)

100 만들기



책 100권을 높이 쌓기



쌓기나무 100개 쌓기



클립 100개 연결하기



활동 방법

다양한 구체물(책, 쌓기나무, 클립, 바둑돌 등)을 활용하여 100을 만들고, 문장을 완성한다.

- ① 모둠별로 준비된 구체물을 선택한다.
- ② 선택한 구체물로 100을 만든다.
- ③ 만들어진 100을 이용하여 한 문장 '돌아가며 말하기'를 한다.

(예 책 100권을 높이 쌓으면 내 키와 같아.)

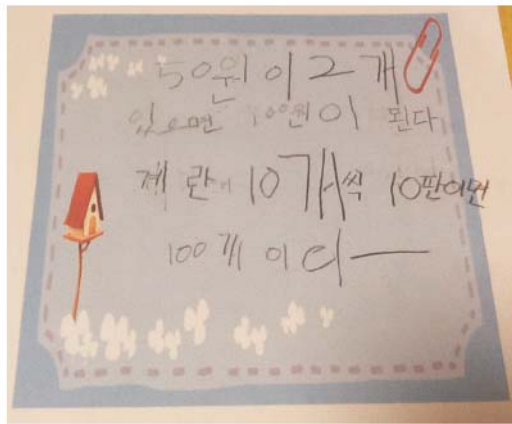


활용 Tips

- ◆ 처음 활동은 모둠별로 자료를 선택하고, 활동 시간 내에 돌아가며 활동할 수 있도록 한다.
- ◆ 구체물을 활용하여 100을 만들 때는 모둠별로 다양한 방법으로 셀 수 있도록 하여 높이, 길이, 부피 등의 양감을 자연스럽게 기를 수 있도록 허용한다.

활동 주제	다양한 방법으로 100 표현하기		
준비물	100 소개 카드	활동 시간	10분 (짝 활동)

100 소개하기



카드에 100을 표현하는 문장 쓰기



다양한 방법을
생각해 보세요.

한 명씩 발표하며 같은 표현끼리 묶기



활동 방법

- ① 100을 소개하는 카드를 짝과 함께 상의해서 서로 다르게 쓴다.
- ② 100을 소개한다.
(예 100은 99보다 1 큰 수입니다. 100은 99 다음 수입니다. 100은 10개씩 10묶음입니다.)
- ③ 각자 소개한 카드를 같은 의미끼리 칠판에 제시하고, 최대한 다양한 방법을 찾을 수 있도록 한다.



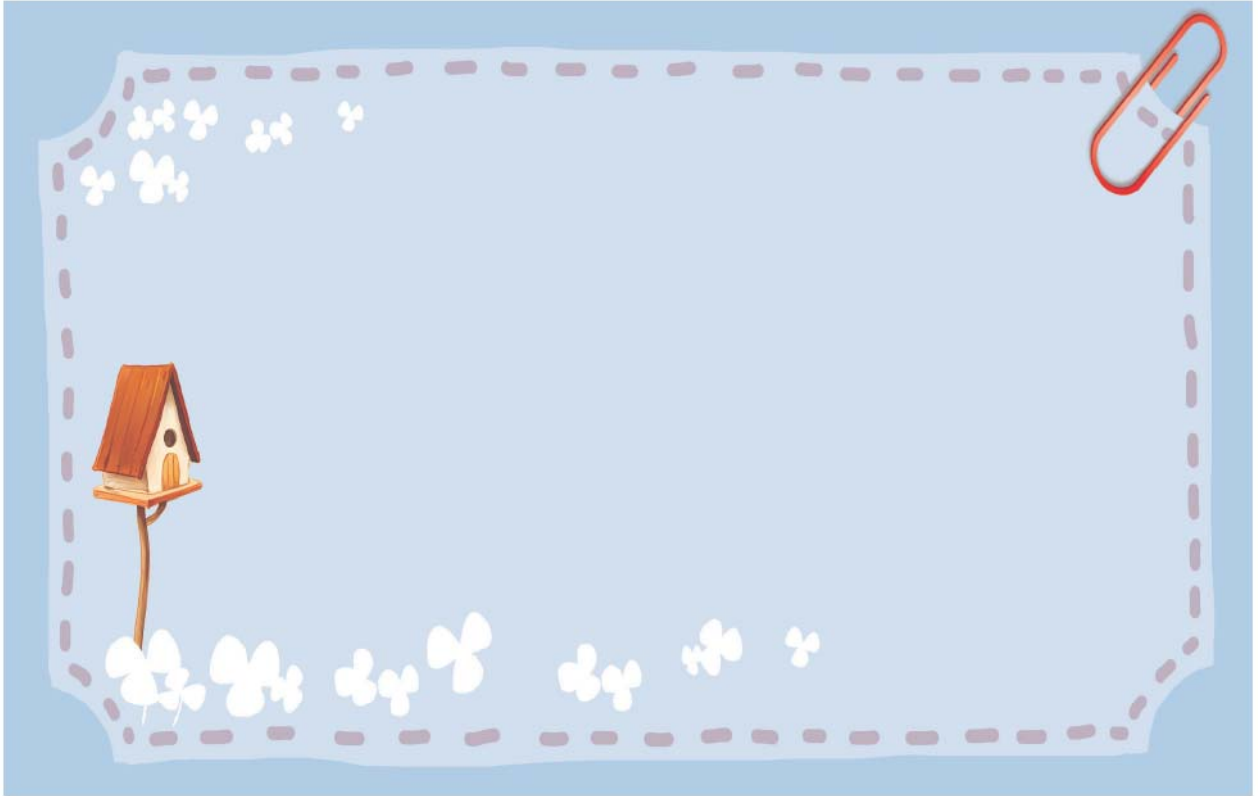
활용 Tips

- 100을 소개할 때 같은 내용이라도 소리 내어 발표하도록 한다.
- 칠판에 제시된 내용을 함께 살펴보며 또 다른 방법이 없는지 함께 찾아보며 다양한 방법을 생각하게 한다.
- 짝과 함께 상의해서 최대한 다양한 방법으로 표현하도록 한다.



100 소개 카드

◆ 100 소개 카드입니다. 오려서 사용하세요.



1. 세 자리 수

[활동 자료 1-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	몇백을 나타내는 같은 수 알기		
준비물	카드, 가위	활동 시간	15분 (모둠 활동)

같은 카드 찾기

100	백	●	◆
200	이백	●●	◆◆
300	삼백	●●●	◆◆◆
400	사백	●●●●	◆◆◆◆
500	오백	●●●●●	◆◆◆◆◆
600	육백	●●●●●●	◆◆◆◆◆◆
700	칠백	●●●●●●●	◆◆◆◆◆◆◆
800	팔백	●●●●●●●●	◆◆◆◆◆◆◆◆
900	구백	●●●●●●●●●	◆◆◆◆◆◆◆◆◆

같은 수가 나오면
두 카드를 모두
가져가세요.

900

카드 오리기

카드를 뒤집어 놓기

순서대로 한 장씩 뒤집기



활동
방법

- ① 모둠 구성원의 수에 알맞은 카드를 세트로 오린다.
- ② 오린 카드를 섞어서 뒤집어 쌓아놓는다.
- ③ 순서를 정해 한 장씩 뒤집고 같은 수의 카드면 가져간다.
- ④ 쌓인 카드를 모두 뒤집을 때까지 반복해서 활동한다.



활용
Tips

- ◆ 참여하는 모듬의 학생 수에 맞게 카드 수를 조정하여 활동할 수 있다. 4인 모듬은 4세트로, 3인 모듬은 3세트로 구성하여 카드 수를 조정하며 활동한다.
- ◆ 카드를 오리기 전에 활동 학생 수를 고려하여 필요한 카드만 오릴 수 있도록 한다.
- ◆ 카드를 모두 뒤집어서 펼쳐 놓은 후 같은 카드 세트를 찾는 게임으로 변형하여 활용할 수 있다.



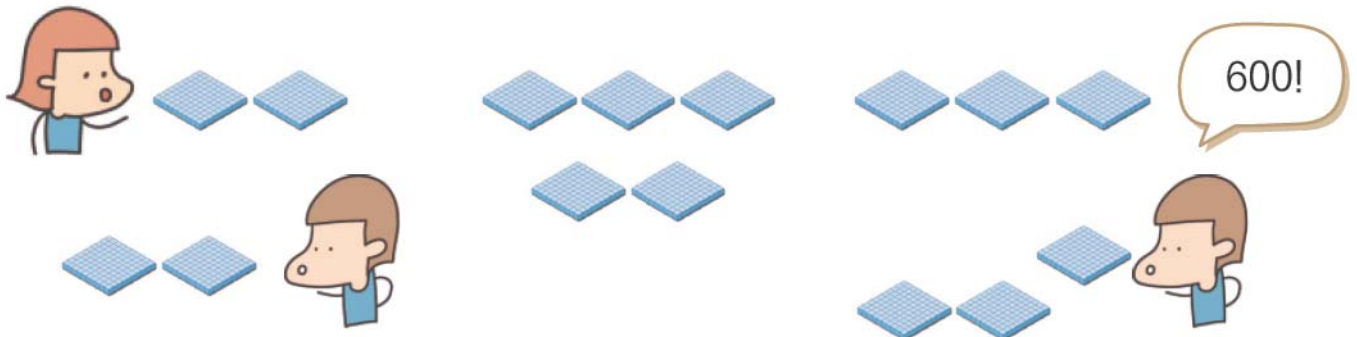
몇백 카드

◆ 수를 나타내는 카드입니다. 오려서 사용하세요.

100	백		
200	이백		
300	삼백		
400	사백		
500	오백		
600	육백		
700	칠백		
800	팔백		
900	구백		

활동 주제	몇백 익히기		
준비물	백 모형	활동 시간	10분 (모둠 활동)

몇백 만들기 눈치 게임



한 사람이 백 모형 1~2개씩 갖기

책상 위에 백 모형 5개 놓기

백 모형 1개씩 놓으면서 600부터 900까지 순서대로 만들기



활동 방법

백 모형을 책상에 내려놓으면서 600, 700, 800, 900을 만드는 눈치 게임을 한다.

- ① 한 사람당 백 모형을 1~2개씩 갖는다.
- ② 책상 가운데 백 모형을 5개 놓는다.
- ③ 누군가 먼저 백 모형을 1개 내려놓으면서 “육백”을 말하면, 다른 누군가는 “칠백”을 말하면서 900까지 수 만들기를 이어간다.
- ④ 900을 말할 때까지 백 모형을 모두 사용한 사람은 점수를 얻는다.



활용 Tips

- ▶ 게임에 익숙해지면 처음에 책상 위에 백 모형을 두지 않고, 각자 모형을 가지고 100부터 900까지 수를 말하며 내려놓도록 변형하여 활동할 수 있다.
- ▶ 백 모형 9개를 책상 위에 모두 놓고 백 모형 1개씩 가져오면서 900부터 600까지 만들어 볼 수도 있고, 익숙해지면 100까지 진행할 수 있다.

세 자리 수



2학년 1학기

② 세 자리 수 알아보기

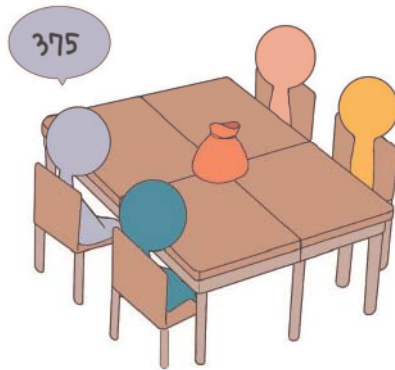
단 원	1. 세 자리 수	차 시	4차시 (수학 14~15쪽)
활동 목표	세 자리 수를 이해하여 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 세 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요

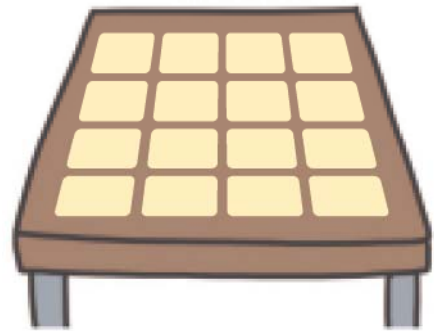
모둠활동
10분

[활동2-1] 바둑돌 수 세기



모둠활동
15분

[활동2-2] 같은 카드 찾기



활동의도 및
기대효과

활동을 통해 세 자리 수의 구성 원리를 이해하고, 자연스럽게 세 자리 수를 세고, 읽을 수 있도록 한다. 수를 표현하는 다양한 방법을 활동으로 익힐 수 있다.

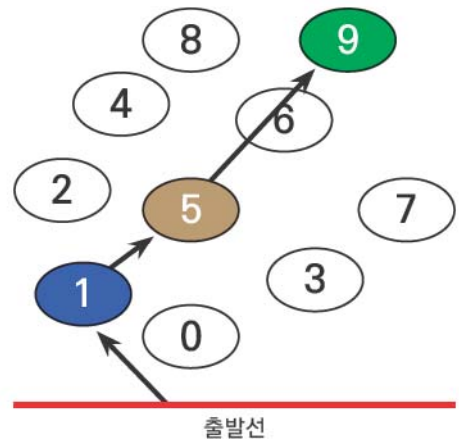
전체 활동
20분

[활동2-3] 세 자리 수 기차



전체 활동
10분

[활동2-4] 세 발 뛰기



활동 주제	세 자리 수 세어보기		
준비물	주머니, 바둑돌	활동 시간	10분 (모둠 활동)

바둑돌 수 세기



주머니 속에 있는 바둑돌 수 예상하기

바둑돌 수를 세어보기

예상한 수와 비교하기



활동 방법

- ① 모둠별로 주머니를 하나씩 가져간다.
- ② 주머니에 들어있는 바둑돌의 수를 예상하여 교사에게 말한다.
(교사는 칠판에 쓴다)
- ③ 주머니를 열어 함께 바둑돌을 세어 본다.(세기 전략은 모둠에서 정한다.)
- ④ 각 모둠에서 센 바둑돌의 수와 처음 예상한 수를 비교해본다.



활용 Tips

- 주머니에 넣은 바둑돌 수를 모두 같게 하여 모둠별로 예상해보고 수를 세어 어느 모둠이 가장 정확하게 예상했는지 확인해보는 게임 형식으로 진행할 수 있다.
- 저울을 준비하여 10개 바둑돌의 무게를 함께 측정한 후 각 주머니의 무게를 재어 주머니에 들어있는 바둑돌 수를 예상해보게 하여 무게를 활용하는 전략을 사용할 수 있는 기회를 제공할 수 있다.
- 세 자리 수 세기 활동이므로 주머니 속의 바둑돌은 100개 이상의 수를 활용한다.

1. 세 자리 수

[활동 자료 2-2]

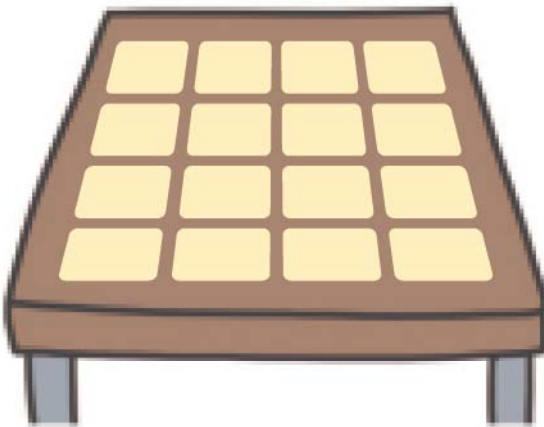
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	같은 크기를 나타내는 세 자리 수 익히기		
준비물	카드, 가위	활동 시간	15분 (모둠 활동)

같은 카드 찾기



필요한 카드 뒤집어서 놓기



세 장을 뒤집어 같은 수 찾기



활동
방법

- ① 카드를 섞어서 책상에 가지런히 뒤집어 놓는다.
- ② 순서를 정하여 카드를 한 번에 세 개씩 뒤집어 수를 확인한다.
- ③ 같은 수가 2장 나오면 2점, 3장 나오면 3점을 얻는다.
- ④ 받은 점수를 합산하여 자신이 얻은 점수를 확인한다.



활용
Tips

- ◆ 참여 인원수와 학생들의 수준을 고려하여 카드 수를 조정한다.
- ◆ 처음 게임을 할 때는 같은 수 카드를 두 종류만 활용하여 두 장씩 뒤집어 보며 게임을 한다.
- ◆ 게임에 익숙해지면 3종류 카드를 활용하여 한 번에 세 장씩 뒤집어 확인한다.
- ◆ 학생들이 활동을 쉬워하면 카드를 더 만들어서 제공한다.



세 자리 수 카드

● 수를 나타내는 카드입니다. 오려서 사용하세요.

324

삼백이십사

1000이 3개
100이 2개
10이 4개

516

오백십육

1000이 5개
100이 1개
10이 6개

824

팔백이십사

1000이 8개
100이 2개
10이 4개

413

사백십삼

1000이 4개
100이 1개
10이 3개

302

삼백이

1000이 3개
10이 2개

570

오백칠십

1000이 5개
100이 7개

활동 주제	세 자리 수 만들기		
준비물	카드	활동 시간	20분 (전체 활동)

세 자리 수 기차



활동 방법

- ① 수 카드를 한 장씩 안 보이게 가지고 돌아다닌다.
- ② 친구를 만나면 가위바위보를 하고 진 사람이 이긴 사람 뒤로 가서 세 칸 기차를 만들면 자리에 앉는다.
- ③ 맨 앞의 학생이 백의 자리가 되어 백의 자리부터 일의 자리까지 자릿값에 맞게 수를 읽으면서 일어난다. (예 백! 구십! 삼!)
- ④ 학생 수가 3의 배수가 아닌 경우 사전에 남은 학생에게 '역장' 역할을 부여하여 활동을 도와줄 수 있도록 한다.
- ⑤ 새로 활동을 시작할 때는 "기차 칸 이동!"이라고 외친다.



활용 Tips

- 가위바위보를 하여 진 사람이 맨 앞으로 오도록 할 수 있다.
- 두 번째 게임을 진행할 때는 한 번 만났던 친구와 만나지 않도록 제한한다.



수 카드

1	1	1	1
2	2	3	3
4	4	5	5
6 _(육)	6 _(육)	7	7
8	8	9 _(구)	9 _(구)

1. 세 자리 수

[활동 자료 2-4]

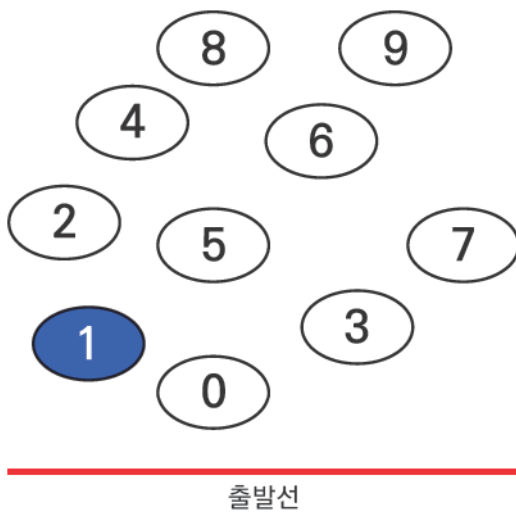
교구활동

신체활동

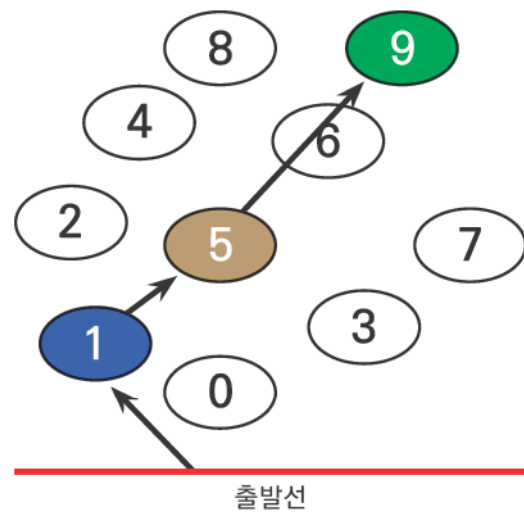
놀이활동

활동 주제	세 자리 수 만들어 읽기		
준비물	숫자 원마커(빅사이즈)	활동 시간	10분 (전체 활동)

세 발 뛰기



숫자 있는 원마커를 놓고 그 위에 올라서기



두 번 뛰어 수 만들기



- ① 운동장 또는 교실에서 학생들이 한 발로 뛰면 닿을만한 거리에 원마커 (숫자가 쓰여 있는)를 놓고, 출발선을 긋는다.
- ② 내가 좋아하는 수부터 출발하여 순서대로 원마커를 밟고,(내가 1, 5, 9를 차례대로 밟았다면 내가 만든 수는 159이다.) 만든 수를 소리 내서 읽는다.



- ◆ '0'은 학생들의 수준을 생각하여 제외할 수 있다.(첫 자릿수에 0이 오면 안 된다는 것을 학생들 스스로 알게 할 의도가 있을 때 사용한다.)
- ◆ '앞 사람이 만들지 않은 세 자리 수 만들기'와 같은 조건들을 추가하여 활동할 수 있다.

세 자리 수



2학년 1학기

③ 세 자리 수 자릿값

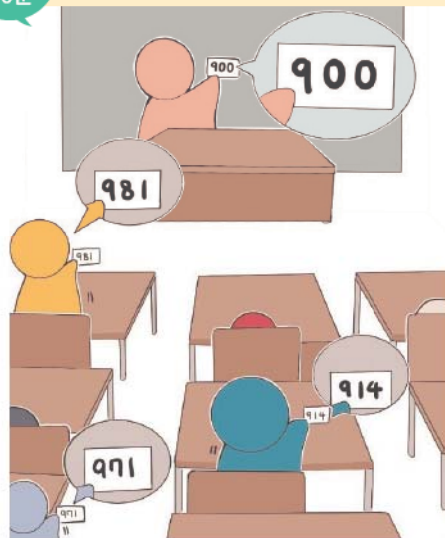
단 원	1. 세 자리 수	차 시	5차시 (수학 16~17쪽)
활동 목표	세 자리 수에서 각 자리의 숫자가 나타내는 값을 말할 수 있다.		
성취기준	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요

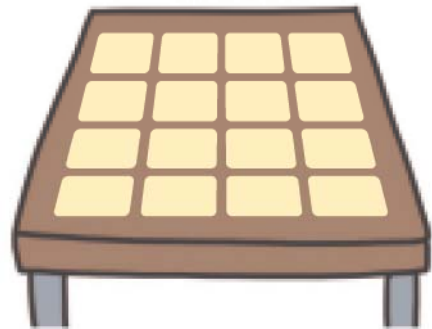
전체 활동
10분

[활동3-1] 자릿값이 같은 카드 찾기



모둠활동
20분

[활동3-2] 카드 놀이

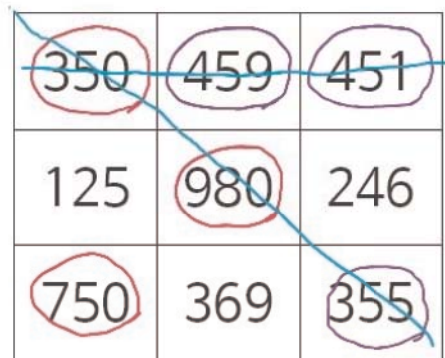


활동의도 및
기대효과

숫자가 어느 자릿값에
오는지에 따라 그
의미가 달라진다는
점을 교구 및 신체,
놀이 활동을 통해 반복
학습한다. 놀이를 통해
세 자리 수 자릿값을
자연스럽게 익힐 수
있도록 한다.

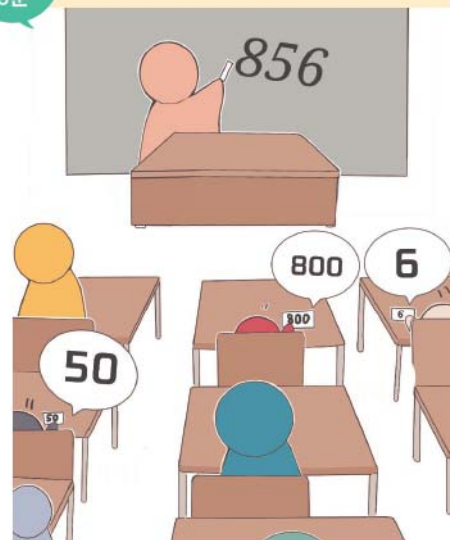
전체 활동
10분

[활동3-3] 빙고놀이



전체 활동
5분

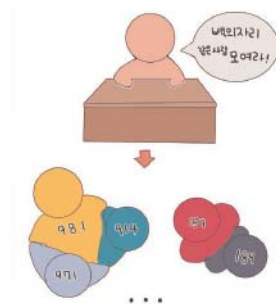
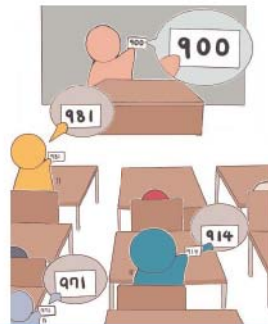
[활동3-4] 두더지 게임



활동 주제	세 자리 수 자릿값 알기		
준비물	세 자리 수 카드, 가위	활동 시간	10분 (전체 활동)

자릿값이 같은 카드 찾기

981	971	862
852	843	743
794	634	635
525	586	466
477	327	328



세 자리 수 카드 나누어 갖기

제시된 자릿값과 같은 카드를 가진 학생 일어나기

같은 자릿값 카드를 가지고 있는 학생끼리 모이기



활동
방법

◆ 활동 1단계

- ① 각각 카드를 한 장씩 나눠 갖는다. (학생 수만큼의 카드 준비)
- ② 교사가 보여주는 자릿값의 카드를 가지고 있는 학생은 자리에서 일어나 자신이 가진 카드의 수를 읽는다.

◆ 활동 2단계

- ③ 카드를 가지고 각자 자리에서 일어난다.
- ④ 교사가 “백의 자리 자릿값이 같은 카드를 찾아라!”라고 외치면 백의 자리가 같은 학생끼리 보여서 손을 잡고 자기에 앉는다.



활용
Tips

- ◆ 활동 1단계에서 교사는 자릿값 카드를 제시하지 않고 칠판에 자릿값을 써서 활동할 수 있다.
- ◆ 활동 2단계는 학생들이 일어나서 움직이는 활동이므로 게임의 시작을 화면에 “백의 자리”라고 써서 신호와 함께 시작하는 게 효과적이다.



세 자리 수 카드

981

971

862

852

843

743

794

634

635

525

586

466

477

327

328

278

218

189

159

914

752

613

594

435

1. 세 자리 수

[활동 자료 3-2]

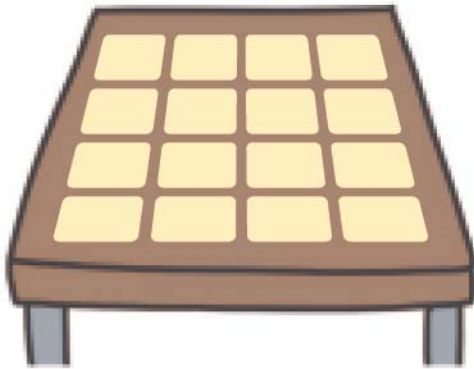
교구활동

신체활동

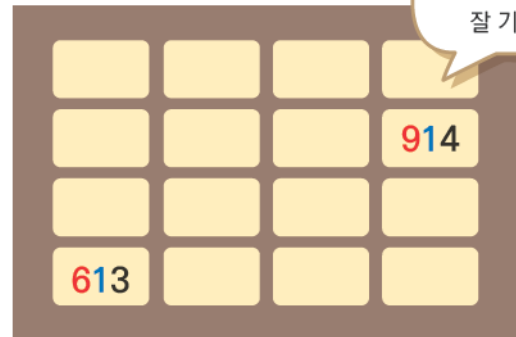
놀이활동

활동 주제	세 자리 수 자릿값 알기		
준비물	세 자리 수 카드, 자릿값 카드, 가위	활동 시간	20분 (모둠 활동)

카드 놀이



세 자리 수 카드 뒤집어 놓기



같은 자릿값 카드를 찾기

다른 친구들이
무엇을 뒤집었는지
잘 기억하세요



활동 방법

- ① 자릿수 카드를 책상 위에 뒤집어서 펼쳐 놓는다.
- ② 순서를 정해 두 장씩 카드를 뒤집어서 확인한다.
- ③ 자릿값이 같은 카드를 뽑았을 경우 각 카드의 몇의 자리 자릿값이 같은지 이야기하고 그 카드를 자기가 갖는다. (예 613과 914는 십의 자리가 모두 10으로 자릿값이 같다.)
- ④ 제한된 시간 또는 자릿값이 같은 카드를 모두 찾으면 놀이가 종료되고, 카드를 가장 많이 가진 학생이 놀이에서 이긴다.



활용 Tips

- ◆ 학생들의 수준을 고려하여 카드 수를 적게 시작해서 수를 늘릴 수 있다.
- ◆ 놀이의 보상을 승리에 초점을 두지 않도록 하고, 친구의 도움을 허용 하도록 충분히 안내한다.



자료

자릿값 카드

900

90

9

800

80

8

700

70

7

600

60

6

500

50

5

400

40

4

300

30

3

200

20

2

100

10

1

1. 세 자리 수

[활동 자료 3-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	세 자리 수 자릿값 익히기		
준비물	활동지	활동 시간	10분 (모둠 활동)

빙고 놀이

			십의 자리가 5인 수!			일의 자리가 0인 수!		
350	459	451	350	459	451			
125	980	246	125	980	246			
750	369	355	750	369	355			

세 자리 수 채우기

빙고 게임하기



활동
방법

- ① 이면지 또는 공책(빙고 칸을 그려서 활용)에 세 자리수를 쓴다.
- ② 선생님이 “100의 자리가 3인 수”와 같이 자릿수와 수를 외친다.
- ③ 자신이 쓴 수 중에서 선생님이 외친 수와 자릿수가 같은 수에 ○표 또는 ×표를 한다.
- ④ 가로, 세로, 대각선 등이 한 줄이 되면 줄을 그리며 “빙고!”라고 외친다.



활용
Tips

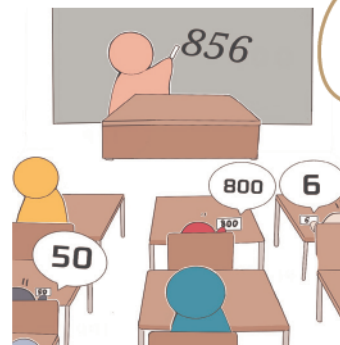
- ◆ 3×3 빙고부터 시작하여 점점 빙고 범위를 확장한다.
- ◆ 학생들 수준에 따라 1줄 빙고, 2줄 빙고 등 빙고 기준을 조절한다.
- ◆ 선생님이 외치는 대신 자릿값 카드를 뽑아서 제시할 수 있다.
- ◆ 수의 범위를 100~200, 100~300처럼 제한해서 점차 확대하며 활동한다.

활동 주제	세 자리 수 자릿값 익히기		
준비물	자릿값 카드, 가위	활동 시간	10분 (모둠 활동)

두더지 게임

900	90	9
800	80	8
700	70	7
600	60	6
500	50	5
400	40	4
300	30	3
200	20	2
100	10	1

자릿값 카드를 나누어 갖기



856의 자릿값을 가지고 있는 학생은 제자리에 앉으세요!

선생님이 칠판에 적은 세 자리 수의 자릿값에 해당하는 학생은 자릿값을 말하고 앉기



활동
방법

- ① 자릿값 카드를 나누어 갖는다. (카드가 27장이므로 학생 수에 따라 1장 또는 2장을 가질 수 있다.)
- ② 전체 학생이 일어나서 시작한다.
- ③ 교사는 세 자리 수를 칠판에 적는다. (예 856)
- ④ 칠판에 있는 수의 자릿값을 카드를 가지고 있는 학생은 큰 자리부터 큰 소리로 자릿값을 이야기하고 제자리에 앉는다.
(예 800, 50, 6 이라고 외치며 자리에 앉는다.)
- ⑤ 앉은 학생은 다시 일어나고 새로운 놀이를 시작한다.



활용
Tips

- ◆ 십의 자리, 일의 자리가 0인 세 자리 수가 제시될 경우 자릿값이 있는 학생만 자릿값을 말하고 앉을 수 있도록 사전에 안내한다.
- ◆ 활동 방법이 익숙해지면 학생이 나와서 세 자리 수를 말하고, 다른 한 명은 앉은 학생들이 자릿값을 바르게 말하고 앉았는지 확인할 수 있도록 한다.

단원

1

세 자리 수



2학년 1학기

④ 뛰어 세기

단 원	1. 세 자리 수	차 시	7차시 (수학 20~21쪽)
활동 목표	100씩, 10씩, 1씩 뛰어 세기를 통하여 세 자리 수의 계열을 알 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



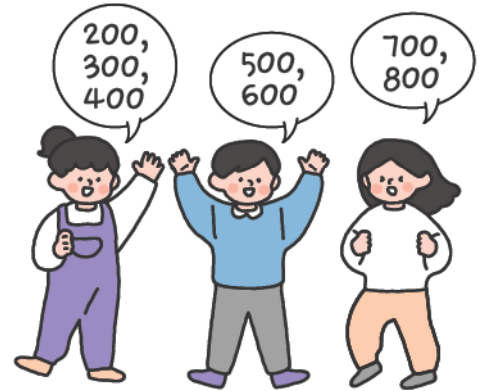
이런 활동이 있어요

모동활동
10분

[활동4-1] 뛰어 세기 놀이

모동활동
10분

[활동4-2] 1000 먼저 말하기

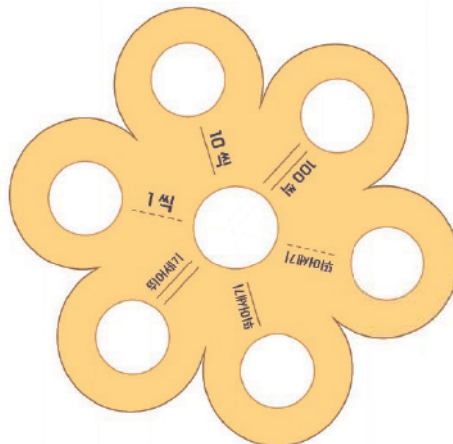


활동의도 및 기대효과

놀이와 활동을 하며 세 자리 수의 계열에 대해 이해하고 뛰어 세는 수에 따라 어느 자리가 바뀌는지 추측하고 되돌아볼 수 있다.

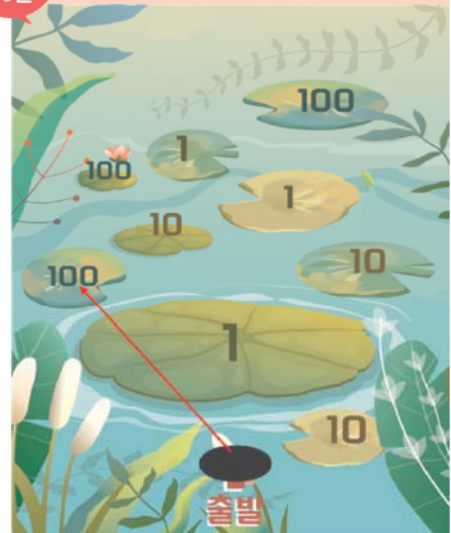
작활동
10분

[활동4-3] 뛰어 세기 꽃



작활동
10분

[활동4-4] 바둑돌 튕기기



활동 주제	1, 10, 100씩 뛰어 세기		
준비물		활동 시간	10분 (모둠 활동)

아이엠 그라운드 뛰어 세기

아이엠 그라운드
100씩 뛰어세기



무릎치고



손뼉치고



오른손, 왼손



활동 방법

- ① 몇 씩(100, 10, 1) 뛰어 셀 것인지 정한다.
- ② 몸짓을 하며 '아이엠 그라운드 100씩(10씩 또는 1씩) 뛰어 세기' 노래를 부른다.
- ③ 처음 시작하는 학생이 세 자리 수를 마음속에 정해두고 게임을 시작한다.
- ④ 다음에 이어서 하는 학생들은 처음 학생이 말한 수에 정해진 수를 뛰어 세기 하며 놀이한다.



활용 Tips

- ▶ 박자에 맞추어 놀이해야 하므로 뛰어 세기가 어느 정도 학습된 후에 놀이를 해야 배움이 느린 학생들도 즐겁게 참여할 수 있다.
- ▶ 모둠별로 놀이가 원활하게 되면 전체가 함께 참여할 수 있다.

1. 세 자리 수

[활동 자료 4-2]

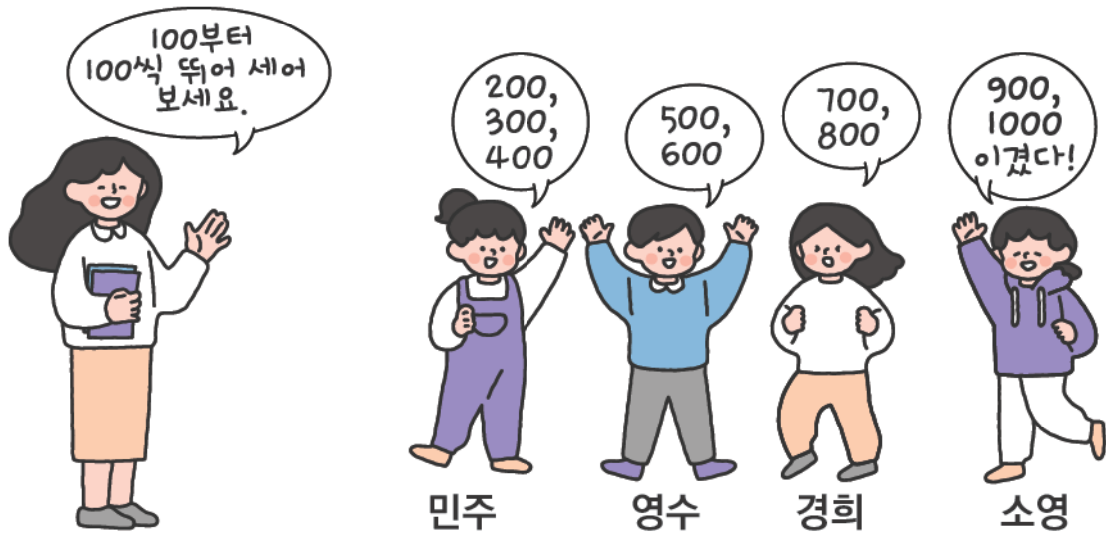
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	1000까지 뛰어 세기		
준비물		활동 시간	10분 (모둠 활동)

1000 먼저 말하기



시작과 뛰어 세는 수 제시하기

수를 1~3개까지 말하기



활동
방법

- ① 시작하는 수는 미리 정해 준다.
- ② 1씩 뛰어세기는 980부터, 10씩 뛰어세기는 800부터, 100씩 뛰어세기는 100부터 시작한다.
- ③ 한 사람은 수를 1~3개까지 말할 수 있다.
- ④ 1000을 말하는 사람이 이긴다.

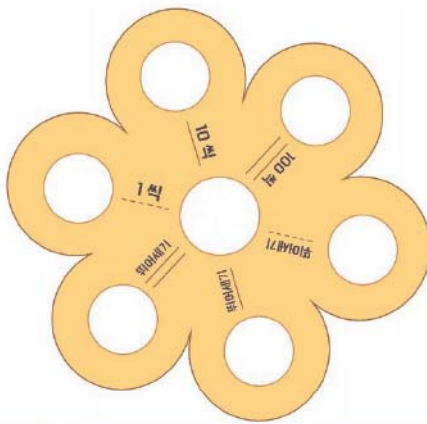


활용
Tips

- 익숙해지면 시작하는 수를 더 작은 수로 정할 수 있다.
- 1000을 말하는 사람이 지는 놀이로 바꿀 수 있다.

활동 주제	1, 10, 100씩 뛰어 세기		
준비물	꽃 모양 장식(자료)	활동 시간	10분 (짝 활동)

뛰어 세기 꽃



꽃 모양 활동지



오려서 교실 꾸미기



활동 방법

- ① 꽃 가운데에 100과 899 사이의 수 중 한 개를 쓴다.
- ② 짝과 함께 꽃을 바꿔서 가운데에 쓴 수를 기준으로 1씩, 10씩, 100씩 뛰어 센 수를 쓴다.
- ③ 친구들에게 보여 주고 친구들은 뛰어 센 수가 맞는지 확인한다. 뛰어 센 수가 틀리면 고친다.
- ④ 꽃 모양을 꾸미고 오려서 게시한다.

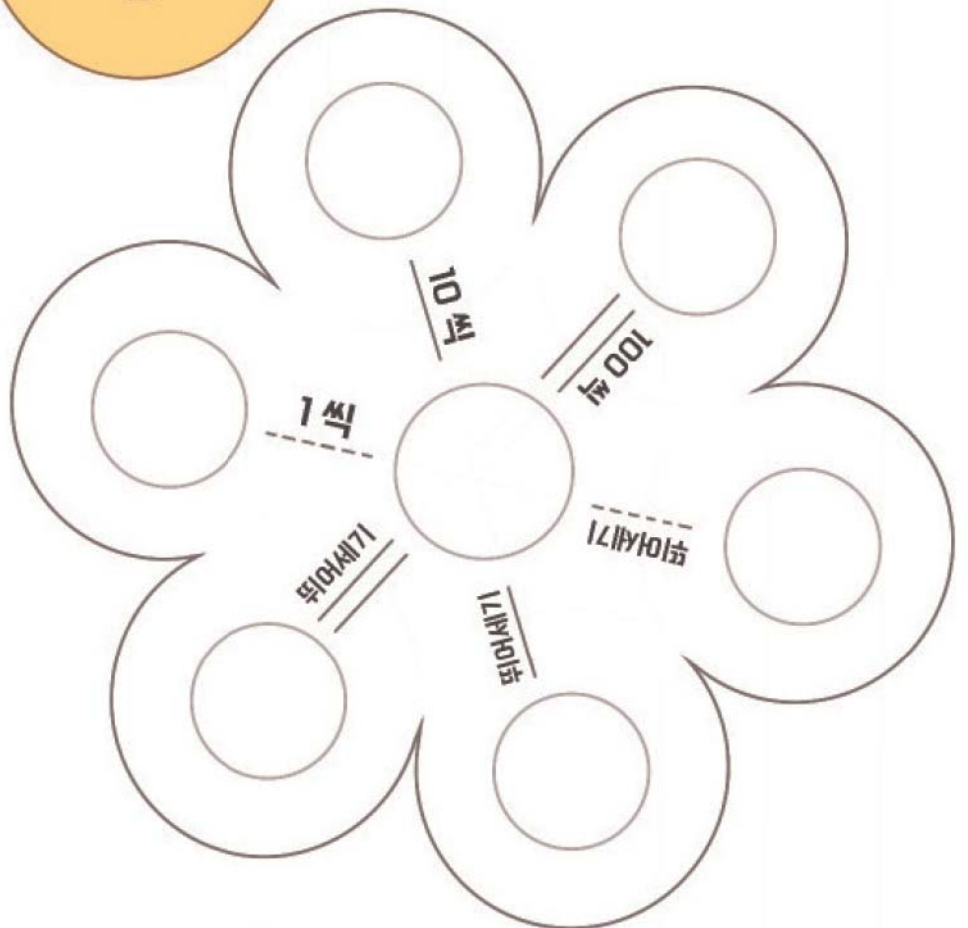
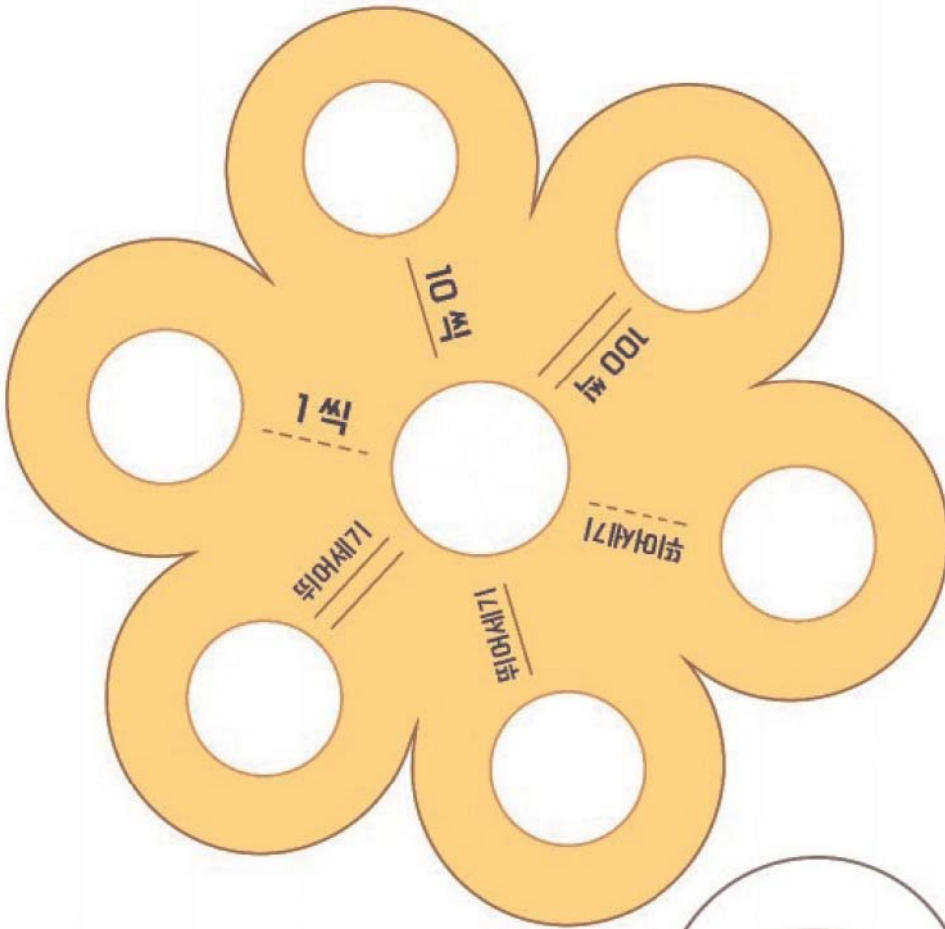


활용 Tips

- ◆ 익숙해지면 뛰어 세는 기준을 바꿀 수도 있다. (30씩, 50씩, 150씩, 200씩 등)
- ◆ 꽃 모양 장식품은 색 A4용지에 출력하여 사용하고, 흰색 꽃에 색연필로 색칠해서 전시할 수 있다.



꽃 모양 장식



1. 세 자리 수

[활동 자료 4-4]

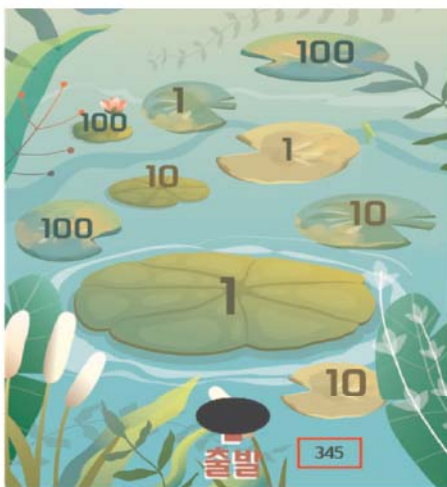
교구활동

신체활동

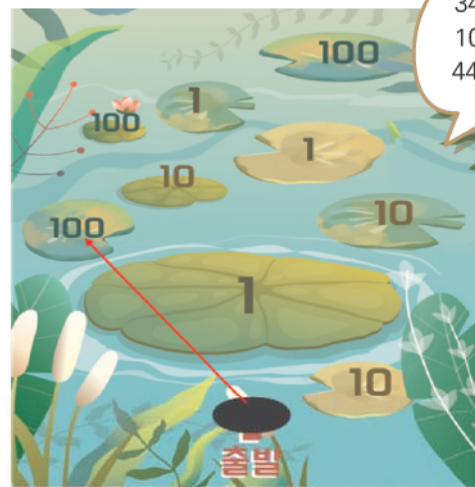
놀이활동

활동 주제	1, 10, 100씩 뛰어 세기		
준비물	바둑돌, 놀이판(자료), 공책	활동 시간	10분 (짝 활동)

바둑돌 튕기기



출발하는 수를 정하고 바둑돌 튕기기



바둑돌이 도착한 수만큼 세 번 뛰어 세기



활동 방법

- ① 출발할 때 세 자리 수를 정한다.
- ② 출발 칸에 바둑돌을 둔다.
- ③ 바둑돌을 튕겨서 도착한 연잎에 있는 수만큼 세 번 뛰어 세기를 한다.
- ④ 규칙대로 놀이를 성공했으면 점수를 얻는다.
- ⑤ 바둑돌이 연못에 빠지면 다음 사람에게 기회가 넘어간다.

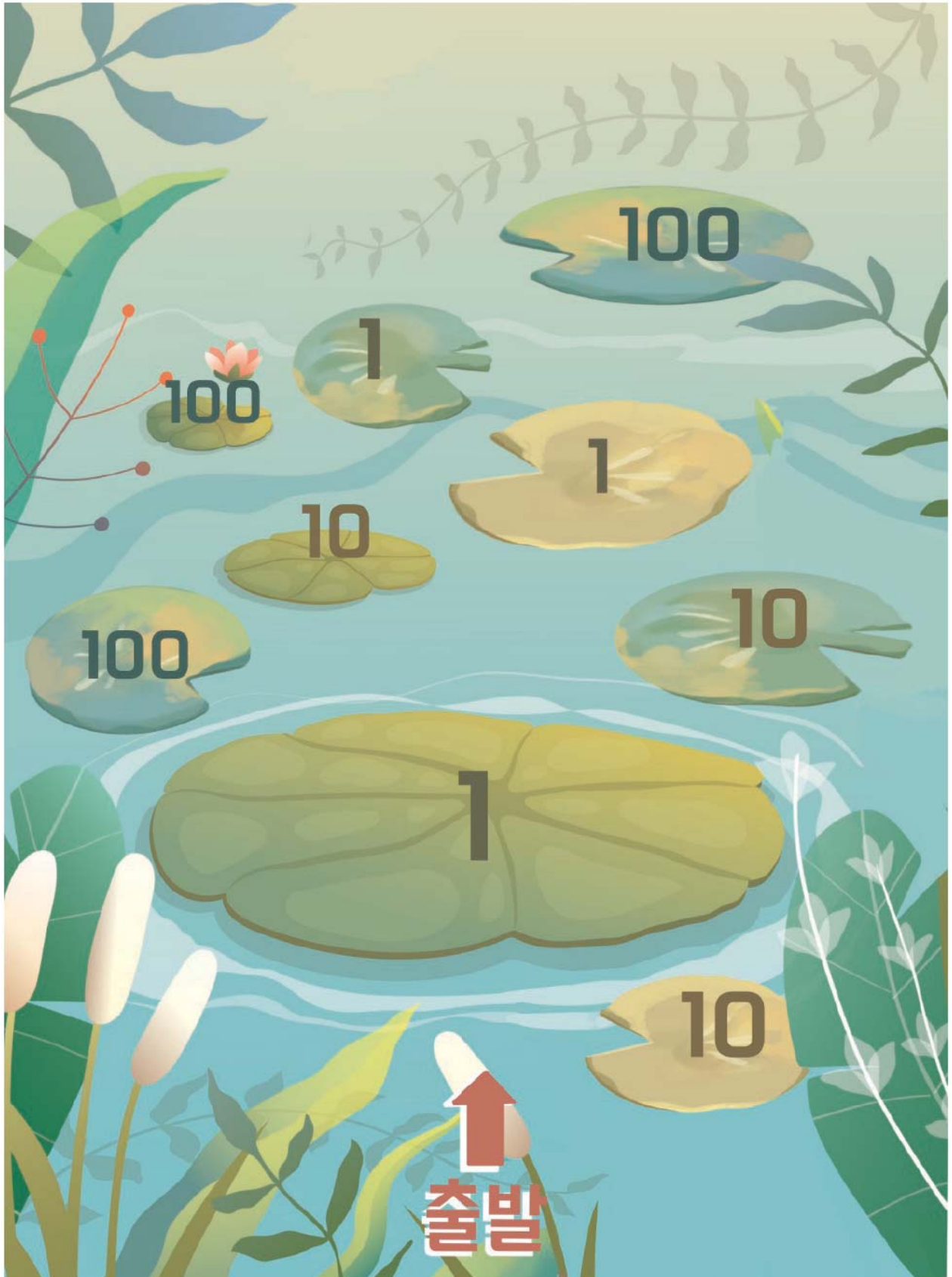


활용 Tips

- 출발할 때 수와 점수표는 공책에 기록한다.
- 바둑돌을 튕기는 횟수, 뛰어 세기 횟수 등은 짝과 상의하여 정할 수 있다.
- 경기를 하기 전 바둑돌 튕기기 힘 조절 연습을 한다. (바둑돌 대신 병뚜껑을 활용할 수 있다.)



바둑돌 놀이판



세 자리 수



2학년 1학기

⑤ 두 수의 크기 비교

단 원	1. 세 자리 수	차 시	8차시 (수학 22~23쪽)
활동 목표	두 수의 크기를 비교하여 대소 관계를 수학적 기호나 언어로 나타낼 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



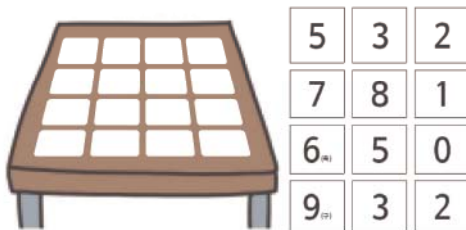
이런 활동이 있어요

모둠활동
10분

[활동5-1] 어느 수가 더 클까?

짝활동
10분

[활동5-2] 물고기 입 그리기



활동의도 및 기대효과

세 자리 수에서 각 자리 숫자가 나타내는 값과 계열에 대한 이해를 바탕으로 수의 크기를 비교하는 활동이다. 놀이를 통해 세 자리 수의 자릿값을 자연스럽게 익히되, 놀이 전에 자릿값 개념에 대한 이해를 위해 구체물과 수 모형을 활용하여 충분히 활동하도록 한다.

짝활동
10분

[활동5-3] 이마에 붙은 수 찾기



전체 활동
20분

[활동5-4] 어떤 수가 더 클까요?



1. 세 자리 수

[활동 자료 5-1]

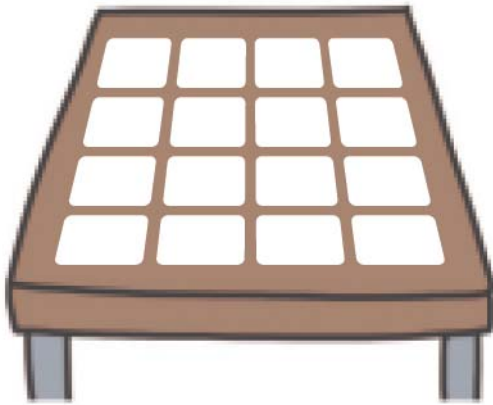
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	세 자리 수의 크기 비교하기		
준비물	수 카드(자료), 가위	활동 시간	10분 (모둠 활동)

어느 수가 더 클까?



5	3	2
7	8	1
6 _(국)	5	0
9 _(구)	3	2

이 수들 중에서
어느 수가 가장 클까요?
왜 그럴까요?

수 카드를 뒤집어서 펼쳐 놓기

순서대로 3장씩 뽑아 세 자리 수 만들기



활동 방법

- ① 0부터 9까지의 카드 두 벌을 섞고 뒤집어 늘어놓는다.
- ② 각자 수 카드 3장을 뽑아 세 자리 수를 만든다.
- ③ 각자 만든 수를 비교하며 가장 큰 세 자리 수를 만든 학생이 이긴다.



활용 Tips

- ◆ 나와 짝이 서로 번갈아 뽑아서 크기를 비교하게 할 수 있다.
- ◆ 가장 큰 세 자리 수를 뽑을 때 그 이유를 반드시 설명하도록 한다.



수 카드

0	5	0	5
1	6 _(육)	1	6 _(육)
2	7	2	7
3	8	3	8
4	9 _(구)	4	9 _(구)

1. 세 자리 수

[활동 자료 5-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

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

물고기의 입을 그려볼까요?



5	2	8
8	7	1

871은 528보다 큼니다.
528은 871보다 작습니다.

$871 > 528$
 $528 < 871$

수 카드 세 장씩 뒤집기

각각 세 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 세 장씩 뒤집는다.
- ③ 뒤집은 수 카드 3장으로 각각 세 자리 수를 만든 후 비교하는 말로 표현한다.
(예 8, 7, 1과 5, 2, 8을 뒤집었다면 8과 7과 1을 고른 학생은 '871은 528보다 큼니다.'라고 말하며, 5와 2와 8을 고른 학생은 '528은 871보다 작습니다.'라고 말한다.)
- ④ 화이트보드에 두 수를 쓰고 부등호를 사용하여 식으로 나타낸다.
(예 $871 > 528$, $528 < 871$)



활용 Tips

- ◆ 나와 짝이 쓴 수를 쓸 때 자신의 수를 먼저 쓰고 짝의 수를 쓰게 한다. 그러면 수의 크기를 비교하는 표현이 2가지가 나오면서 모두가 함께 칠판에 수를 쓰고 표현할 수 있다.



100 소개 카드

수 카드를 올려서 사용하세요.

1	2	3
4	5	6 _(육)
7	8	9 _(구)

1	2	3
4	5	6 _(육)
7	8	9 _(구)

1. 세 자리 수

[활동 자료 5-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

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

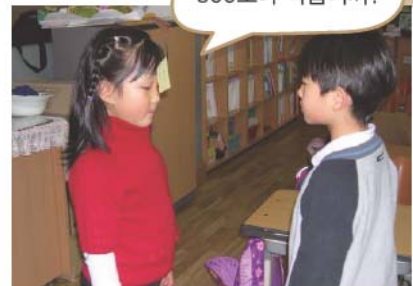
내 이마에 붙은 수는 무엇일까요?



가위, 바위, 보로 술래 정하기



이긴 사람이 붙임쪽지에
세 자리 수 쓰기



술래는 이마에 붙은 수 맞추기



활동
방법

- ① 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람이 먼저 문제를 내고, 진 사람은 술래가 된다.
- ② 이긴 사람은 술래가 알지 못하게 세 자리 수를 붙임쪽지에 쓰고 술래의 이마에 붙여준다.
- ③ 술래는 이마에 붙은 수를 알아내기 위해 “~보다 큼니까?”, “~보다 작습니까?” 라는 질문을 한다. (예 “500보다 큼니까?”, “500보다 작습니까?” 등)
- ④ 문제를 낸 사람은 ‘예’, ‘아니오’ 만 대답할 수 있다.
- ⑤ 술래가 수를 맞히면 바꾸어서 문제를 낸다.



활용
Tips

- ◆ 처음에는 몇백의 수로 시작하고 차츰 익숙해지면 몇백 몇십의 수로 사고를 확장한다.
- ◆ 놀이할 때 일의 자리 또는 십의 자리 수를 특정하게 정하여 활동하면 쉽게 할 수 있다.
- ◆ 짝과 한 번씩 번갈아 가며 했으면 다른 짝을 찾아서 활동한다.

활동 주제	두 수의 크기를 비교하여 순서대로 나열하기		
준비물	수 놀이 카드, 가위	활동 시간	20분 (전체 활동)

어느 수가 더 클까?



수 카드 한 장씩 받기



선생님이 말한 수보다 큰 수 일어나기



- ① 수 카드를 한 장씩 받고, 자신의 수 카드를 확인한다.
- ② 교사가 수 카드 한 장을 들고 '큰 수'라고 말하면 더 큰 수가 적힌 수 카드를 가지고 있는 학생이, '작은 수'라고 말하면 작은 수가 적힌 수 카드를 가지고 있는 학생이 일어난다.
- ③ 위의 활동을 충분히 한 후, 수의 순서에 따라 기차를 만들어 본다.
- ④ 기차가 완성되면 앞에서부터 수 카드에 적힌 수를 말해 본다.



- ◆ 수 카드로 기차를 만들 때 수를 하나씩 비교하여 나열하기보다 백의 자리 숫자가 같은 수끼리 모은 다음 수를 나열하도록 한다.



수 놀이 카드

◆ 수 카드를 오려서 사용하세요.

156	167	178	188	195
252	256	264	278	286
311	325	338	358	369
425	435	456	479	498
538	546	557	569	573
679	681	685	688	695
765	775	784	789	793
812	832	845	863	891
913	923	935	944	948
959	963	975	982	998

2학년 1학기

단원

3

덧셈과 뺄셈





1

2

3

4

① 받아올림이 있는 두 자리 수의 덧셈 72

② 받아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈 81

③ 세 수의 계산 89



덧셈과 뺄셈



2학년 1학기

① 받아올림이 있는 두 자리 수의 덧셈

단원	3. 덧셈과 뺄셈	차시	2~4차시 (수학 60~65쪽)
활동 목표	받아올림이 있는 (두 자리 수)+(한 자리 수), (두 자리 수)+(두 자리 수)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

작활동
10분

[활동1-1] 아바타 덧셈



모둠활동
10분

[활동1-2] 덧셈 말판 놀이

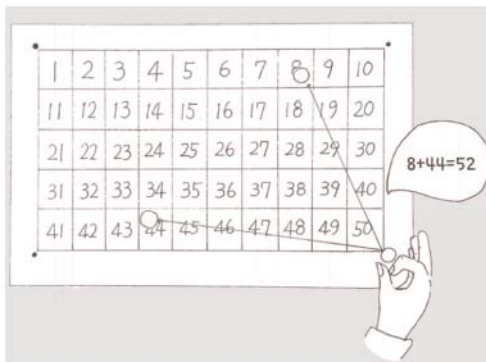


활동의도 및 기대효과

다양한 교구 및 놀이 활동을 통해 받아올림이 있는 (두 자리 수)+(한 자리 수), (두 자리 수)+(두 자리 수)의 원리를 익히고 반복하여 계산하는 데 주안점을 둔다. 이를 통해 학생들이 받아올림이 있는 덧셈의 원리를 다양한 문제 상황에 적용할 수 있도록 한다.

모둠활동
15분

[활동1-3] 덧셈 땅따먹기



전체 활동
10분

[활동1-4] 덧셈 삼총사 모여라



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 1-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아올림이 있는 두 자리 수의 덧셈 수 모형으로 나타내기		
준비물	수 모형	활동 시간	10분 (짝 활동)

아바타 덧셈



28+6은
얼마일까?



28+6=34야.



가위바위보 하기

이긴 짝은 받아올림이 있는
덧셈식 묻기

진 짝은 덧셈식과 답을
수 모형으로 나타내기



활동
방법

- ① 가위바위보를 해서 이긴 짝이 받아올림이 있는 덧셈식을 묻는다.
- ② 진 짝은 아바타가 되어 덧셈식과 답을 수 모형으로 나타낸다.
- ③ 답이 맞으면 역할을 바꾸어 ①과 ②의 과정을 반복한다.



활용
Tips

- ◆ 이긴 짝은 받아올림이 있는 (두 자리 수)+(한 자리 수) 또는 (두 자리 수)+(두 자리 수)의 덧셈식을 묻도록 한다.
- ◆ 수 모형으로 나타낼 때에는 두 수의 덧셈식을 먼저 나타낸 다음 받아올림한 결과값을 나타낸다.
- ◆ 받아내림이 있는 뺄셈 활동에도 적용할 수 있다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아올림이 있는 두 자리 수의 덧셈		
준비물	활동지(말판), 자료(회전판), 클립	활동 시간	10분 (모둠 활동)

덧셈 말판 놀이

말판의 수가 8,
회전판의 수가 8이면
더해서 16으로 이동해요



회전판의 클립 튕기기

말판의 수와 회전판의 수 덧셈

도착점에 먼저 도착한 팀이 승리



- ① 둘씩 짝을 지어 가위바위보로 순서를 정한다.
- ② 이긴 팀 먼저 회전판의 클립을 튕겨 나온 수만큼 이동한다.
- ③ 이동하여 위치한 말판의 수와 클립이 가리키는 회전판의 수를 더한다.
- ④ 덧셈이 맞으면 답의 수로 이동한다.
- ⑤ 도착점에 먼저 도착한 팀이 이긴다.



- ◆ 둘씩 짝이 되어 한 사람은 클립을 튕기고 다른 한 사람은 덧셈식을 풀며 서로 역할을 번갈아 맡는다.
- ◆ 회전판의 2, 3, 4, 5는 짝끼리 의논하여 빈칸에 알맞게 적도록 한다.
- ◆ 바둑알, 지우개, 자석 등을 말로 활용할 수 있다.



말판





회전판

▣ 짝끼리 의논하여 2, 3, 4, 6을 회전판 빈칸에 적은 후 사용하세요.



- ① 클립을 연필로 중심에 고정시키기
- ② 클립을 손가락으로 치기
- ③ 클립이 돌다가 멈춘 수를 이용하기



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 1-3]

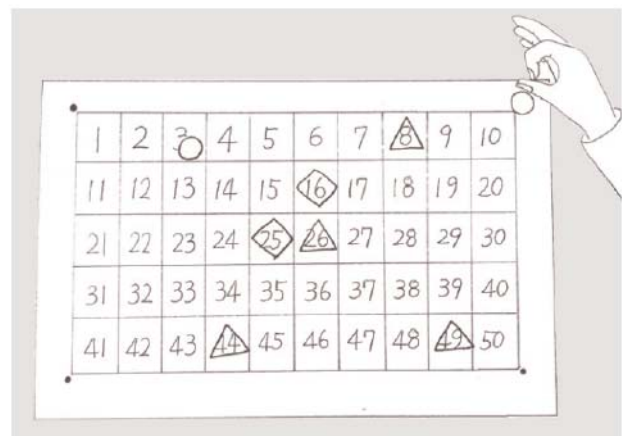
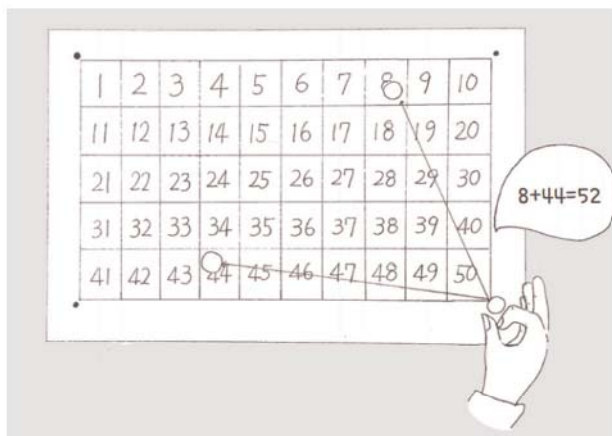
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아올림이 있는 두 자리 수의 덧셈		
준비물	활동지(수판), 바둑돌 2개	활동 시간	15분 (모둠 활동)

덧셈 땅따먹기



바둑돌 2개를 튕겨 놓인 두 수 덧셈하기

덧셈이 맞으면 두 수에 자기 땅 표시하기



- ① 자기 차례가 되면 자신의 시작점에서 바둑돌 2개를 차례로 튕긴다.
- ② 튕긴 바둑돌이 놓인 두 수를 덧셈하여 답을 말한다.
- ③ 답이 맞으면 두 수에 자기 땅 표시를 한다. (예 ○, △, □, X)
- ④ 땅을 많이 차지한 순서대로 순위가 정해진다.



- ◆ 수판의 네 귀퉁이 중에서 각자 바둑돌을 튕길 시작점을 정한다.
- ◆ 바둑돌을 잘못 튕겨 수판 밖으로 나가거나 다른 사람이 차지한 땅에 들어가면 한 번 더 기회를 주고, 두 번 연속일 경우 다음 차례로 넘어 간다.
- ◆ 바둑돌이 두 칸에 걸쳐지게 되면 더 많이 놓여 있는 칸을 기준으로 한다.
- ◆ 받아내림이 있는 뺄셈 활동에도 적용할 수 있다.



수판

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

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 1-4]

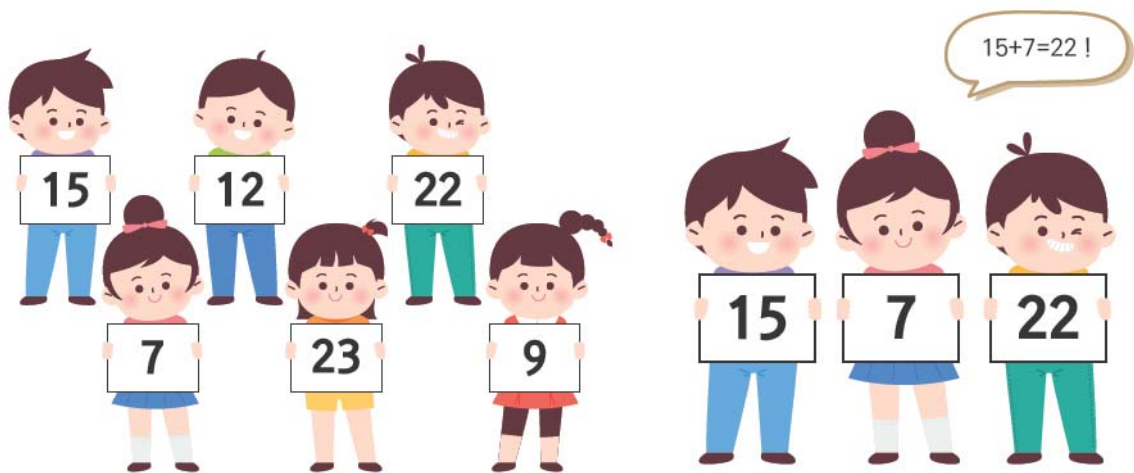
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	덧셈식 완성하기		
준비물	수 카드	활동 시간	10분 (전체 활동)

덧셈 삼총사 모여라



올바른 덧셈식이 되도록 세 친구씩 모이기

덧셈식 완성하기



활동
방법

- ① 각자 수 카드 하나씩을 받는다.
- ② 교실을 돌아다니며 올바른 덧셈식이 되도록 세 명씩 모인다.
- ③ 세 명이 모였으면 덧셈식을 완성한다.
- ④ 학급 전체가 세 명씩 모였으면 한 팀씩 덧셈식을 말하고 답이 맞는지 함께 확인한다.



활용
Tips

- ◆ 전체 인원수가 3의 배수가 안 될 경우 선생님이 참여하거나, 덧셈식이 맞는지 확인하는 판정자 역할의 학생을 두어 3의 배수를 맞춘다.
- ◆ 카드의 수를 바꾸어 여러 번 진행할 수 있다.



자료

수 카드

● A4용지에 각 수 카드를 한 장씩 크게 출력해서 학생들에게 나눠주세요.

● 24명 기준이므로 학생 수에 맞춰 수 카드를 줄이거나 늘려주세요.

12	9	21
25	5	30
39	4	43
44	8	52
43	27	70
56	48	104
67	54	121
78	69	147

덧셈과 뺄셈



2학년 1학기

② 받아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈

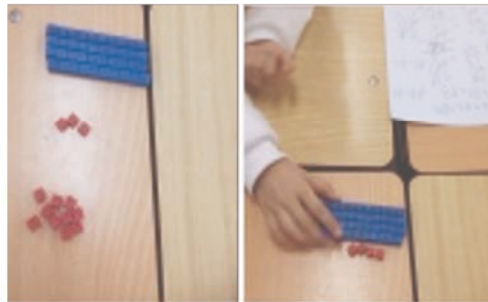
단 원	3. 덧셈과 뺄셈	차 시	6~8차시 (수학 68~73쪽)
활동 목표	받아내림이 있는 (두 자리 수)-(한 자리 수), (두 자리 수)-(두 자리 수)의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-06] 두 자리 수의 범위에서 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

작활동
10분

[활동2-1] 아바타 뺄셈



작활동
10분

[활동2-2] 뺄셈 오목

뺄셈	20	30	40	42	50	60	70	80	90	91
9										
11		19								
12			28							
13				29	37	44	51			
14					36	43	50			
15						45				
16							54			
17										
18										
19										

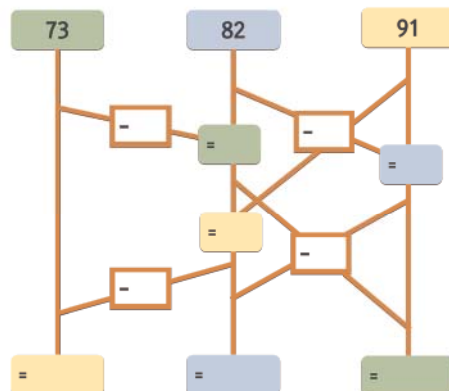


활동의도 및 기대효과

다양한 교구 및 놀이 활동을 통해 받아내림이 있는 (두 자리 수)-(한 자리 수), (두 자리 수)-(두 자리 수)의 원리를 익히고 반복하여 계산하는 데 주안점을 둔다. 이를 통해 학생들이 받아내림이 있는 뺄셈의 원리를 다양한 문제 상황에 적용할 수 있도록 한다.

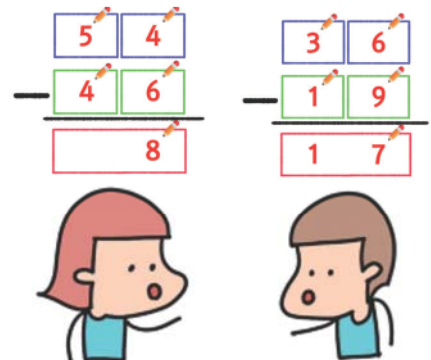
작활동
15분

[활동2-3] 뺄셈 사다리 타기



전체 활동
10분

[활동2-4] 바꿔서 뺄셈하기



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 2-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈 수 모형으로 나타내기		
준비물	수 모형	활동 시간	10분 (짝 활동)

아바타 뺄셈



가위바위보 하기

이긴 짝은 받아내림이 있는 뺄셈식 묻기

진 짝은 뺄셈식과 답을 수 모형으로 나타내기



활동
방법

- ① 가위바위보를 해서 이긴 짝은 받아내림이 있는 뺄셈식을 묻는다.
- ② 진 짝은 아바타가 되어 뺄셈식과 답을 수 모형으로 나타낸다.
- ③ 답이 맞으면 역할을 바꾸어 ①과 ②의 과정을 반복한다.



활용
Tips

- ◆ 이긴 짝은 받아내림이 있는 (두 자리 수)-(한 자리 수) 또는 (두 자리 수)-(두 자리 수)의 뺄셈식을 묻도록 한다.
- ◆ 수 모형으로 나타낼 때에는 두 수의 뺄셈식을 먼저 나타내고, 받아내림한 값을 다시 나타낸다.
- ◆ 받아올림이 있는 덧셈 활동에도 적용할 수 있다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 2-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	반아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈		
준비물	활동지(오목판)	활동 시간	10분 (짝 활동)

뺄셈 오목

큰 수에서 작은 수를 빼세요.
50-14=36이지요?

뺄셈	20	30	40	42	50	60	70	80	90	91
9										
11										
12										
13										
14					36					
15										
16										
17										
18										
19										

뺄셈	20	30	40	42	50	60	70	80	90	91
9										
11										
12										
13										
14					36					
15										
16										
17										
18										
19										

뺄셈	20	30	40	42	50	60	70	80	90	91
9										
11		28								
12			29							
13				36						
14					45					
15						54				
16										
17										
18										
19										

칠하고 싶은 칸과 연결된
두 수의 뺄셈값 적기

답이 맞으면 내 영역 표시하기

먼저 오목을 완성한 사람이 승리



활동
방법

- ① 가위바위보를 하여 순서를 정한다.
- ② 칠하고 싶은 칸을 정한 뒤, 그 칸과 연결된 두 수를 뺄셈한 답을 적는다.
- ③ 답이 맞으면 내 영역을 표시하고, 틀리면 답을 지운 뒤 짝 차례로 넘어간다.
- ④ 가로, 세로, 대각선으로 먼저 오목을 완성한 사람이 이긴다.



활용
Tips

- ◆ 뺄셈을 할 때에는 큰 수에서 작은 수를 빼도록 한다.
- ◆ 답이 맞는지 틀린지는 짝이 꼼꼼하게 확인하도록 한다.
- ◆ 먼저 끝난 짝들은 이긴 사람끼리, 진 사람끼리 한 판 더 해 보도록 한다.



오목판

- 가위바위보를 하여 순서를 정합니다.
- 내가 칠하고 싶은 칸을 정한 뒤, 그 칸과 연결된 두 수를 뺄셈한 답을 적습니다.
- 답이 맞으면 내 영역 표시를 합니다. (예 0, X, △)
- 답이 틀리면 지우개로 지우고 짝의 차례로 넘어갑니다.
- 가로, 세로, 대각선으로 연속하여 다섯 칸을 먼저 연결한 사람이 이깁니다.

뺄셈	20	30	40	42	50	60	70	80	90	91
9										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 2-3]

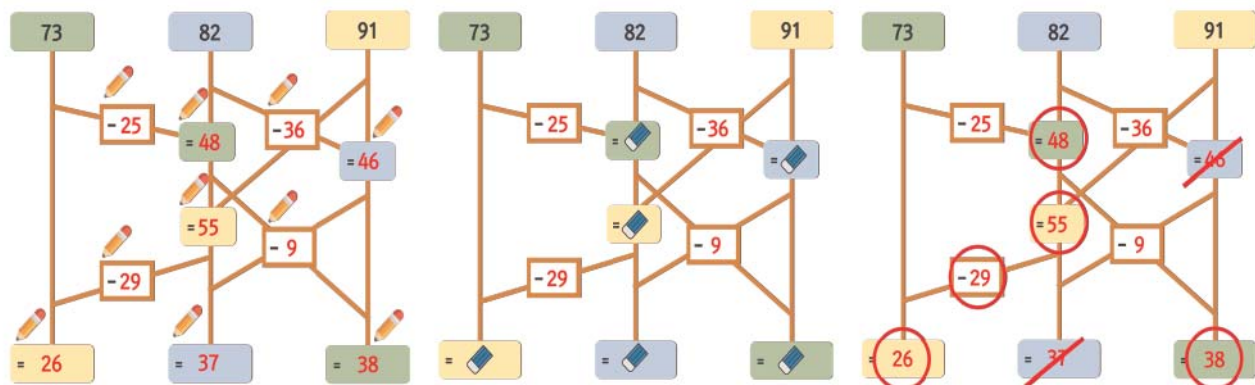
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈		
준비물	활동지(개별)	활동 시간	15분 (짝 활동)

뺄셈 사다리 타기



나만의 뺄셈 사다리 타기
활동지 만들기

답 부분을 지운 뒤 짝과 교환하
여 사다리 타기 풀기

다시 교환하여 짝이 푼 사다리
타기가 맞는지 채점해주기



활동 방법

- ① 각자 뺄셈 칸과 정답 칸을 채워 나만의 사다리 타기 활동지를 만든다.
- ② 답 부분을 지운 뒤, 짝과 활동지를 교환한다.
- ③ 두 수를 뺄셈한 답을 적으며 짝이 만든 사다리 타기 활동지를 푼다.
- ④ 사다리 타기를 완성하면 다시 교환하여 짝이 푼 사다리 타기가 맞는지 서로 채점을 해 준다.



활용 Tips

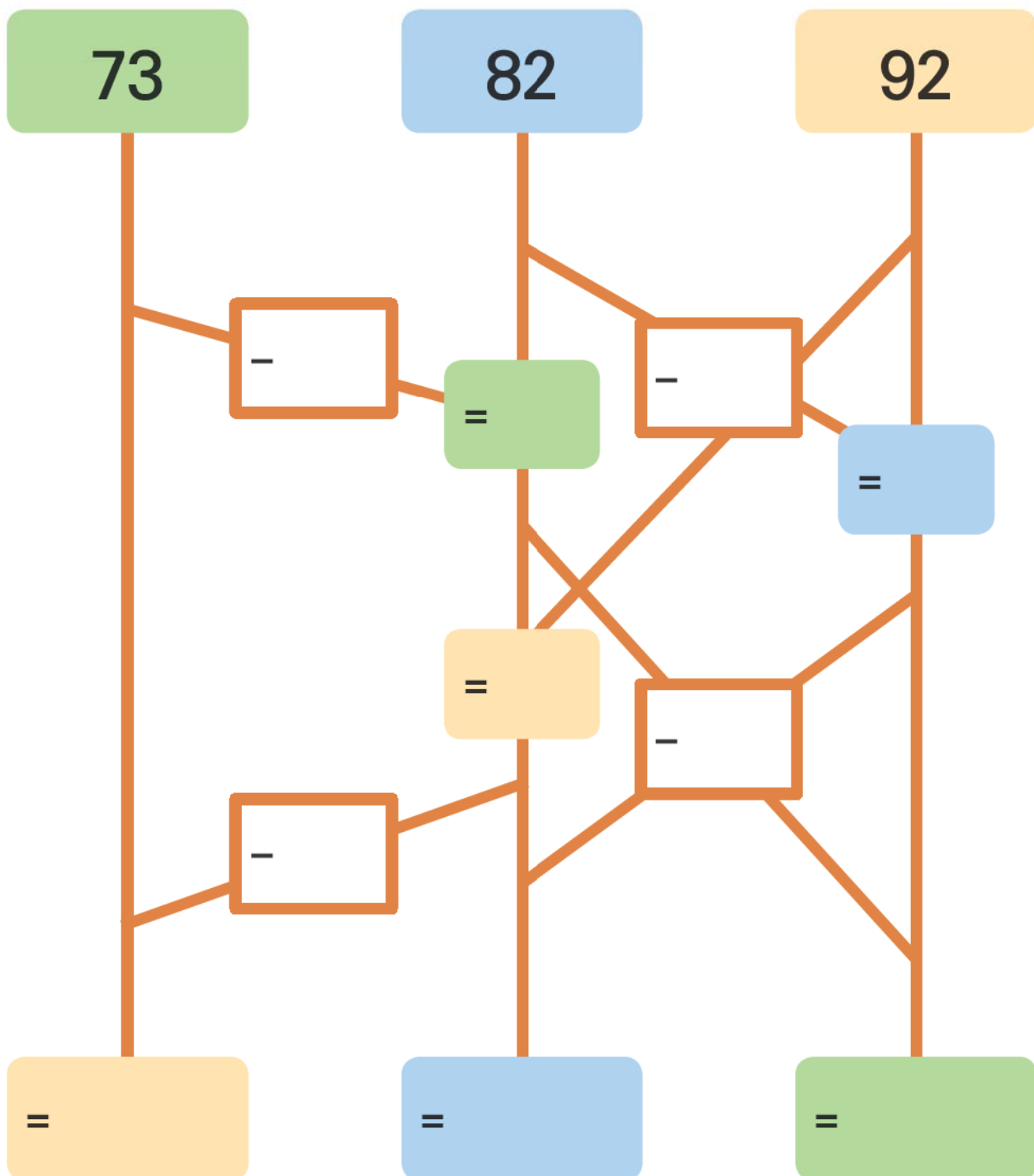
- ▶ 투명 L자 파일 안에 활동지를 넣고, 그 위에 보드마카로 정답을 적어서 보관하면 채점이 좀 더 쉽다.
- ▶ 뺄셈 칸에는 한 자리 수 또는 두 자리 수를 적되, 받아내림이 있는 두 수의 뺄셈이 되도록 한다.
- ▶ 채점까지 다 한 짝의 경우 처음 시작하는 수를 바꾸어 한 판 더 해 보도록 한다.

벨셈 사다리 타기

- 73

82

92



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 2-4]

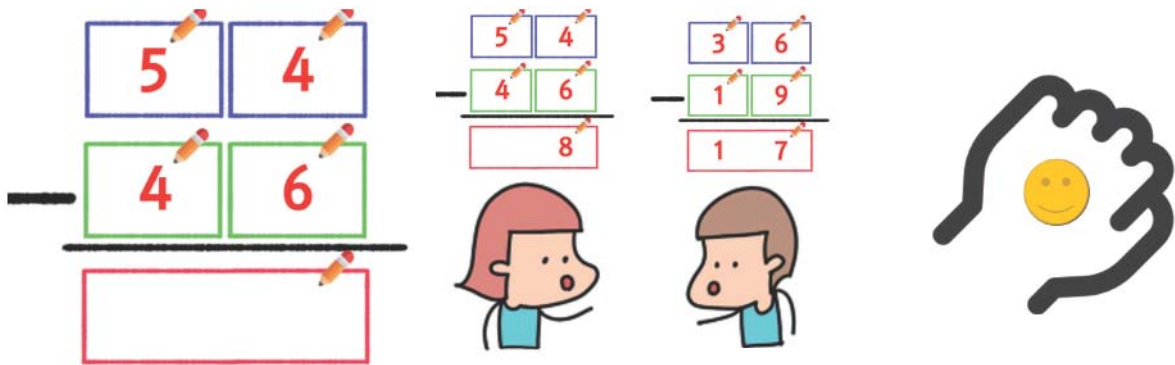
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	받아내림이 있는 두 자리 수의 뺄셈		
준비물	활동지(개별), 붙임딱지(개별 10장 이상)	활동 시간	15분 (전체 활동)

바꿔서 뺄셈하기



받아내림이 있는
두 수의 뺄셈 문제 내기

교실을 돌아다니며 친구를 만나
활동지 바꿔서 문제 풀기

답이 맞으면 친구 손등에
붙임딱지 붙여주기

활동 방법

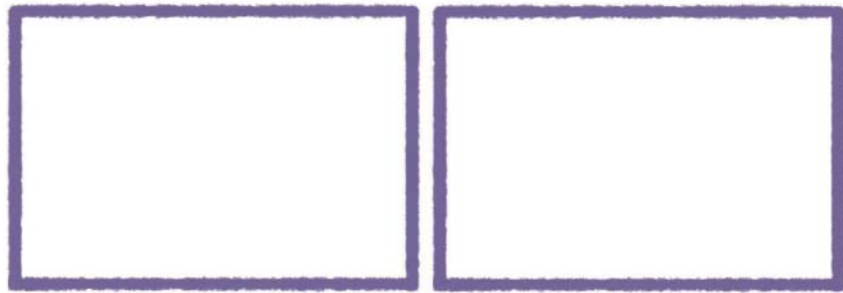
- ① 받아내림이 있는 (두 자리 수)-(한 자리 수) 또는 (두 자리 수)-(두 자리 수)의 뺄셈 문제를 낸다.
- ② 교실을 돌아다니며 친구를 만나 활동지를 바꿔서 문제를 푼다.
- ③ 답이 맞으면 친구 손등에 붙임딱지를 붙여주고, 틀리면 가르쳐준다.
- ④ 여러 친구들을 만나며 손등에 최대한 많은 붙임딱지를 모은다.

활용 Tips

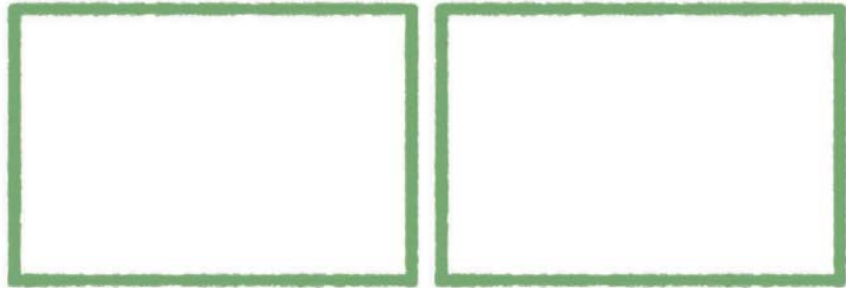
- ◆ 여러 번 답을 적고 지울 수 있도록 겹면에 OHP필름, 투명 L자 파일을 붙여 집게로 고정하거나 활동지를 코팅한다.
- ◆ 채점 시간을 단축하도록 정답을 뒷면에 따로 적어두거나 외워 두도록 한다.
- ◆ 붙임딱지 대신 별 그려주기, 칭찬하기 등으로 대체할 수 있다.



빨셈 문제지



—



단원

3

덧셈과 뺄셈



2학년 1학기

③ 세 수의 계산

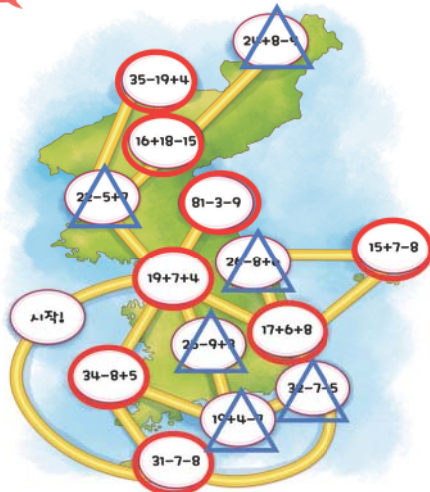
단 원	3. 덧셈과 뺄셈	차 시	13차시 (수학 82~83쪽)
활동 목표	세 수의 계산 원리를 이해하고 계산할 수 있다.		
성취기준	[2수01-08] 두 자리 수의 범위에서 세 수의 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

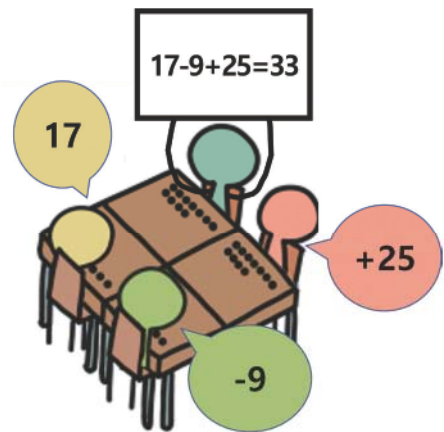
작활동
10분

[활동3-1] 세 수의 계산 여행



모듬활동
10분

[활동3-2] 넷이서 덧셈 뺄셈



활동의도 및 기대효과

다양한 교구 및 놀이 활동을 통해 받아 내림이 있는 세 수의 계산 원리를 이해하고, 익히기 활동을 통해 계산에 능숙할 수 있도록 하는 데 주안 점을 둔다. 이를 통해 학생들이 세 수의 계산 원리를 이해하고 다양한 문제 상황에 적용할 수 있게 된다.

모듬활동
15분

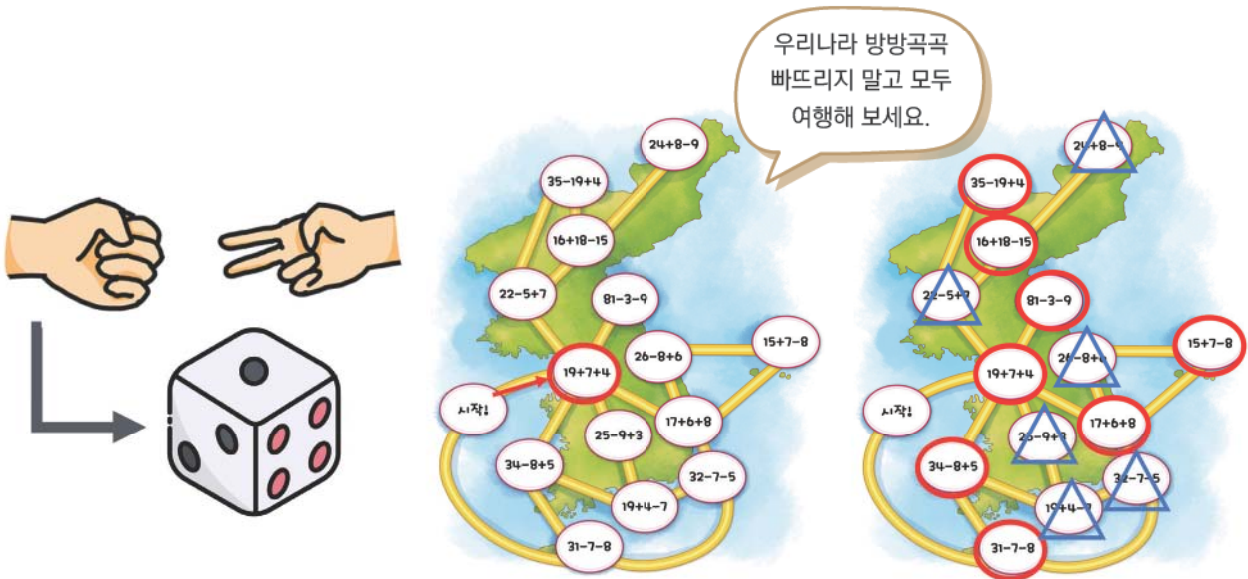
[활동3-3] 세 수의 계산식 통장



가져온 수 카드 3장	9, 21, 34	
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만원)	
$34-9+21=46$	46만원	

활동 주제	세 수의 계산		
준비물	활동지, 주사위	활동 시간	10분 (짝 활동)

세 수의 계산 여행



이긴 짝이 먼저 주사위 굴리기

주사위 수만큼 길따라 이동

누구 영역이 더 많을까?



- ① 가위바위보에서 이긴 사람 먼저 주사위를 굴린다.
- ② 시작점에서 주사위 수만큼 이동한 자리에서 세 수의 계산 문제를 푼다.
- ③ 맞으면 자신의 영역 표시를 하고, 틀리면 짝의 차례로 넘어간다.
- ④ 여행을 끝마쳤을 때 자기 영역이 더 많은 사람이 승리한다.

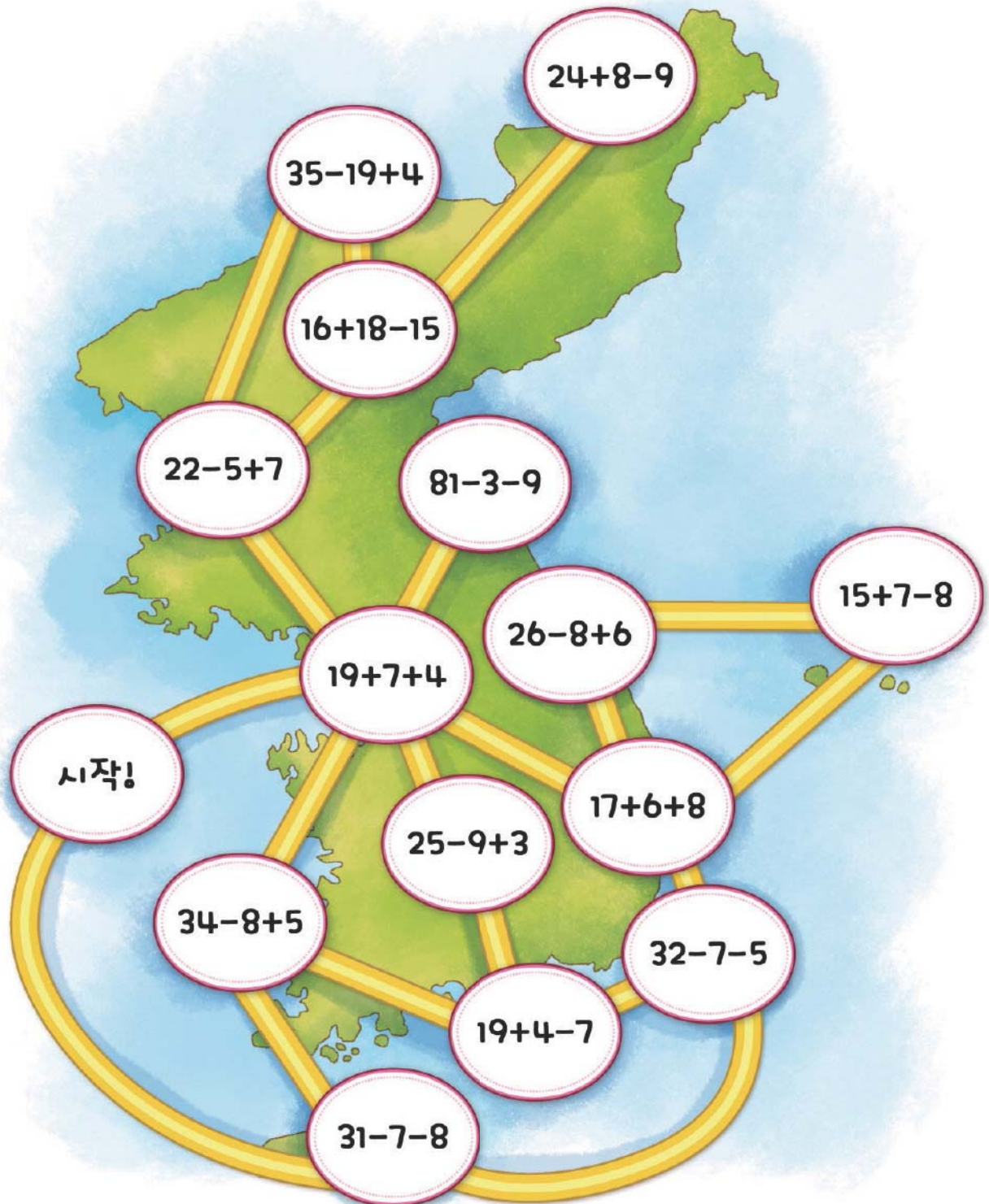


- 주사위 수만큼 이동할 때 꼭 노란색 길을 따라 이동하도록 한다.
- 두 번째 차례부터는 계산한 식에서 이어가도록 한다.



세 수의 계산 여행지도

- ▶ 짝과 가위바위보하여 이긴 사람이 먼저 주사위를 굴립니다.
- ▶ 시작점에서 주사위 수만큼 이동한 위치에서 세 수의 계산 문제를 풉니다.
- ▶ 맞으면 자기 영역 표시를 하고, 틀리면 짝의 차례로 넘어갑니다.
- ▶ 여행을 끝마쳤을 때 자기 영역이 더 많은 사람이 이깁니다.



3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 3-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	세 수의 계산		
준비물	화이트보드, 보드마카, 지우개	활동 시간	10분 (모둠 활동)

넷이서 덧셈 뺄셈



먼저 두 자리 수 말하기

차례대로 덧셈, 뺄셈 이용하여
계산식 이어가기

세 수의 계산식 완성하기



활동
방법

- ① 1번 모둠원이 두 자리 수 하나를 정해서 말한다.
- ② 2, 3번 모둠원이 한 자리 또는 두 자리 수의 덧셈이나 뺄셈식 이어 말한다.
- ③ 4번 모둠원은 화이트보드에 세 수의 계산식을 답까지 적어 완성한다.
- ④ 맞으면 역할을 바꾸어 2→3→4→1번, 3→4→1→2번, 4→1→2→3번 순서대로 계속 이어간다.



활용
Tips

- 세 수의 계산식을 만들 때에는 받아올림이 있는 덧셈 또는 받아내림이 있는 뺄셈이 되도록 한다.
- 뺄셈을 할 때에는 답이 0보다 작아지지 않도록 주의한다.
- 모둠원이 세 명인 경우, 한 사람이 1, 2번 또는 2, 3번의 역할을 병행한다.

3. 덧셈과 뺄셈

[활동 자료 3-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	세 수의 계산		
준비물	활동지(통장, 개별), 자료(수카드, 모둠별)	활동 시간	15분 (모둠 활동)

세 수의 계산식 통장



정답이 크게 나오려면
어떤 수를 더하고,
어떤 수를 빼야 할까요?

가져온 수 카드 3장	9, 21, 34
세 수의 계산식 (정답까지 적기)	
$34 - 9 + 21 = 46$	

가져온 수 카드 3장	9, 21, 34
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만 원)
$34 - 9 + 21 = 46$	46만원

각자 세 장씩 가져오기

덧셈과 뺄셈 사용해서
계산식 만들기

답의 크기만큼 적립금 받기



활동
방법

- ① 1부터 60까지 적힌 수 카드를 모둠 책상 가운데 뒤집어 놓고 각자 세 장씩 가져온다.
- ② 세 장의 수 카드로 답이 가장 크게 나오는 계산식을 통장에 적는다.
- ③ 답이 맞으면 답의 크기만큼 적립금을 받는다. (예 답이 35이면 35만원)
- ④ 놀이가 끝났을 때 통장 적립금이 많은 순서대로 순위가 정해진다.



활용
Tips

- ◆ 세 수의 계산식을 적을 때에는 덧셈과 뺄셈이 한 번씩은 꼭 들어가도록 한다.
- ◆ 답이 맞는지는 모둠원들이 서로 확인해 주도록 한다.
- ◆ 모둠원이 5명인 경우 4라운드까지 진행 가능하다.



세 수의 계산식 통장

- 1부터 60까지 뒤집어 놓은 수 카드 중 세 장을 각자 가져옵니다.
- 세 장의 카드로 답이 가장 크게 나오는 계산식을 적습니다. (덧셈, 뺄셈이 한 번씩 들어가도록)
- 답이 맞으면 답의 크기만큼 적립금을 받습니다. (답이 35면 35만원)
- 놀이가 끝났을 때 통장 적립금이 많은 순서대로 순위가 정해집니다.

가져온 수 카드 3장		
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만원)	
가져온 수 카드 3장		
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만원)	
가져온 수 카드 3장		
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만원)	
가져온 수 카드 3장		
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만원)	
가져온 수 카드 3장		
세 수의 계산식 (답까지 적기)	정답 적립금 (단위: 만원)	
통장 적립금 총액 (단위: 만원)		



수 카드

◆ 수 카드를 오려서 잘 섞은 뒤, 모둠 책상 가운데에 뒤집어 놓아 주세요.

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

2학년 1학기

단원

6

곱셈





1

2

3

4

① 묶어 세기 98

② 몇의 몇 배로 나타내기 104

③ 곱셈식 알아보기 112



곱셈

2학년 1학기

① 묶어 세기

단원	6. 곱셈	차시	2~3차시 (수학 144~147쪽)
활동 목표	여러 가지 방법으로 묶어 세기를 할 수 있고, 물건의 수를 몇씩 몇 묶음으로 표현할 수 있다.		
성취기준	[2수01-10] 곱셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 곱셈의 의미를 이해한다.		



이런 활동이 있어요

모둠활동
15분

[활동1-1] 과자 묶어 세기



짝활동
5분

[활동1-2] 묶어 세기 릴레이 (1)

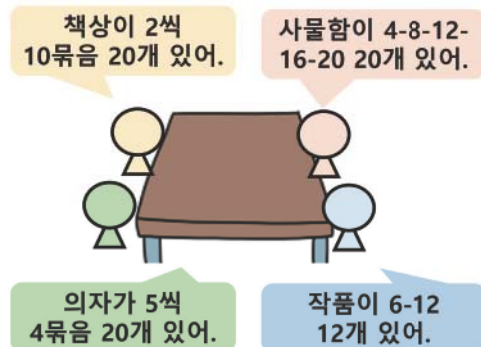


활동의도 및
기대효과

과일, 바둑돌, 교실 속 물건, 과자 등 여러 구체물을 다양한 방법으로 묶어 세는 데 주안점을 둔다. 이를 통해 학생들은 여러 가지 방법으로 묶어 세는 충분한 경험과 몇씩 몇 묶음으로 표현하는 연습을 할 수 있다.

모둠활동
10분

[활동1-3] 묶어 세기 릴레이(2)



전체 활동
15분

[활동1-4] 덧셈 삼총사 모여라



6. 곱셈

[활동 자료 1-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	여러 가지 방법으로 묶어 세기		
준비물	8절 도화지, 해양동물 과자(고*밥)	활동 시간	15분 (모둠 활동)

과자 묶어 세기



동물별로 분류하기



묶어 세고 돌아가며 발표하기



활동 방법

- ① 해양동물이 들어있는 과자를 뜯어 동물별로 분류한다.
- ② 각 모둠원이 동물 하나씩을 맡아 다양한 방법으로 묶어 센다.
(예) 둘씩, 셋씩, 넷씩, 다섯씩)
- ③ 모둠에서 묶어 센 방법을 모둠별로 돌아가며 발표한다.



활용 Tips

- ◆ 개수가 소수라 묶어 세기 어려운 경우, 한두 개 먹어서 개수를 조절하도록 할 수 있다.
- ◆ 모둠원 수보다 동물이 많은 경우, 먼저 끝낸 사람이 남은 동물을 묶어 세도록 한다.
- ◆ 묶어 셀 때는 “2-4-6, 6개” 또는 “2씩 3묶음 6개”와 같이 소리 내어 말하면서 세어 보도록 한다.

6. 곱셈

[활동 자료 1-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	여러 가지 방법으로 묶어 세기		
준비물	활동지	활동 시간	5분 (짝 활동)

묶어 세기 릴레이 (1) 과일

 배는 5개씩 5묶음
25개 있어.



과일 중 하나를 정해 묶어 세기

 사과 3, 6, 9, 12
12개 있어



더 이상 묶어 셀 수 없을 때까지
돌아가며 말하기



활동 방법

- ① 가위바위보를 해서 이긴 짝이 먼저 과일 중 하나를 정해 묶어 센다.
- ② 앞에서 나오지 않은 다른 방법으로 돌아가며 묶어 센다.
- ③ 자기 차례 때 서로 다른 색깔의 펜으로 몇 씩 묶어 썼는지 표시한다.
- ③ 더 이상 묶어 셀 수 없을 때까지 돌아가며 말한다.



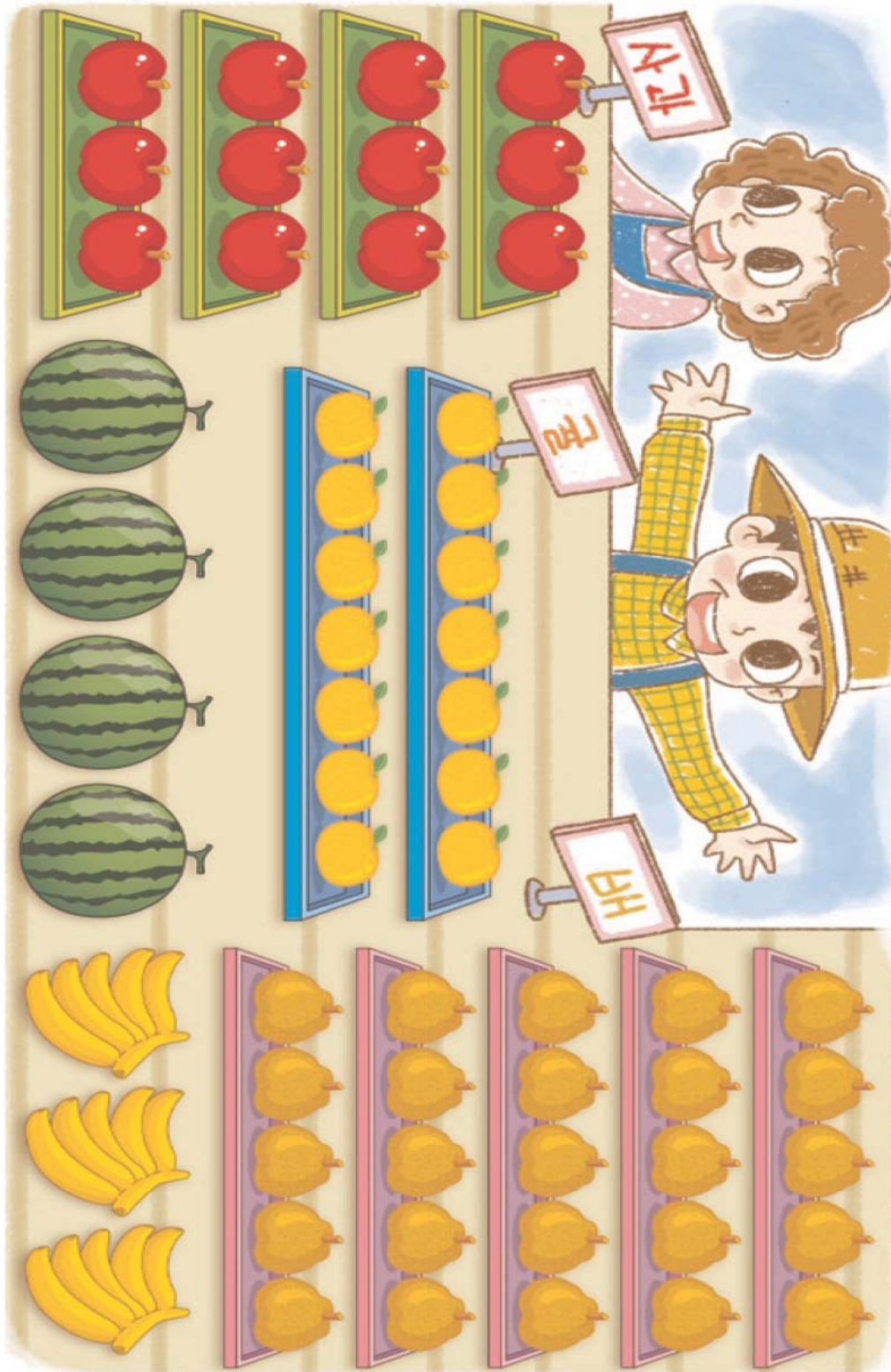
활용 Tips

- ◆ “3-6-9-12” 또는 “3씩 4묶음 12개” 등 다양한 방법으로 말해 보도록 한다.
- ◆ 1씩 12묶음 또는 12씩 한 묶음도 허용한다.
- ◆ 승패를 가리기보다는 협력하여 묶어 세는 다양한 방법을 찾아보도록 한다.



과일 묶어 세기

- ◆ 과일을 다양한 방법으로 묶어 세어 봅시다.
- ◆ 더 이상 묶어 셀 수 없을 때까지 돌아가며 말합니다.



6. 곱셈

[활동 자료 1-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	여러 가지 방법으로 묶어 세기		
준비물		활동 시간	10분 (모둠 활동)

묶어 세기 릴레이(2) 교실 편



작품이 2씩 6묶음 12개가 있어.

책상이 2씩 10묶음 20개 있어.

사물함이 4-8-12-16-20 20개 있어.

못 찾겠어.

필통이 10씩 2묶음 20개야. 이겼다!

의자가 5씩 4묶음 20개 있어.

작품이 6-12 12개 있어.

더 이상 모르겠어.

나도 기권이야.

교실 속 물건의 개수를 묶어 세기

돌아가며 묶어 세기

마지막까지 묶어 세는 사람이 승리

활동 방법

- ① 첫 번째 모둠원이 교실 속 물건의 개수를 묶어 센다.
- ② 모둠에서 돌아가며 서로 다른 방법으로 묶어 센다.
- ③ 마지막까지 묶어 세는 사람이 이긴다.

활용 Tips

- ◆ “3-6-9-12” 또는 “3씩 4묶음 12개” 등 다양한 방법으로 말해 보도록 한다.
- ◆ 물건을 직접 가리키며 세어보도록 한다.
- ◆ 승패를 가리는 경쟁 대신 협력하여 최대한 많은 묶어 세기 방법을 찾아 보도록 할 수 있다.

6. 곱셈

[활동 자료 1-4]

교구활동

신체활동

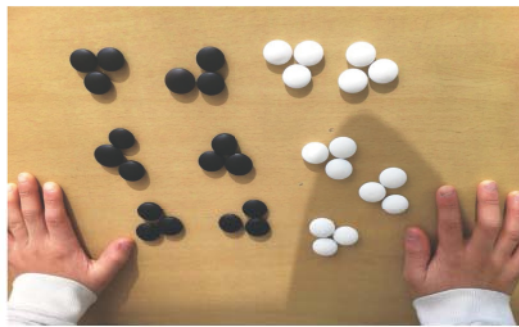
놀이활동

활동 주제	몇씩 몇 묶음으로 나타내기		
준비물	바둑돌	활동 시간	15분 (전체 활동)

묶어 세기 가라사대



가라사대
3씩 8묶음



가라사대를 붙이면 그 방법대로 바둑돌을 묶어 세기
붙이지 않으면 다른 방법으로 묶어 세기



활동 방법

- ① 교사가 “가라사대”를 붙이면 그 방법대로 바둑돌을 묶어 센다.
- ② “가라사대”를 붙이지 않으면 개수는 같되 다른 방법으로 바둑돌을 묶어 센다.
- ③ 일정 시간 또는 라운드까지 살아남으면 이긴다.



활용 Tips

- ◆ “가라사대”를 모르는 학생들을 위해 먼저 신체를 활용해 몸풀기 놀이를 한다.
- ◆ 교사의 지시에 맞게 묶어 썼는지는 짝이 서로 확인해 주도록 한다.
- ◆ 교사와 어느 정도 놀이를 한 뒤에는 각 모둠 안에서 가라사대 역할을 맡아 진행해 보도록 한다.

곱셈

2학년 1학기

② 몇의 몇 배로 나타내기

단원	6. 곱셈	차시	4~5차시 (수학 148~151쪽)
활동 목표	여러 가지 상황을 통해 배의 개념을 알고, 물건의 수를 몇의 몇 배로 나타낼 수 있다.		
성취기준	[2수01-10] 곱셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 곱셈의 의미를 이해한다.		



이런 활동이 있어요

작활동
10분

[활동2-1] 같은 짝을 찾아라

모둠활동
10분

[활동2-2] 같은 걸 다르게 표현해요



활동의도 및
기대효과

몇씩 몇 묶음, 동수
누가와 같은 몇의
몇 배를 찾아 보며
몇의 몇 배의 개념을
확실하게 이해하도록
한다. 나아가 어떤
수를 몇의 몇 배로
표현할 수 있는 능력을
길러 추후 학습할
곱셈식에 대한 이해를
높인다.

작활동
15분

[활동2-3] 몇의 몇 배 빙고



6. 곱셈

[활동 자료 2-1]

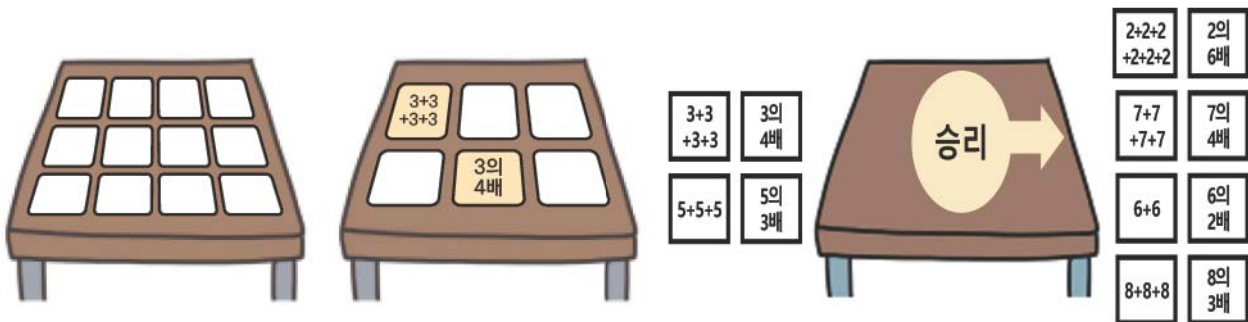
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	몇의 몇 배로 나타내기		
준비물	활동지(수 카드)	활동 시간	10분 (짝 활동)

같은 짝을 찾아라



12장의 수 카드를
뒤집어 놓기

두 장씩 뒤집어 수가
같으면 카드 가져가기

더 많은 카드를 가져가면 승리



- ① 12장의 수 카드를 뒤집어 책상 위에 놓는다.
- ② 가위바위보로 순서를 정한다.
- ③ 자기 차례 때 두 장의 카드를 뒤집어 더한 수와 몇 배한 수가 같으면 가져가고, 다르면 원래대로 뒤집어 놓는다.
- ④ 돌아가며 놀이를 하다 끝났을 때 더 많은 카드를 가져간 사람이 이긴다.



- 놀이에 앞서 덧셈식을 몇의 몇 배로 표현하는 연습을 전체적으로 몇 번 해 본다.
- 먼저 끝나고 시간이 남는 경우 빈 종이에 자신들이 직접 덧셈식과 몇의 몇 배를 적어서 한 판 더 해보도록 할 수 있다.



수 카드

- 카드 12장을 오린 다음 카드를 잘 섞어 책상 위에 뒤집어 놓습니다.
- 가위바위보로 순서를 정합니다.
- 자기 차례 때 카드 2장을 뒤집어 내용을 확인합니다.
- 더한 값과 몇의 몇 배한 수가 같으면 가져가고, 다르면 원래대로 뒤집어 놓습니다.
- 놀이가 끝났을 때, 더 많은 카드를 가진 사람이 이깁니다.

$2+2+2+2+2+2$	2의 6배	$3+3+3+3$
$4+4+4$	4의 3배	3의 4배
$5+5+5$	5의 3배	$6+6$
$7+7+7+7+7$	7의 5배	6의 2배

6. 곱셈

[활동 자료 2-2]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	몇씩 몇 묶음과 덧셈식을 몇의 몇 배로 표현하기		
준비물	바둑돌	활동 시간	10분 (모둠 활동)

같은 걸 다르게 표현해요

2씩 4묶음은 8

$2+2+2+2=8$

만든 규칙에 따라 몇씩 몇 묶음으로,
덧셈식으로 말하기

2의 4배는 8

2씩 4묶음은 8

$2+2+2+2=8$

4번은 몇의 몇 배로
바둑돌의 개수 나타내기



활동
방법

- ① 1번 모둠원이 먼저 바둑돌을 원하는 방법으로 묶어서 나타낸다.
- ② 1번이 나타낸 바둑돌을 2번은 몇씩 몇 묶음으로, 3번은 덧셈식으로 말한다.
- ③ 4번은 몇의 몇 배로 바둑돌의 개수를 말한다.
- ④ 역할을 바꾸어 2→3→4→1, 3→4→1→2, 4→1→2→3번 순으로 놀이를 반복하여 진행한다.



활용
Tips

- ◆ 바둑돌의 개수가 지나치게 많아지지 않도록 50개와 같이 최대 개수를 학생들과 함께 미리 정한다.
- ◆ 바둑돌 대신 빨대나 종이컵, 일 모형 등 다른 구체물 또는 반구체물을 활용하여 진행할 수 있다.

활동 주제	몇의 몇 배로 표현하기		
준비물	자료(십면체 주사위), 활동지(빙고판)	활동 시간	15분 (짝 활동)

몇의 몇 배 빙고



짜끼리 십면체 주사위 만들기

2의 4 배 8	2의 2 배 4	2의 1 배 2
2의 6 배 12	2의 9 배 18	2의 3 배 6
2의 8 배 16	2의 7 배 14	2의 5 배 10

각자 빈칸을 채워 빙고판 만들기



주사위를 굴려 나온 수에 해당하는 □배 칸에 ○ 표시하기



활동 방법

- ① 가위와 테이프(또는 풀)을 이용하여 짜끼리 십면체 주사위 1개를 만든다.
- ② 짝과 놀이할 빙고판을 선택한다.
- ③ 각자 빈칸을 채워 몇의 몇 배 빙고판을 완성한다.
- ④ 주사위를 굴려 나온 수에 해당하는 □배 칸에 ○ 표시한다. (조커가 나오면 원하는 수로 표시 가능)
- ⑤ 한 줄 빙고를 먼저 완성하는 사람이 승리한다.



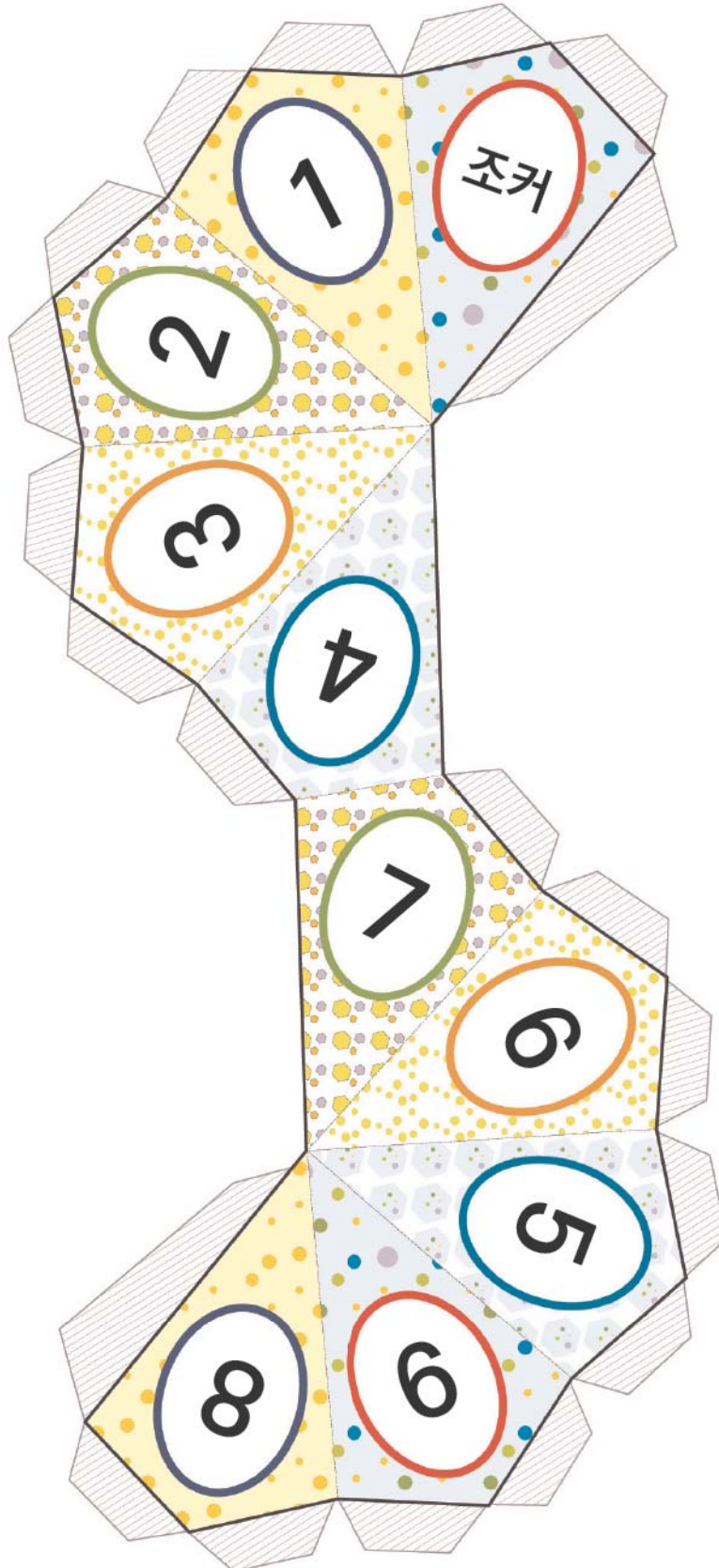
활용 Tips

- ◆ 십면체 주사위 전개도는 A4 도화지로 출력하면 이용하기 편리하다.
- ◆ 빙고가 끝나면 다른 빙고판을 이용하여 놀이를 계속하도록 한다.
- ◆ 만든 십면체 주사위와 빙고판은 후속 차시 곱셈식 및 2학기 곱셈구구 단원에서도 활용 가능하다.



십면체 주사위

- ◆ 가위로 외곽선을 자르고, 가운데 점선을 접습니다.
- ◆ 테이프(또는 풀)로 붙여 완성합니다. (마주보는 면의 수는 색깔이 같고 합이 9가 됩니다.)





빙고판

- ❖ 짝과 놀이할 빙고판을 선택하고, 빈 칸을 채워 몇의 몇 배 빙고판을 완성합니다.
- ❖ 주사위를 굴러 나온 수에 해당하는 □배 칸에 ○ 표시합니다. (조커가 나오면 원하는 수 표시 가능)
- ❖ 한 줄 빙고를 먼저 완성한 사람이 이깁니다.

2의 □배 □	2의 □배 □	2의 □배 □
2의 □배 □	2의 □배 □	2의 □배 □
2의 □배 □	2의 □배 □	2의 □배 □

3의 □배 □	3의 □배 □	3의 □배 □
3의 □배 □	3의 □배 □	3의 □배 □
3의 □배 □	3의 □배 □	3의 □배 □

4의 □배 □	4의 □배 □	4의 □배 □
4의 □배 □	4의 □배 □	4의 □배 □
4의 □배 □	4의 □배 □	4의 □배 □

5의 □배 □	5의 □배 □	5의 □배 □
5의 □배 □	5의 □배 □	5의 □배 □
5의 □배 □	5의 □배 □	5의 □배 □

6의 □배 □	6의 □배 □	6의 □배 □
6의 □배 □	6의 □배 □	6의 □배 □
6의 □배 □	6의 □배 □	6의 □배 □

7의 □배 □	7의 □배 □	7의 □배 □
7의 □배 □	7의 □배 □	7의 □배 □
7의 □배 □	7의 □배 □	7의 □배 □

8의 □배 □	8의 □배 □	8의 □배 □
8의 □배 □	8의 □배 □	8의 □배 □
8의 □배 □	8의 □배 □	8의 □배 □

9의 □배 □	9의 □배 □	9의 □배 □
9의 □배 □	9의 □배 □	9의 □배 □
9의 □배 □	9의 □배 □	9의 □배 □

곱셈

2학년 1학기

③ 곱셈식 알아보기

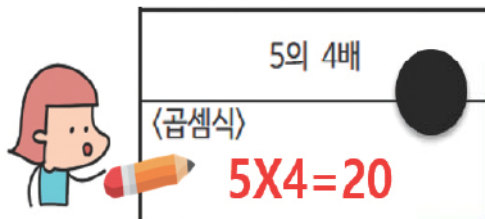
단원	6. 곱셈	차시	6~7차시 (수학 152~155쪽)
활동 목표	몇의 몇 배를 곱셈식으로 나타내고, 구체적인 상황에서 곱셈 문제를 해결할 수 있다.		
성취기준	[2수01-10] 곱셈이 이루어지는 실생활 상황을 통하여 곱셈의 의미를 이해한다.		



이런 활동이 있어요

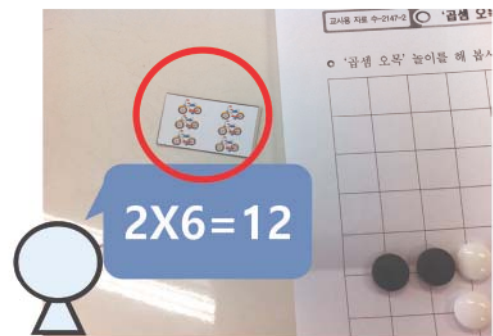
작활동
10분

[활동3-1] 곱셈 땅따먹기



작활동
10분

[활동3-2] 곱셈 오목

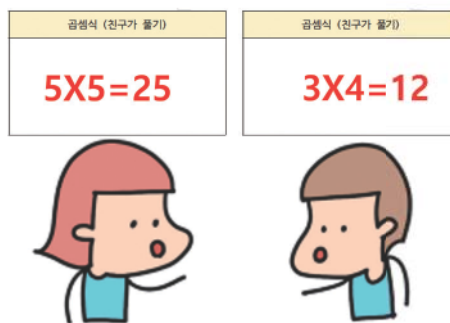


활동의도 및
기대효과

곱셈이 이루어지는 실생활 상황을 통해 곱셈의 의미를 이해하고 곱셈식에서 두 수의 곱이 무엇을 나타내는지 알게 한다. 이를 통해 곱셈이 이루어지는 상황을 다양한 예를 통해 설명할 수 있고 곱셈을 활용하는 능력을 기를 수 있다.

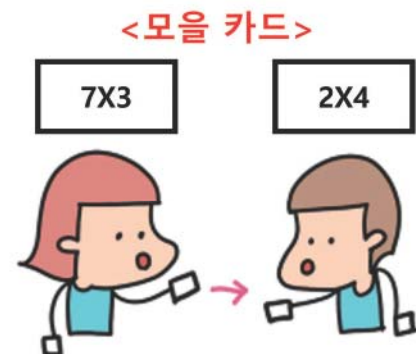
전체 활동
15분

[활동3-3] 바꿔서 곱셈 풀기



전체 활동
15분

[활동3-4] 곱셈 카드 교환하기



6. 곱셈

[활동 자료 3-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	몇의 몇 배를 곱셈식으로 나타내기		
준비물	활동지, 바둑돌 2개	활동 시간	10분 (짝 활동)

곱셈 땅따먹기

4의 3배 <곱셈식>	4의 4배 <곱셈식>	5의 3배 <곱셈식>
5의 4배 <곱셈식>	6의 2배 <곱셈식>	6의 3배 <곱셈식>
7의 2배 <곱셈식>	7의 3배 <곱셈식>	8의 2배 <곱셈식>
출발점		

5 곱하기 4는
20이야.



5의 4배 <곱셈식>
5X4=20

4의 3배 <곱셈식> 4X3=12	4의 4배 <곱셈식> 4X4=16
5의 4배 <곱셈식> 5X4=20	6의 2배 <곱셈식> 6X2=12
7의 2배 <곱셈식> 7X2=14	7의 3배 <곱셈식> 7X3=21

출발점에서 바둑돌 튕기기

바둑돌이 놓인 칸의 몇의
몇 배를 곱셈식으로 쓰고 읽기

맞으면 색칠하여 자기 땅
표시하기



- ① 가위바위보로 순서를 정한 뒤 출발점에서 바둑돌을 튕긴다.
- ② 바둑돌이 놓인 칸의 몇의 몇 배를 곱셈식으로 쓰고 읽는다.
- ③ 맞으면 색칠하여 자기 땅 표시를 하고, 틀리면 짝의 차례로 넘어간다.
- ④ 놀이를 끝마쳤을 때 더 많은 땅을 가진 사람이 이긴다.



- ◆ 바둑돌이 칸의 경계에 놓인 경우 더 많이 위치한 칸의 문제를 푼다.
- ◆ 문제를 바꾼 학습지를 여분으로 준비하여 먼저 끝난 경우 추가로 풀어 보도록 한다.



곱셈 땅따먹기

- 가위바위보로 순서를 정하고 자기 차례 때 출발점에서 바둑돌을 튕깁니다.
- 바둑돌이 놓인 자리의 몇의 몇 배를 곱셈식으로 쓰고 읽습니다. (예) 2의 3배 → $2 \times 3 = 6$)
- 맞으면 색칠하여 자기 땅 표시를 하고, 틀리면 짝의 차례로 넘어갑니다.
- 놀이가 끝났을 때 더 많은 땅을 가진 사람이 이깁니다.

출발점		
2의 3배 〈곱셈식〉	2의 4배 〈곱셈식〉	2의 5배 〈곱셈식〉
3의 4배 〈곱셈식〉	3의 5배 〈곱셈식〉	3의 6배 〈곱셈식〉
4의 3배 〈곱셈식〉	4의 4배 〈곱셈식〉	5의 3배 〈곱셈식〉
5의 4배 〈곱셈식〉	6의 2배 〈곱셈식〉	6의 3배 〈곱셈식〉
7의 2배 〈곱셈식〉	7의 3배 〈곱셈식〉	8의 2배 〈곱셈식〉
출발점		

6. 곱셈

[활동 자료 3-2]

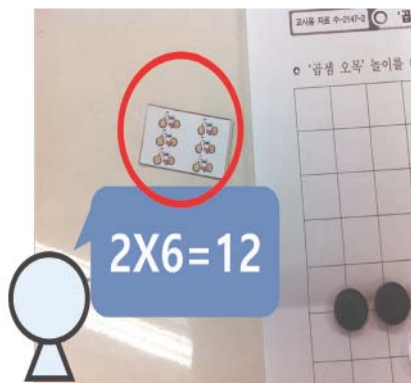
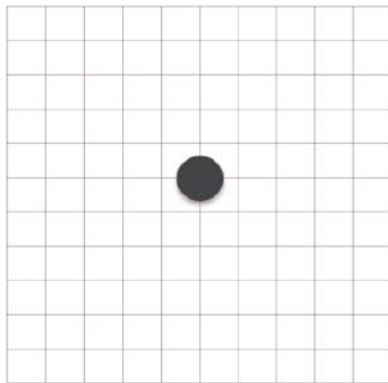
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	그림을 보고 곱셈식으로 나타내기		
준비물	활동지(오목판), 자료(그림카드), 바둑돌	활동 시간	10분 (짝 활동)

곱셈 오목



오목판의 원하는 자리에
바둑돌 내려놓기

뒤집어 놓은 그림카드 한 장을
뽑아 그림에 알맞은 곱셈식 말하기

바둑돌 다섯 개를 가로, 세로,
대각선으로 연속하여 이으면 승리



- ① 그림카드를 오려 잘 섞은 다음 뒤집어 쌓아 놓는다.
- ② 가위바위보로 순서를 정해 바둑돌을 오목판의 원하는 자리에 내려놓는다.
- ③ 뒤집어 놓은 그림카드 한 장을 뽑아 그림에 알맞게 곱셈식을 말한다.
- ④ 정답이 틀리면 짝의 도움을 받아 다시 풀어 본다.
- ⑤ 바둑돌 다섯 개를 가로, 세로, 대각선으로 연속하여 연결하면 이긴다.



- ▶ 바둑돌 대신 연필로 ○, ● 표시를 하여 놀이를 할 수 있다.
- ▶ 놀이에 앞서 그림카드 한 장을 예로 들어 정답이 여러 개가 나올 수 있음을 확인한다.
- ▶ 사용한 그림카드는 맨 밑에 넣어, 한 바퀴를 돌 경우 놀이에 재사용한다.



곱셈 오목판

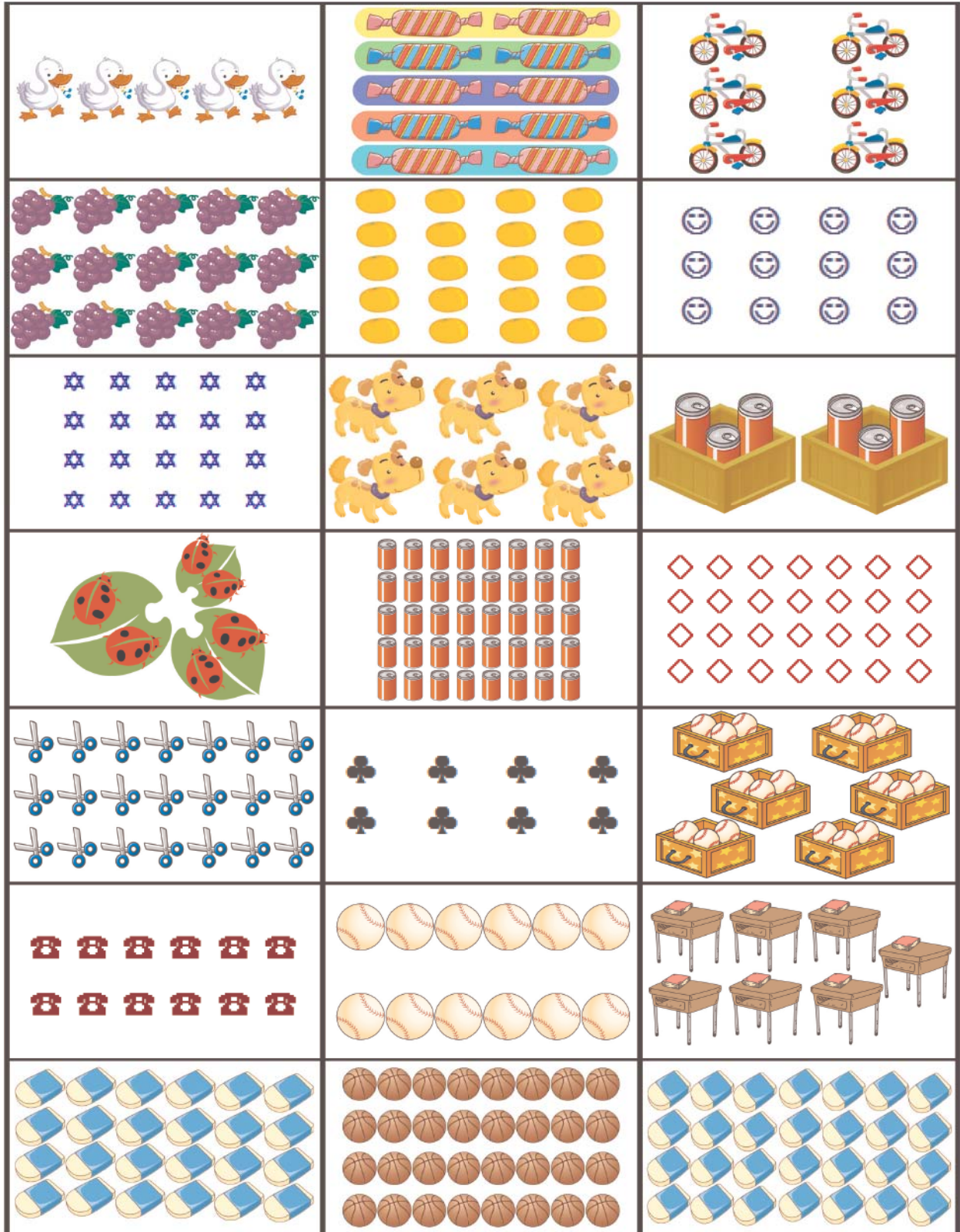
- 오목판의 원하는 자리에 바둑돌을 내려놓습니다.
- 뒤집어 놓은 그림카드 1장을 뽑아, 그림에 맞게 곱셈식을 말합니다. (예) 6X3=18
- 만약 정답이 틀리면 짝의 도움을 받아 다시 한 번 풀어봅니다.
- 바둑돌 다섯 개를 가로, 세로, 대각선으로 연속하여 이으면 이깁니다.



그림카드

◆ 그림카드를 오려 잘 섞은 다음, 뒤집어 쌓아놓습니다.

◆ 뒤집어 놓은 그림카드 1장을 뽑아, 그림에 알맞게 곱셈식을 말합니다. (예 6X3=18)



6. 곱셈

[활동 자료 3-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	생활 속 곱셈 문제 해결하기		
준비물	활동지(곱셈 문제지), 붙임딱지	활동 시간	15분 (전체 활동)

바꿔서 곱셈 풀기

그림 문제 (내가 내기)



이야기 문제 (내가 내기)

**사탕이 3개씩
4묶음 있습니다.**

곱셈식 (친구가 풀기)

$$5 \times 5 = 25$$

곱셈식 (친구가 풀기)

$$3 \times 4 = 12$$

친구가 맞힐 수 있도록
옆에서 응원해 주세요.



곱셈 문제 2개 만들기

교실을 돌아다니며 친구와
문제 바꾸어 풀기

맞힌 개수만큼 손등에
붙임딱지 붙여주기



활동
방법

- ① 예시를 참고하여 곱셈 문제를 2개 만든다. (그림 문제 1개, 이야기 문제 1개)
- ② 교실을 돌아다니며 친구를 만나 활동지를 바꾸어 문제를 곱셈식으로 나타낸다.
- ③ 맞힌 개수만큼 손등에 붙임딱지를 붙여주고, 틀린 문제는 서로 가르쳐준다.
- ④ 위와 같은 방식으로 많은 친구들을 만나며 문제를 바꾸어 푼다.



활용
Tips

- ◆ 여러 번 답을 적고 지울 수 있도록 겹면에 투명필름을 붙여 집게로 고정하거나, 활동지를 코팅한다.
- ◆ 이야기 문제를 내기 어려워하는 학생은 수학익힘 문제를 참고하여 변형하도록 한다.
- ◆ 붙임딱지 붙여주기 대신 별 그려주기, 칭찬하기 등으로 대체할 수 있다.



곱셈 문제지

- 예시 문제를 참고하여 나만의 곱셈 문제를 2개 냅니다. (그림 문제 1개, 이야기 문제 1개)
- 교실을 돌아다니며 친구를 만나 서로 문제를 바꾸어 풀니다.
- 맞은 개수만큼 손등에 붙임딱지를 붙여주고, 틀린 문제는 서로 가르쳐 줍니다.

그림 문제 (내가 내기)	곱셈식 (친구가 풀기)
	

이야기 문제 (내가 내기)	곱셈식 (친구가 풀기)
	

6. 곱셈

[활동 자료 3-4]

교구활동

신체활동

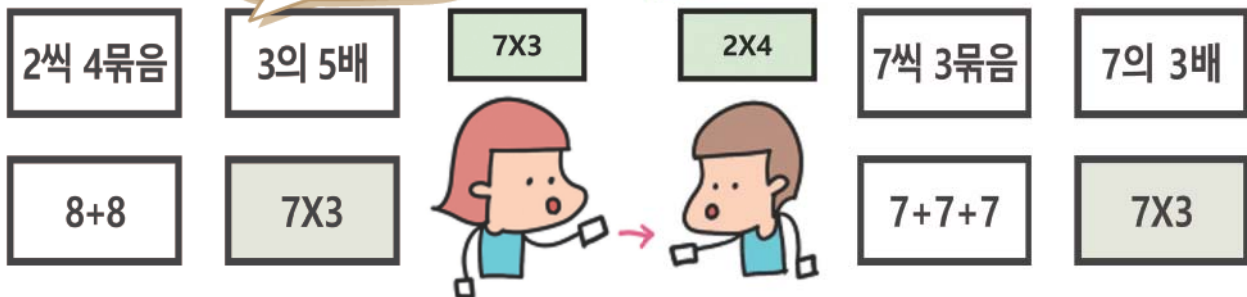
놀이활동

활동 주제	몇의 몇 배를 곱셈식으로 나타내기		
준비물	자료(곱셈 카드, 개별 4장)	활동 시간	15분 (전체 활동)

곱셈 카드 교환하기

내가 모아야 할 카드가
무엇인지 먼저 생각해요

<모을 카드>



종류별로 하나씩
카드 4장 갖기

곱셈식과 일치하는 카드 4장이
되도록 친구들과 카드 바꾸기

4장의 카드가 모두 일치하면
미션 성공

활동 방법

- ① 몇씩 몇 묶음, 몇의 몇 배, 덧셈식, 곱셈식으로 이뤄진 카드 4장을 갖고 시작한다.
- ② 곱셈식과 일치하는 카드 4장이 되도록 교실을 돌아다니며 친구들과 카드를 바꾼다.
- ③ 몇씩 몇 묶음, 몇의 몇 배, 덧셈식, 곱셈식 4장의 카드가 모두 일치하면 미션이 성공한다.
- ④ 선생님께 인증 확인을 받고 자리에 앉는다.

활용 Tips

- ◆ 간단한 노래를 부르고 끝날 때 만나는 친구와 카드를 바꾼다.
- ◆ 처음에 시작할 때는 카드의 수를 적게 한다. (세트 중복이 많을수록 난이도는 쉬워진다) 익숙해지면 학생 인원수에 맞도록 카드 수를 점차 늘려서 진행한다.

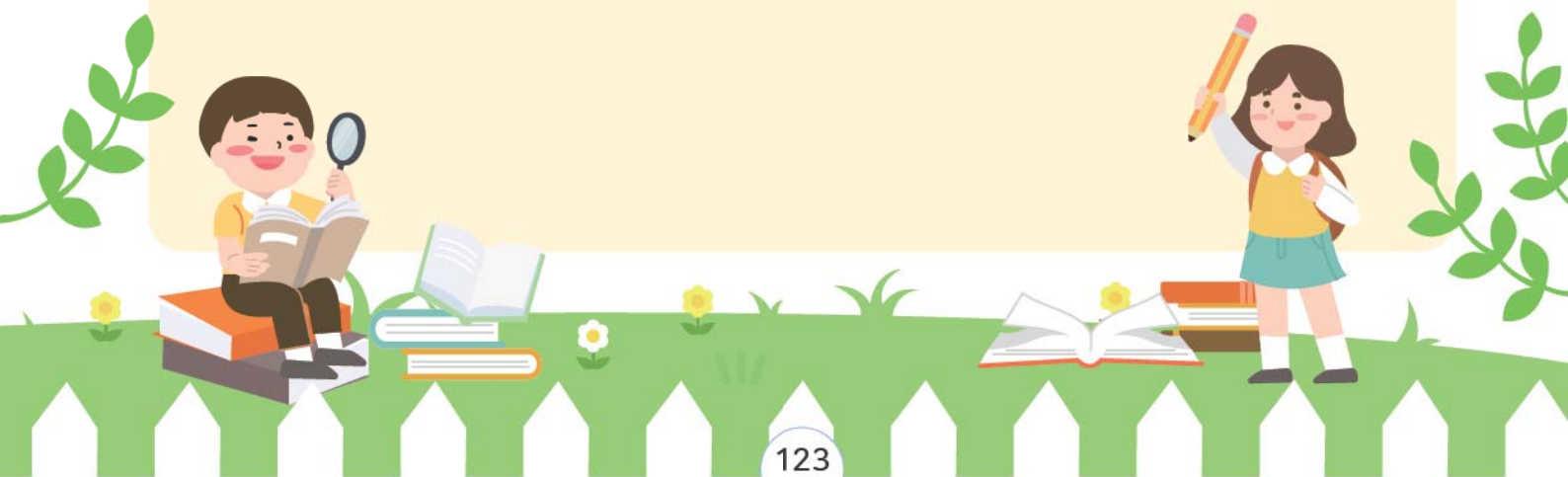


곱셈 카드

- ◆ 몇씩 몇 묶음, 몇의 몇 배, 덧셈식, 곱셈식을 각각 잘 섞어 학생들에게 4장씩 나눠줍니다.
- ◆ 학급 인원 수에 맞춰 카드를 늘리거나 줄입니다. (24명 기준)

몇씩 몇 묶음	몇의 몇 배	덧셈식	곱셈식
2씩 4묶음	2의 4배	$2+2+2+2$	$2 \times 4 = 8$
2씩 5묶음	2의 5배	$2+2+2+2+2$	$2 \times 5 = 10$
2씩 6묶음	2의 6배	$2+2+2+2+2+2$	$2 \times 6 = 12$
3씩 3묶음	3의 3배	$3+3+3$	$3 \times 3 = 9$
3씩 4묶음	3의 4배	$3+3+3+3$	$3 \times 4 = 12$
3씩 5묶음	3의 5배	$3+3+3+3+3$	$3 \times 5 = 15$
4씩 4묶음	4의 4배	$4+4+4+4$	$4 \times 4 = 16$
4씩 5묶음	4의 5배	$4+4+4+4+4$	$4 \times 5 = 20$
4씩 6묶음	4의 6배	$4+4+4+4+4+4$	$4 \times 6 = 24$
5씩 3묶음	5의 3배	$5+5+5$	$5 \times 3 = 15$
5씩 4묶음	5의 4배	$5+5+5+5$	$5 \times 4 = 20$
5씩 5묶음	5의 5배	$5+5+5+5+5$	$5 \times 5 = 25$

몇씩 몇 묶음	몇의 몇 배	덧셈식	곱셈식
6씩 3묶음	6의 3배	$6+6+6$	$6 \times 3 = 18$
6씩 4묶음	6의 4배	$6+6+6+6$	$6 \times 4 = 24$
6씩 5묶음	6의 5배	$6+6+6+6+6$	$6 \times 5 = 30$
7씩 3묶음	7의 3배	$7+7+7$	$7 \times 3 = 21$
7씩 4묶음	7의 4배	$7+7+7+7$	$7 \times 4 = 28$
7씩 5묶음	7의 5배	$7+7+7+7+7$	$7 \times 5 = 35$
8씩 2묶음	8의 2배	$8+8$	$8 \times 2 = 16$
8씩 3묶음	8의 3배	$8+8+8$	$8 \times 3 = 24$
8씩 4묶음	8의 4배	$8+8+8+8$	$8 \times 4 = 32$
9씩 2묶음	9의 2배	$9+9$	$9 \times 2 = 18$
9씩 3묶음	9의 3배	$9+9+9$	$9 \times 3 = 27$
9씩 4묶음	9의 4배	$9+9+9+9$	$9 \times 4 = 36$



2학년 2학기

단원

1

네 자리 수





1

2

3

4

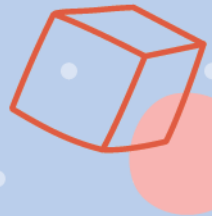
① 천, 몇천 알아보기 126

② 네 자리 수 알아보기 134

③ 네 자리 수의 자릿값 140

④ 뛰어 세기 148

⑤ 두 수의 크기 비교하기 155



네 자리 수



2학년 2학기

① 천, 몇천 알아보기

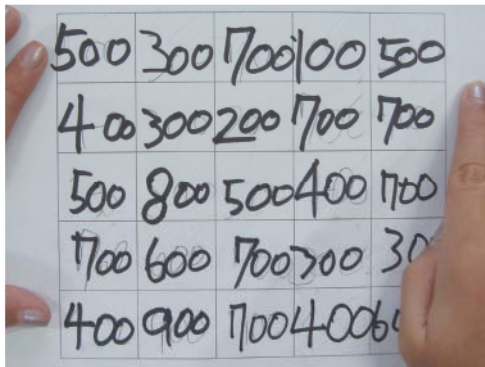
단 원	1. 네 자리 수	차 시	2~3차시 (수학 6~9쪽)
활동 목표	천과 몇천을 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요

작활동
10분

[활동1-1] 1000 빙고 놀이



작활동
10분

[활동1-2] 가위바위보 천 만들기



활동의도 및 기대효과

백의 구성원리가 천에서도 성립한다는 것을 추측하고 놀이와 활동을 통해서 100이 모여서 1000이 되는 것을 이해할 수 있도록 한다. 몇천을 다양한 방법으로 나타내어 봄으로써 몇천은 천이 몇 개로 이루어진다는 구성원리를 이해할 수 있도록 한다. 화폐모형이나 수모형, 실물과 연계하여 몇천이 활용되는 다양한 상황을 경험할 수 있도록 한다.

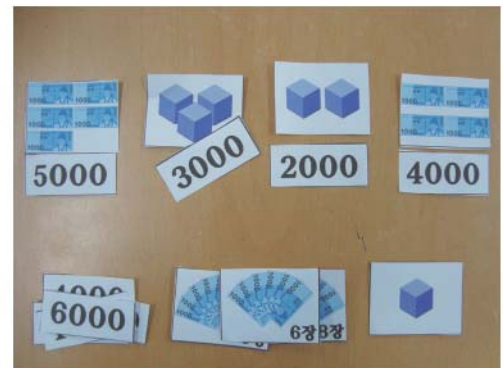
전체 활동
20분

[활동1-3] 얼마일까요?



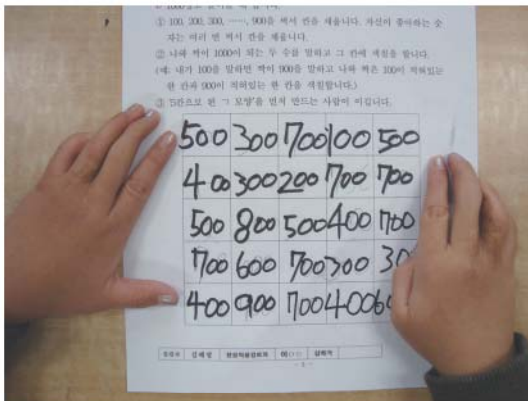
작활동
5분

[활동1-4] 같은 카드 찾기



활동 주제	천이 되는 두 수 알아보기		
준비물	5 * 5 빙고판, 색연필	활동 시간	10분 (짝 활동)

1000 빙고 놀이



빙고 판 25칸에 칸을 채우기



ㄱ자 모양이면 빙고

활동
방법

- ① 빙고 판 25칸에 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900을 써서 칸을 채운다.
2번 연속하여 채운 후 남은 칸에는 좋아하는 수를 여러 번 써도 된다.
- ② 1000이 되는 두 수에 색칠을 한다. (예 내가 100을 말하면 짝이 900을 말하고 나와 짝은 100이 적혀있는 한 칸과 900이 적혀있는 한 칸에 색칠한다.)
- ③ 5칸으로 된 ㄱ모양을 먼저 만드는 사람이 이긴다.

활용
Tips

- 빙고 판에 색칠할 수 있는 숫자가 여러 개 있다면 그 중에 하나만 선택하여 색칠한다.
- 놀이에 익숙해지면 빙고 판에 50, 100, 150, 200, 등의 수를 써서 놀이의 숫자 범위를 확장할 수 있다.

1. 네 자리 수

[활동 자료 1-2]

교구활동

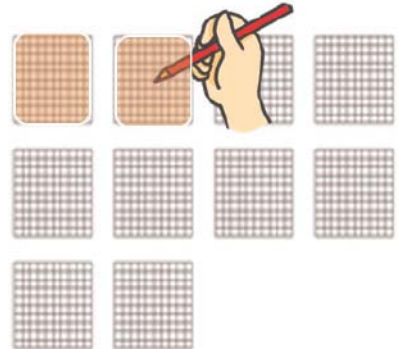
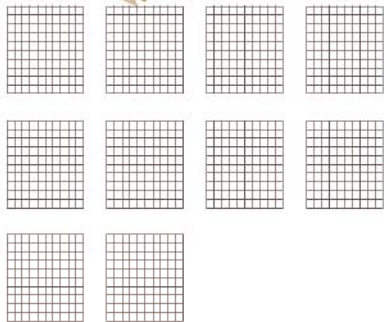
신체활동

놀이활동

활동 주제	100 만들기		
준비물	활동지, 색연필	활동 시간	5분 (짝 활동)

가위바위보로 1000 만들기

모형 한 개는
몇을 나타낼까요?



1000 만들기 활동지

가위바위보 하기

이긴 만큼 색칠하기



- ① 활동지를 출력하여 한 장씩 나누어 준다.
- ② 짝과 함께 가위, 바위, 보를 해서 정해진 점수만큼 색칠한다.
(예 가위는 100, 바위는 200, 보는 300을 색칠한다.)
- ③ 1000에 딱 맞게 색칠을 하는 친구가 이긴다.



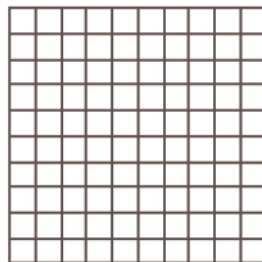
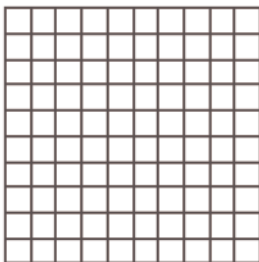
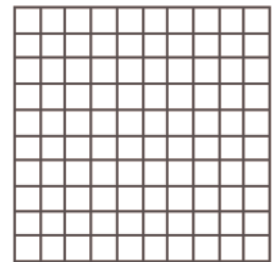
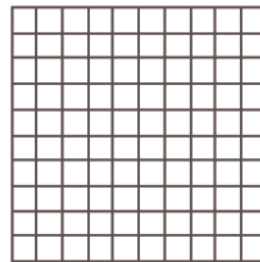
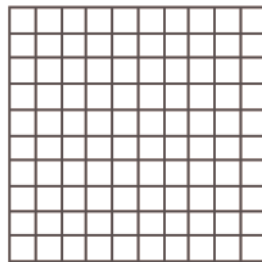
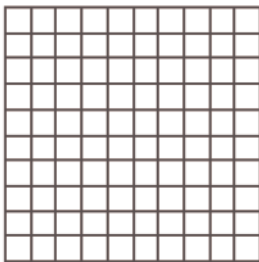
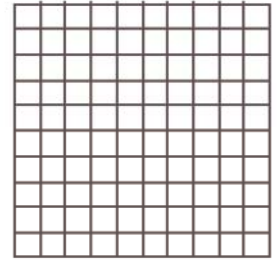
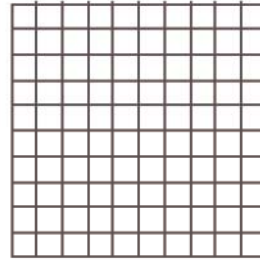
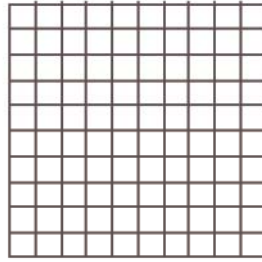
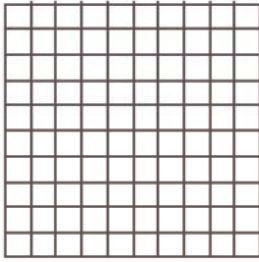
- 100 수모형이 10개가 되어야 1000이 됨을 놀이로 이해한다.
- 실제 수모형을 쌓아놓고 (20개 이상) 가위바위보에 따라 수모형을 가져가는 놀이도 가능하다.
- 가위바위보에 따라 가져가는 개수를 다르게 하여 진행할 수 있다.



가위바위보로 1000 만들기

◆ 짝과 1000을 누가 먼저 만드는지 놀이를 해 보세요.

- ① 가위바위보 해서 가위로 이기면 100, 바위로 이기면 200, 보로 이기면 300을 아래에 색칠합니다.
- ② 딱 1000에 맞게 먼저 색칠하는 친구가 이깁니다.



- ③ 1000에 도착하려면 100이 몇 개 있어야 합니까?

♥ 짝과 함께 바르게 표시하였는지 확인하여 보세요.

활동 주제	몇천인 수 찾기		
준비물	다양한 물건 (학용품), 붙임 쪽지, 화폐 모형	활동 시간	20분 (전체 활동)

얼마일까요?

2000이면 천이 몇 개
필요할까요?



물건 가격이 적힌
붙임 쪽지 붙이기

가격과 화폐 모형 붙이기

가격의 순서대로
물건 놓아 보기



활동 방법

- ① 학생들과 의논하여 교실에 있는 물건들을 1000원부터 9000원까지 가격을 정한다.
- ② 붙임 쪽지에 가격을 써서 물건에 붙인다.
- ③ 물건에 있는 붙인 붙임 쪽지의 가격을 보고 붙임 쪽지 옆에 화폐 모형(자료)을 붙인다.
- ④ 가격 순서대로 물건을 놓아 본다.



활용 Tips

- ◆ 가격이 9000원 이하의 물건(실내화, 화분, 컵, 자석, 파일박스 등)을 보여주며 학생들에게 가격을 예상하게 한다.
- ◆ 화폐 모형 대신 폭이 1cm 정도인 붙임 쪽지에 1000원이라고 써서 활동을 해도 좋다.
- ◆ 알뜰 시장과 경제 교육으로 발전시켜 운영할 수 있다.



화폐 모형



활동 주제	몇천 이해하기		
준비물	활동지, 가위	활동 시간	5분 (짝 활동)

같은 카드 찾기



카드를 준비

같은 수가 나오면
'몇천'이라 말하고 가져가기

활동 방법

- ① 수 모형 또는 화폐 모형이 그려진 카드 9장, 수가 적혀있는 카드 9장을 따로 뒤집어 놓는다.
- ② 카드를 각각 뒤집어 카드에 나타난 수가 같으면 그 수를 '몇천'이라고 말하고 맞으면 두 장을 가져간다.
- ③ 카드를 각각 뒤집어 카드에 나타난 수가 다르면 다시 뒤집어 그 자리에 놓는다.
- ④ 남아 있는 카드가 없어질 때까지 놀이를 한다. 맨 마지막에 카드를 가져가는 사람이 이긴다.



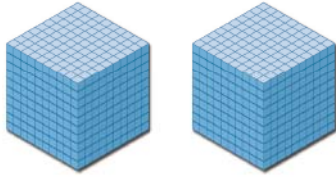
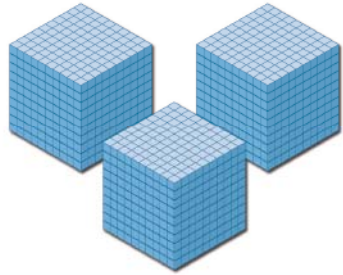
활용 Tips

- ◆ 활동을 좀 더 쉽게 하려면, 한 종류는 모두 보이게 하고 다른 종류의 카드를 뒤집어서 같은 수를 나타내는 카드를 가져가는 놀이로 변형하여 운영할 수 있다.



같은 카드 찾기 (몇천)

◆ ‘같은 카드 찾기’ 놀이에 사용할 카드입니다.

1000	2000	3000
4000	5000	6000
4000	8000	9000
		
		 6장
 7장	 8장	 9장

네 자리 수



2학년 2학기

② 네 자리 수 알아보기

단 원	1. 네 자리 수	차 시	4차시 (수학 10~11쪽)
활동 목표	네 자리 수를 읽고 쓸 수 있다.		
성취기준	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		



이런 활동이 있어요



활동의도 및 기대효과

콩을 직접 10개씩, 100개씩, 1000개씩 묶어 세면서 네 자리 수를 만들며 수세기 감각을 키울 수 있도록 한다. 큰 수를 표현하는 방법을 직접 실물을 이용하여 체험해 보고, 생활 속에서 사례들을 찾아 보게 하여 수학적 유용성을 느낄 수 있도록 한다. 네 자리 수를 만드는 다양한 활동을 통해 큰 수를 익숙하게 표현할 수 있도록 한다.

전체 활동
20분

[활동2-1] 콩 세기



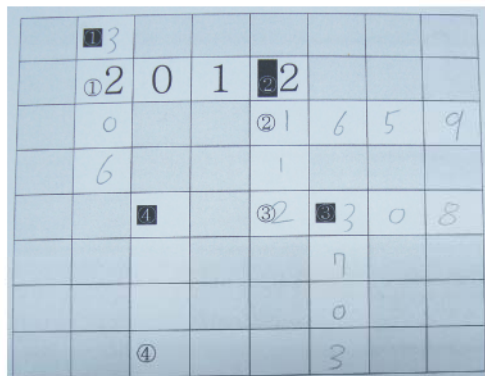
전체 활동
10분

[활동2-2] 네 자리 수 찾기



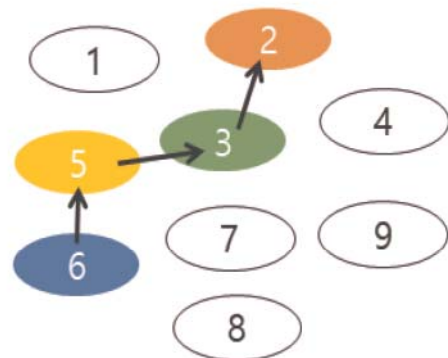
짝활동
15분

[활동2-3] 가로세로 수 넣기



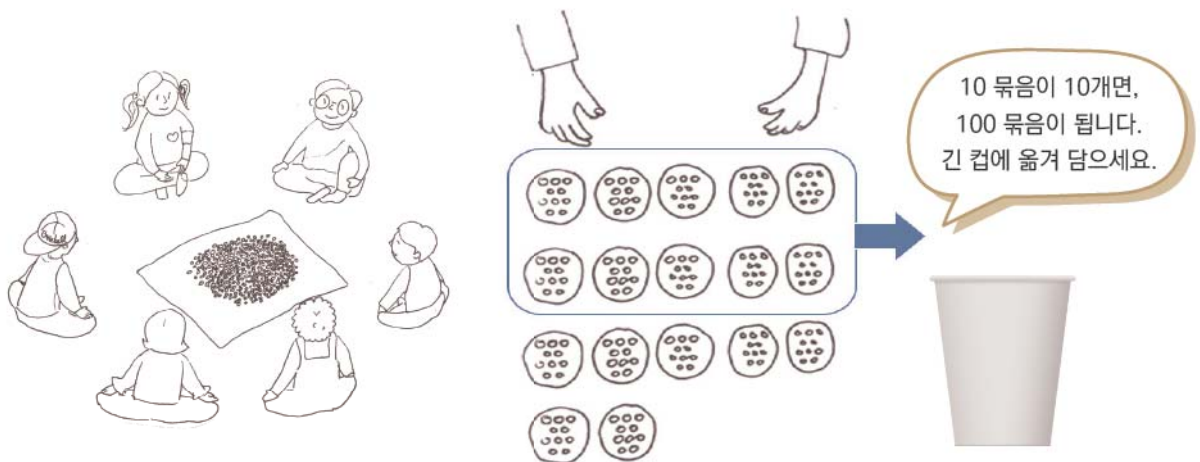
전체 활동
10분

[활동2-4] 세발뛰기



활동 주제	네 자리 수 세어보기		
준비물	콩, 광목천, 바구니, 컵	활동 시간	20분 (전체 활동)

콩을 세어 봅시다



반 전체가 콩을 세어 보기

묶어 세기를 통해 콩 세기


**활동
방법**

- ① 반 전체가 원을 만들어 앉고 학생들을 2~3팀으로 나눈 후 어떻게 세는 게 좋을지 이야기해 본다.
- ② 콩을 적당히 덜어서 가져온 콩을 묶어 세기를 통해 개수를 확인한다.
- ③ 묶어 센 콩을 다 모아서 반에 있는 콩이 몇 개인지를 확인한다.


**활용
Tips**

- ◆ 사전에 교사가 콩의 개수를 조절하여 준비한다. 네 자리 수의 덧셈이 아닌, 받아올림의 원리를 몸소 체험하게 한다.

활동 주제	생활 속에서 네 자리 수 찾기		
준비물	붙임 쪽지	활동 시간	10분 (전체 활동)

내가 찾은 네 자리 수



여러분들이 찾은 네 자리 수는
여러분들에게 아주 특별하고
의미 있는 수입니다.



자동차 번호판 4568

아파트 동호수 1203

친구들 앞에서 발표하기



활동
방법

- ① 일상생활에서 네 자리 수를 본 경험을 자유롭게 말하고 내가 찾은 네 자리 수를 붙임쪽지에 적는다.
 - ② 어떻게 읽어야 좋을지 친구들과 이야기를 나눈다.
 - ③ 내가 찾은 네 자리 수를 친구들 앞에서 소개한다.
- (예) 내가 태어난 해, 버스 번호, 전화번호 뒷자리, 음식점 메뉴판 가격 등)



활용
Tips

- ◆ 주변에서 네 자리 수를 본 경험을 말하게 함으로써 네 자리 수가 생활에서 다양하게 이용된다는 점을 깨닫도록 한다.

1. 네 자리 수

[활동 자료 2-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

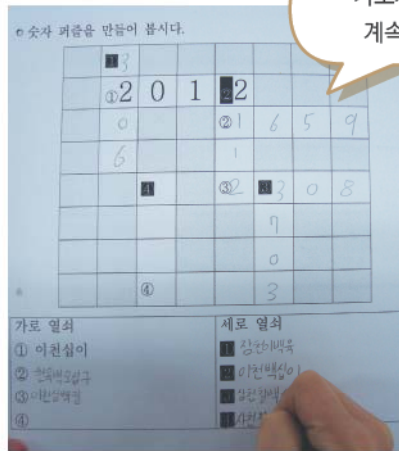
활동 주제	네 자리 수 읽고 쓰기		
준비물	활동지, 색연필	활동 시간	15분 (짝 활동)

네 자리 수로 가로세로 수 넣기 만들기

숫자 하나는 겹쳐야
가로세로 수 넣기가
계속 이어집니다.



수 퍼즐 판에 수 쓰기



가로, 세로 열쇠 쓰기



친구가 확인하기



활동 방법

- ① 학생 1명당 필요한 활동지는 2장이다.
- ② 가로 세로 칸에 네 자리 수를 쓴다.
- ③ 새 활동지에 가로 세로 칸에 쓴 네 자리 수를 읽는 법을 번호에 맞게 가로 열쇠, 세로 열쇠에 쓴다.
- ④ 내가 낸 수 퍼즐을 짝과 바꾸어 짝이 낸 가로세로 수 넣기에 알맞은 수를 적는다.
- ⑤ 문제를 낸 짝에게 내가 푼 활동지를 주어 잘했는지 확인받는다.



활용 Tips

- 이 놀이가 익숙해지면 아무런 수도 쓰여 있지 않은 활동지를 학생에게 나누어 주어 다시 가로세로 수 넣기 놀이를 할 수 있다. 칸을 정하는 것도 학생들 자유롭게 구성하도록 안내한다.



가로세로 수 넣기

가로세로 수 넣기를 만들어 보시오.

	①						
	① 2	0	1	② 3			
				②			
		④		③	③		
		④					

〈 읽는 법으로 힌트를 주세요 〉

가로 열쇠

① 이천십삼

②

③

④

세로 열쇠

①

②

③

④

1. 네 자리 수

[활동 자료 2-4]

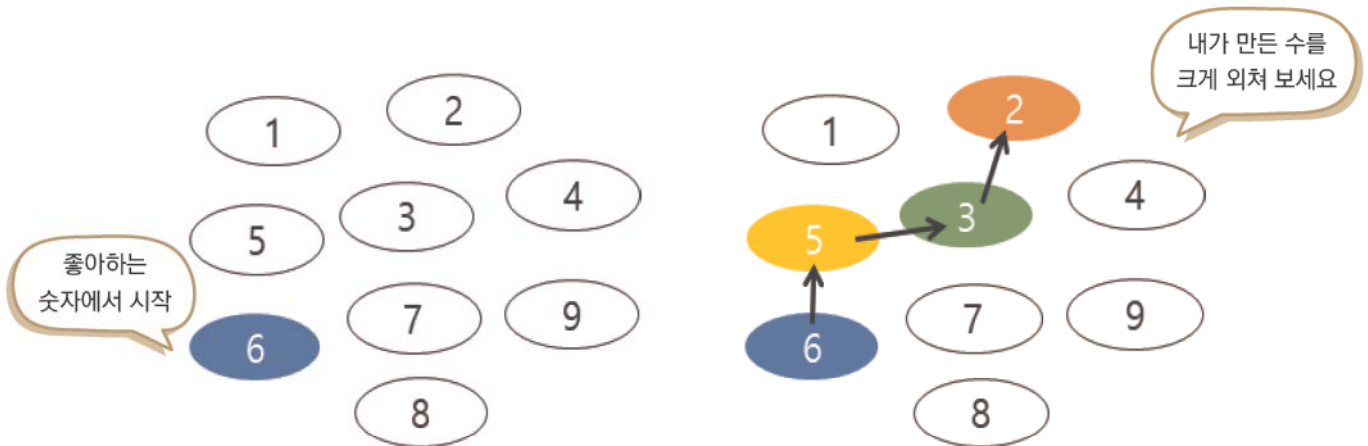
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	네 자리 수 만들기		
준비물	숫자 원마커 (빅사이즈)	활동 시간	10분 (전체 활동)

세 발 뛰기



숫자 있는 원마커를 놓고 그 위에 올라서기

세 번 뛰어 수 만들기

활동 방법

- ① 운동장에 학생들이 한 발로 뛰면 닿을 만한 거리에 1부터 9까지 숫자를 쓰고 숫자마다 조금 넓게 ○표 한다.
- ② 내가 좋아하는 숫자부터 출발하여 네 개의 숫자가 포함된 ○를 차례로 밟는다. (예 내가 6에서 출발했고 차례대로 5, 3, 2가 적혀있는 ○를 밟았다면 내가 만든 수는 6532입니다.)
- ③ 세 발 뛰기를 하여 만든 수를 소리 내어 읽는다.

활용 Tips

- ◆ 익숙해지면 숫자 0을 추가하거나, 숫자를 중복해서 뛰어 셀 수 있음을 안내할 수 있다.
- ◆ 원마커 교구가 없다면, 숫자와 동그라미를 그려서 진행할 수 있다.

네 자리 수



2학년 2학기

③ 네 자리 수의 자릿값

단 원	1. 네 자리 수	차 시	5차시 (수학 11~12쪽)
활동 목표	네 자리 수에서 각 자리의 숫자가 나타내는 값을 말할 수 있다.		
성취기준	[2수01-02] 일, 십, 백, 천의 자릿값과 위치적 기수법을 이해하고, 네 자리 이하의 수를 읽고 쓸 수 있다.		



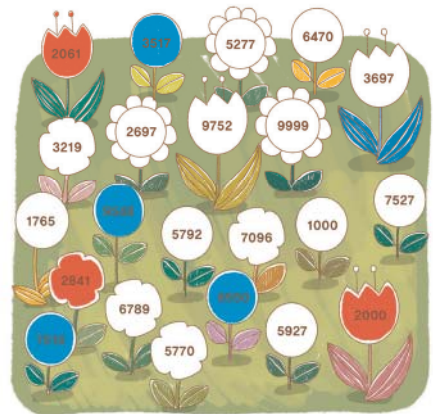
이런 활동이 있어요

모둠활동
15분

[활동3-1] 자릿값 수 카드

짝활동
10분

[활동3-2] 색칠하기

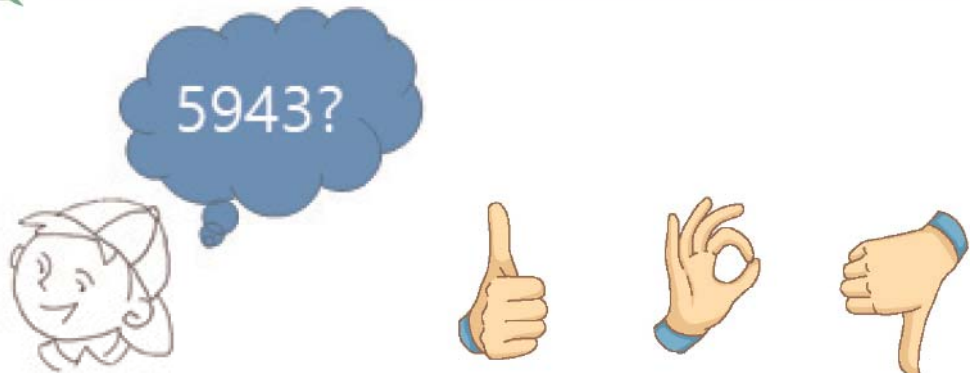


활동의도 및
기대효과

숫자가 어느 자릿값에
오는지에 따라 그
의미가 달라진다는
점을 교구 및 신체,
놀이 활동을 통해
반복 학습한다. 승부를
가리지 않고도 협력
해서 완성되었을 때의
만족감으로 수학 활동
이 재미있다는 것을
경험시켜 수학의 자신
감을 증진시킨다.

모둠활동
10분

[활동3-3] 수 알아맞히기



1. 네 자리 수

[활동 자료 3-1]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	자릿값 수 카드 판 만들기		
준비물	자릿값 판(자료), 가위, 풀	활동 시간	15분 (모둠 활동)

자릿값 수 카드

여러분이 좋아하는
네 자리 수로 만들어요



천의 자리 카드 놓기



그 위에 백의 자리 카드,
십의 자리 카드 놓기



일의 자리 카드 놓아
네 자리 수 완성하기

활동 방법

- ① 각각 9장의 천, 백, 십, 일의 수 카드 중에서 한 장씩 고른다. (예 4000, 500, 60, 7)
- ② 오른쪽 끝에 색칠되어 있는 곳이 포개어지도록 맨 아래에는 천의 수 카드, 그 위에는 백의 수 카드, 그 위에는 십의 수 카드, 맨 위에는 일의 수 카드를 놓는다.
- ③ ②에서 만든 네 자리 수를 읽는다. (예 4567, 사천오백육십칠)
- ④ 네 자리 수를 자릿값과 관련지어 이야기한다.
(예 8682에서 맨 앞의 숫자 8은 8000을, 백의 자리 숫자 6은 600을, 십의 자리 숫자 8은 80을, 마지막 2는 2를 나타낸다.)

활용 Tips

- 수 카드를 겹칠 때 오른쪽 끝을 풀칠하여 고정시켜도 좋다.
- 칼라 인쇄를 할 수 없는 경우, 교사용 자료에 있는 수 카드의 배경색을 없애고 천의 자리, 백의 자리, 십의 자리, 일의 자리를 모두 다른 색 A4용지에 출력하면 자릿값을 한 눈에 확인할 수 있다.



자릿값 판 ①

자릿값 판입니다.

1	0	0	0	
천				
2	0	0	0	
이천				
3	0	0	0	
삼천				
4	0	0	0	
사천				
5	0	0	0	
오천				

1	0	0	
백			
2	0	0	
이백			
3	0	0	
삼백			
4	0	0	
사백			
5	0	0	
오백			

1	0	
십		
2	0	
이십		
3	0	
삼십		
4	0	
사십		
5	0	
오십		

1		2		3		4		5	
일		이		삼		사		오	
6		7		8		9		0	
육		칠		팔		구			



자릿값 판 ②

◆ 자릿값 판입니다.

6	0	0	0	
육천				
7	0	0	0	
칠천				
8	0	0	0	
팔천				
9	0	0	0	
구천				

6	0	0		
육백				
7	0	0		
칠백				
8	0	0		
팔백				
9	0	0		
구백				
0	0	0		

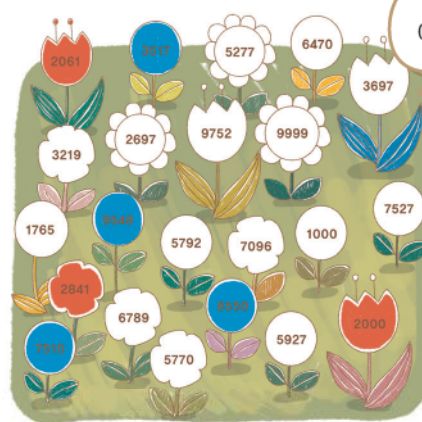
6	0		
육십			
7	0		
칠십			
8	0		
팔십			
9	0		
구십			
0	0		

활동 주제	네 자리 수 조건에 맞춰 색칠하기		
준비물	활동지, 색연필	활동 시간	10분 (짝 활동)

색칠하기



수 채워 넣기



알록달록
예쁘게 함께 꾸며요.

색칠하기



활동 방법

- ① 활동지의 풍선과 꽃을 선택하여 두 사람이 함께 네 자리 수를 쓴다.
- ② 색칠하는 규칙을 함께 의논해서 정한다. (어떤 숫자가 되어야 많이 색칠할 수 있을까?)
- ③ 규칙에 맞게 함께 색칠하여 그림을 완성한다. (비어있는 그림은 좋아하는 색을 칠하기)



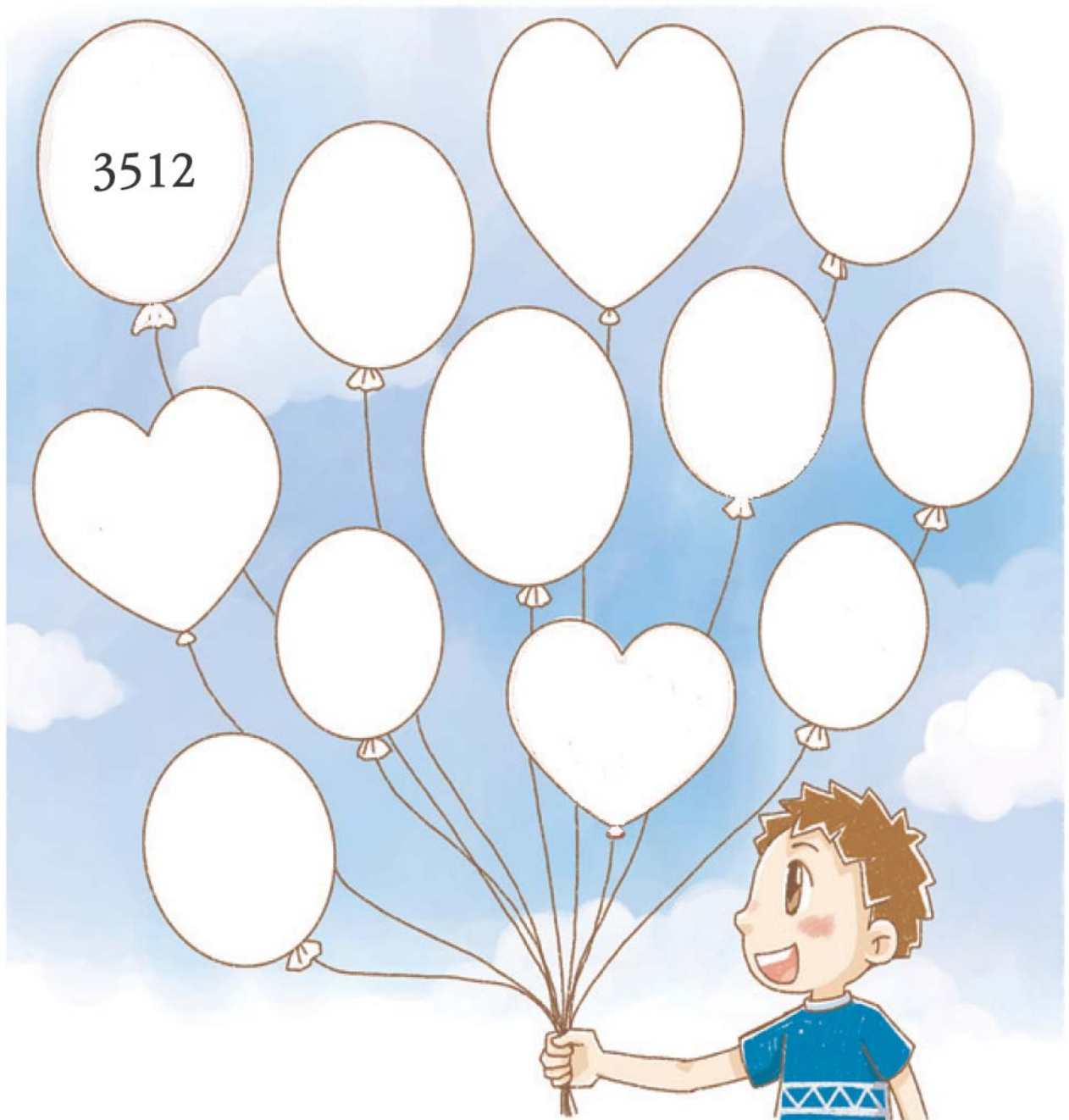
활용 Tips

- ◆ 색칠을 더 많이 하기 위해 어떤 숫자를 선택하는 것이 좋을지 먼저 이야기를 나누게 한다.
- ◆ 그림 있는 부분만 오려서 게시판에 활용할 수 있다.
- ◆ 그림을 보면서 어떤 규칙으로 색칠을 했는지 다른 학생들이 추측하게 할 수 있다.

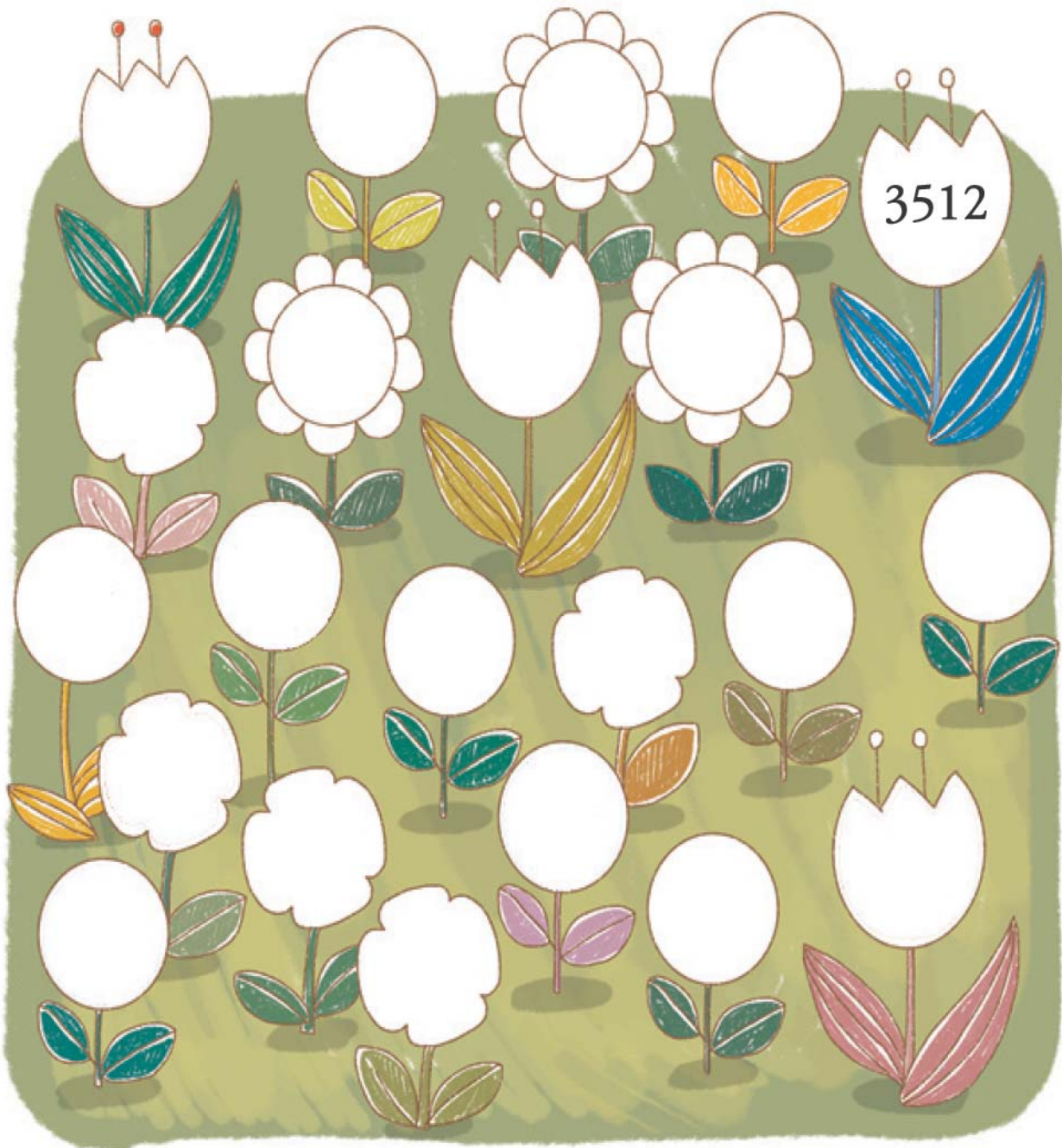


색칠하기 ①

천의 자리 숫자가 ()인 수는 빨강, 백의 자리 숫자가 ()인 수는 파랑
십의 자리 숫자가 ()인 수는 노랑, 일의 자리 숫자가 ()인 수는 주황



천의 자리 숫자가 ()인 수는 빨강, 백의 자리 숫자가 ()인 수는 파랑
십의 자리 숫자가 ()인 수는 노랑, 일의 자리 숫자가 ()인 수는 주황



1. 네 자리 수

[활동 자료 3-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	네 자리 수 알아맞히기		
준비물		활동 시간	10분 (모둠 활동)

수 알아맞히기

좋아하는 네 자리 수 중에 하나를 생각해 보세요.

5943?



천의 자리가 3인가요?



천의 자리가 7인가요?



천의 자리가 5인가요?



네 자리 수를 생각하기

위, 아래, O로 힌트 주기

활동 방법

- ① 한 사람이 네 자리 수를 생각하고 나머지 사람들은 생각한 숫자를 맞힌다.
- ② 천, 백, 십, 일의 자리를 순서대로 맞히고, 정답보다 수가 아래면 엄지손가락을 아래로, 높으면 위로, 정답과 같으면 엄지와 검지를 만나게 하여 O 표시를 한다.
- ③ 문제를 생각한 학생 외에 다른 모둠원들은 돌아가면서 정답을 찾는다.

활용 Tips

- ◆ 정답을 맞히는 모둠원들에게 각각의 자리 수를 지정해 주어 먼저 맞히기 놀이로 진행할 수 있다.
- 최종적으로 답을 맞히려면 각각의 결과를 합쳐야 한다는 점을 강조하여 서로 돕도록 한다.

네 자리 수



2학년 2학기

④ 뛰어 세기

단 원	1. 네 자리 수	차 시	7차시 (수학 20~21쪽)
활동 목표	1000씩, 100씩, 10씩, 1씩 뛰어 세기를 통하여 네 자리 수의 계열을 알 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		

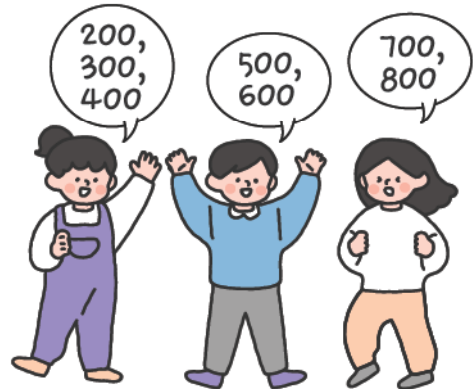


이런 활동이 있어요

모둠 활동 10분 [활동4-1] 뛰어 세기 놀이



모둠 활동 5분 [활동4-2] 1000 먼저 말하기



활동의도 및 기대효과

세 자리 수의 계열에 대한 이해를 바탕으로 네 자리 수의 계열을 이해한다. 놀이를 하거나 작품을 만들면서 뛰어 세는 수에 따라 어느 자리가 바뀌는지 추측한다.

전체 활동 10분 [활동4-3] 뛰어 세기 꽃



짝 활동 10분 [활동4-4] 징검다리 건너기



활동 주제	뛰어 세기		
준비물		활동 시간	10분 (모둠 활동)

아이엠 그라운드 뛰어 세기

노래에 맞춰서 동작을 연습해 봅시다.



무릎치고



손뼉치고



오른손, 왼손



활동
방법

- ① 몸짓을 하며 '아이엠 그라운드 100씩 뛰어 세기' 노래를 부른다.
- ② 시작하는 네 자리 수는 미리 정해둔다.

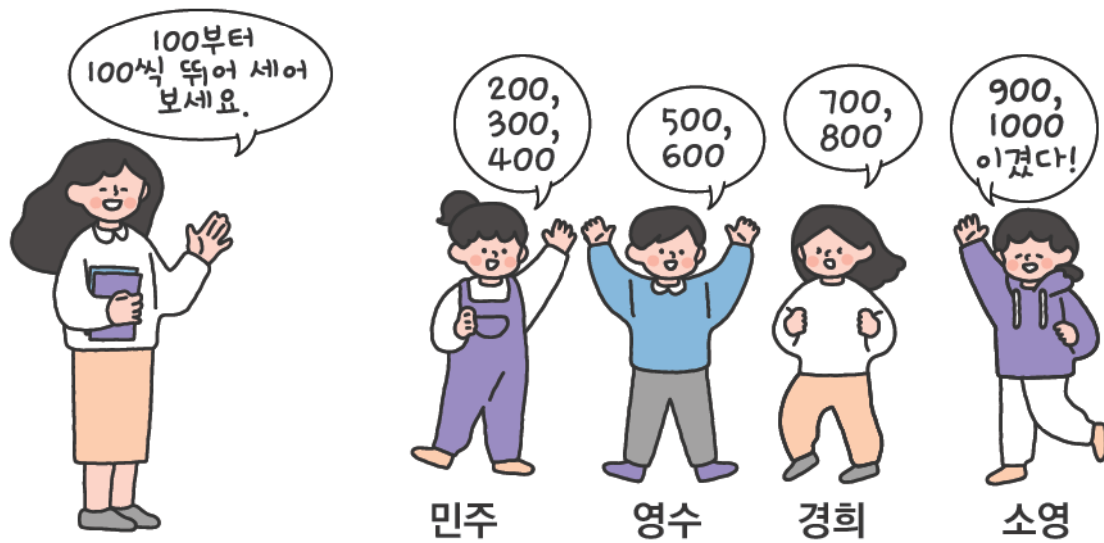


활동
Tips

- ◆ 박자를 천천히 시작하여 율동을 먼저 맞춘 후 뛰어 세기를 한다.
- ◆ 익숙해지면 모둠대향으로 전체 활동을 진행할 수 있다.

활동 주제	1000까지 뛰어 세기		
준비물		활동 시간	5분 (모둠 활동)

1000 먼저 말하기



시작하는 수 정하기

수를 1~3개까지 말하기



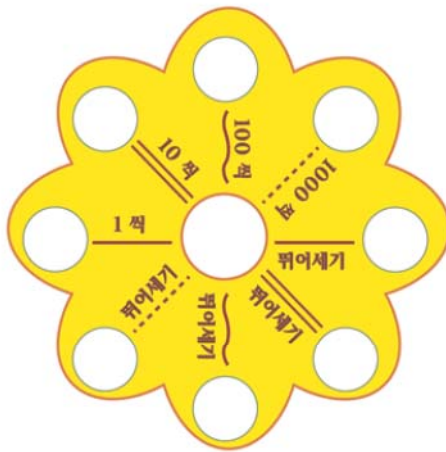
- ① 시작하는 수는 미리 정해 준다.
(예 1씩 뛰여가기는 980부터, 10씩 뛰여가기는 800부터, 100씩 뛰여가기는 100부터)
- ② 한 사람은 수를 1~3개까지 말할 수 있다.
- ③ 1000을 말하는 사람이 이긴다.



- ◆ 익숙해지면 시작하는 수를 더 작은 수로 정할 수 있다.
- ◆ 1000을 말하는 사람이 지는 놀이로 바꿀 수 있다. (31놀이와 비슷한 방법)

활동 주제	뛰어 세기		
준비물	꽃 모양 장식(자료)	활동 시간	10분 (전체 활동)

뛰어 세기 꽃



꽃 모양 활동지 작성 하기



꽃잎까지 만들어서 교실 꾸미기



활동 방법

- ① 가운데에 1000과 8999 사이의 수 중 한 개를 쓴다.
- ② 가운데에 쓴 수를 기준으로 1씩, 10씩, 100씩, 1000씩 뛰어 센 수를 쓴다.
- ③ 친구들에게 보여 주고 친구들은 뛰어 센 수가 맞는지 확인한다. 뛰어 센 수가 틀리면 고친다.
- ④ 꽃 모양을 꾸미고 오려서 게시한다.



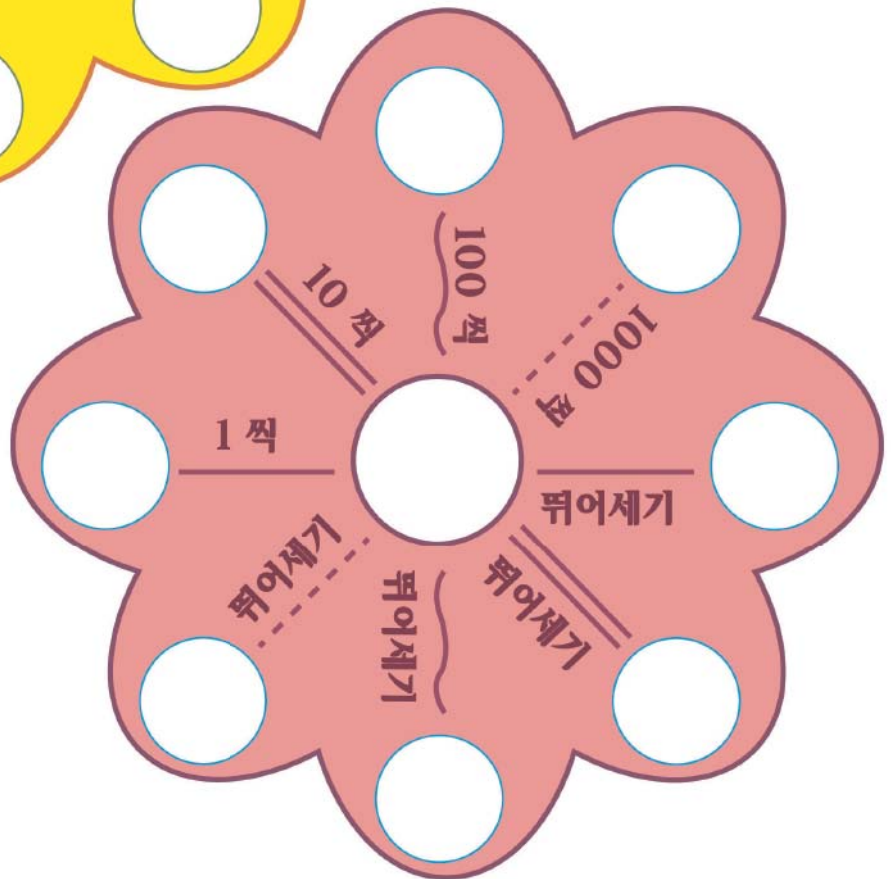
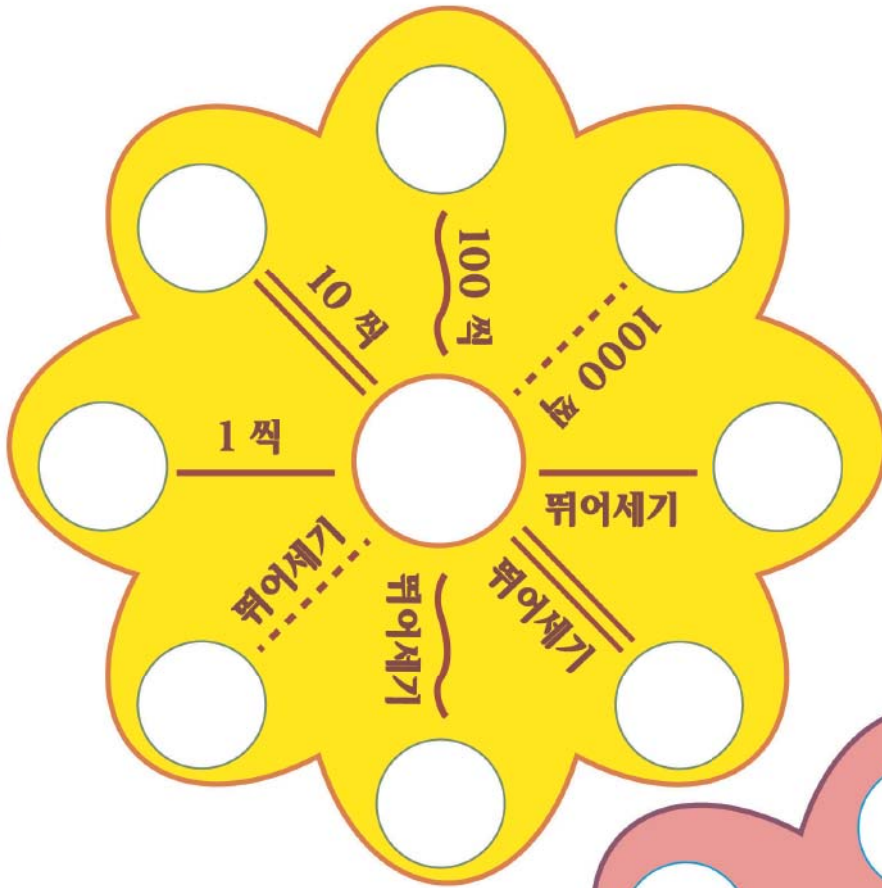
활용 Tips

- ◆ 익숙해지면 뛰어 세는 기준을 바꿀 수도 있다. (30씩, 50씩, 150씩, 200씩 등)
- ◆ 꽃 모양 장식품은 색 A4용지에 출력하면 더욱 좋다.



자료

꽃 모양 장식



1. 네 자리 수

[활동 자료 4-4]

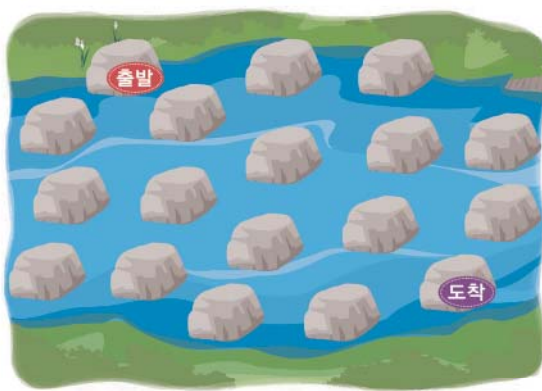
교구활동

신체활동

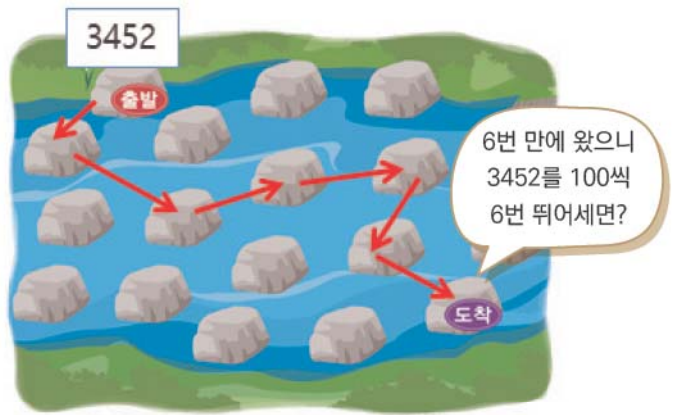
놀이활동

활동 주제	뛰어 세기		
준비물	징검다리 판(자료), 붙임쪽지	활동 시간	10분 (짝 활동)

징검다리 건너기



징검다리 활동지



100씩 뛰어가기로 정하고 선을 그어 도착하는 곳의 수를 알아맞히기



활동 방법

- ① 출발 칸에 좋아하는 네 자리 수를 붙임쪽지에 적어서 붙인다.
- ② 내가 건너갈 길을 선으로 표시한다.
- ③ 몇씩 뛰어서 셀지, 커지는 수로 셀지, 작아지는 수로 셀지 짝과 의논하여 정한다.
- ④ 내가 표시한 길을 따라 순서대로 뛰어 셀 수를 쓴다.
- ⑤ 개울 건너편 도착 칸에 마지막 수를 쓴다.



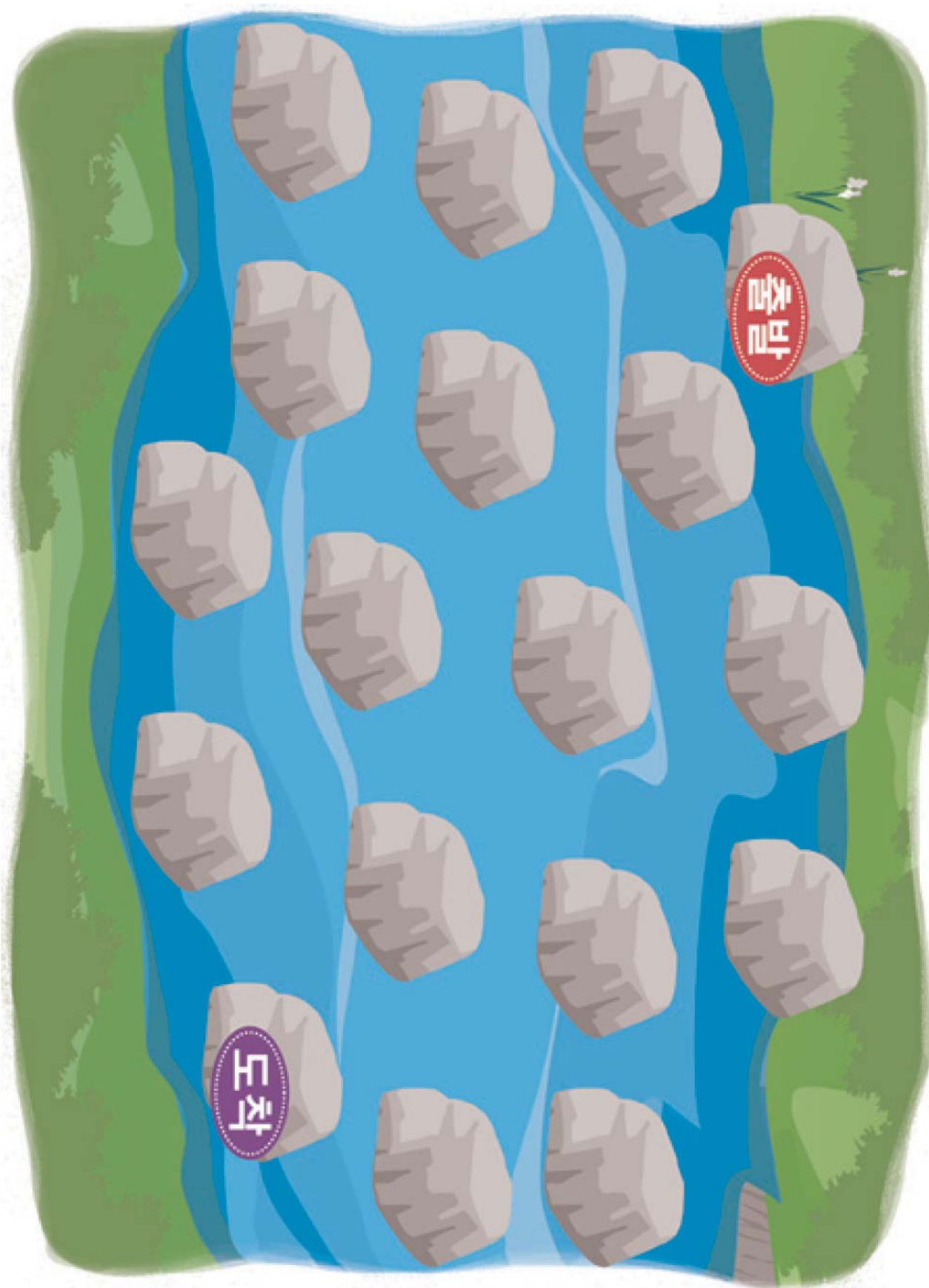
활용 Tips

- ◆ 칼라 인쇄된 활동지를 투명 L자 파일에 넣은 후 그 위에 보드마카로 선을 그으면 여러 번 재사용이 가능하다. 색깔을 다르게 하면 여러 명이 동시에 할 수 있다.



자료

징검다리 판



네 자리 수



2학년 2학기

⑤ 두 수의 크기 비교하기

단 원	1. 네 자리 수	차 시	8차시 (수학 22~23쪽)
활동 목표	두 수의 크기를 비교하여 대소 관계를 수학적 기호나 언어로 나타낼 수 있다.		
성취기준	[2수01-03] 네 자리 이하의 수의 범위에서 수의 계열을 이해하고, 수의 크기를 비교할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

썩활동
10분

[활동5-1] 어느 수가 더 클까?



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



활동의도 및
기대효과

네 자리 수에서 각 자리 숫자가 나타내는 값과 계열에 대한 이해를 바탕으로 두 수의 크기를 비교하는 활동이다. 자신이 좋아하는 네 자리 수를 친구들과 서로 비교해 보는 활동을 제시하였고 이를 통해 수학적으로 분석하고 문제를 해결하는 데에 도움을 주고자 한다.

썩활동
5분

[활동5-2] 책 펼치기 놀이



7879

전체 활동
20분

[활동5-3] 내가 제일 큰 수



활동 주제	뛰어 세기		
준비물	수 카드(자료)	활동 시간	10분 (짝 활동)

어느 수가 더 클까?



수 카드로 네 자리 수 만들기

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

이 수들 중에서
어느 수가 가장 클까요?
왜 그럴까요?

수의 크기 비교하기

활동
방법

- ① 0부터 9까지의 카드 두 벌을 섞고 뒤집어 늘어놓는다.
- ② 숫자카드 4장을 뽑아 네 자리 수를 만든다. 천의 자리에서 0을 뽑은 경우 다시 뽑는다.
- ③ 나머지 카드에서 또 4장을 뽑아 네 자리 수를 만들고, 카드가 다 없어질 때까지 계속 뽑아 모두 네 자리 수 다섯 개를 만든다.
- ④ 뽑은 수 카드를 다시 섞고 ②, ③을 네 번 더 반복한다.

활용
Tips

- ◆ 나와 짝이 서로 번갈아 뽑아서 크기를 비교하게 할 수 있다.
- ◆ 어떤 조건이 이기는 경우인지는 서로 의논하여 정한다.



수 카드

0	5	0	5
1	6 _(육)	1	6 _(육)
2	7	2	7
3	8	3	8
4	9 _(구)	4	9 _(구)

활동 주제	네 자리 수 크기 비교하기		
준비물	100쪽이 넘지 않는 책 (개별)	활동 시간	5분 (짝 활동)

책 펼치기 놀이

재미있어요.
이 책을
왜 골랐나요?



7879



607

책을 펼쳐서 쪽수 확인하기

쪽수를 붙여서 수 만들기
(네 자리 수 또는 세 자리 수)활동
방법

- ① 100쪽이 넘지 않는 책을 준비한다.
- ② 짝과 함께 동시에 책을 펼친다.
- ③ 왼쪽에 있는 쪽수와 오른쪽에 있는 쪽수를 연결하여 네 자리 수를 만든다.
(예 왼쪽이 78, 오른쪽이 79이면 7879, 왼쪽이 6, 오른쪽이 7이면 607이라는 수가 된다.)
- ④ 책을 펼치기 전에 이기는 조건을 짝과 의논하여 결정하고 책을 펼친다.

활용
Tips

- ▶ 짝 활동을 먼저 하여 익숙해진 후 모둠 활동으로 진행하는 것도 좋다.
- ▶ 특정한 조건(예를 들면 숫자 5가 들어간 네 자리 수 만들기)을 정하여 발전시킬 수 있다.

1. 네 자리 수

[활동 자료 5-3]

교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	네 자리 수 크기 비교하기		
준비물	네 자리 수 카드	활동 시간	20분 (전체 활동)

우리 반에서 내가 제일 큰 수



나보다 작은 수일 경우에는 바꾸지 않아도 괜찮아요



네 자리 수 카드

이기면 바꾸거나
그냥 지나치거나

활동 방법

- ① 수 카드에 내가 좋아하는 네 자리 수를 만든다. 수로도 써 보고 읽는 방법으로도 써 본다.
- ② 친구를 만나 가위바위보를 하고 진 사람은 자기가 가지고 있는 수를 보여준다.
- ③ 이긴 사람은 자기가 가지고 있는 수의 크기와 비교하여 더 클 경우 바꾼다.
- ④ 반 전체에서 가장 큰 수를 가진 친구에게 박수를 쳐 준다.

활용 Tips

- 이동하면서 다 같이 짧은 노래를 부르고 노래가 끝나면 만나는 사람과 가위바위보를 한다.
- 반대로 가장 작은 수 놀이로 반복할 수 있다.
- 수 카드는 빈 카드(온라인마켓에서 검색)를 이용하여 사용하거나 기존의 보드게임용 카드에 붙임쪽지를 붙여 재활용한다.

2학년 2학기

단원

2

곰셈구구





1

2

3

4

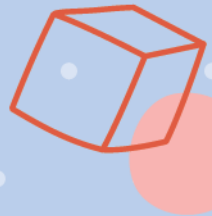
① 2단, 5단 알아보기 162

② 3단 6단 알아보기 168

③ 4단, 8단 알아보기 173

④ 7단, 9단 알아보기 181

⑤ 곱셈표, 곱셈 활용하기 189



곱셈구구



2학년 2학기

① 2단, 5단 알아보기

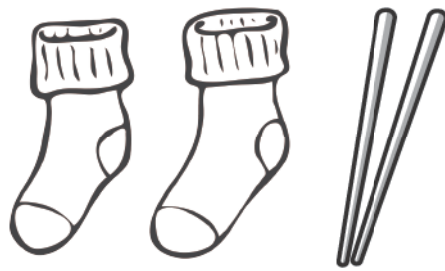
단 원	2. 곱셈구구	차 시	2~3차시 (수학 30~33쪽)
활동 목표	2단, 5단의 곱셈 구성 원리를 이해하며 곱셈구구를 이용하여 문제를 해결할 수 있다.		
성취기준	[2수01-11] 곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

모둠활동
5분

[활동1-1] 둘씩 짝짓기

전체 활동
10분

[활동1-2] 손동작 구구단

활동의도 및
기대효과

구체물을 가지고 짝을 지어 더해가면서 2단 곱셈구구를 이해한다. 곱셈구구를 익숙하게 하기 위해 리듬 있는 노래에 맞춰 부르거나, 신체를 활용하여 다양한 방법으로 익히도록 안내한다. 단순한 연산의 반복으로 학생들이 지칠 수 있으므로 놀이를 통하여 수의 계산에 대한 흥미를 북돋운다.

전체 활동
20분

[활동1-3] 손도장 찍기

작업 활동
10분

[활동1-4] 곱셈구구 땅 모으기



활동 주제	생활 속에서 2단 곱셈구구 찾기		
준비물	붙임쪽지	활동 시간	5분 (모둠 활동)

둘씩 짝지을 수 있는 건?



주변에서
두 개가 모여서
하나로 쓰이는 것을
찾아보세요

양말 두 짝이 한 켤레

젓가락 2이 모이면 한 개

이어폰 2개가 하나



활동 방법

- ① 모둠마다 필요한 만큼 붙임쪽지를 준다.
- ② 둘씩 짝을 지을 수 있는 것이 무엇이 있을까 생각하게 한다.
(예) 두 팔, 두 다리, 두 귀 등)
- ③ 붙임쪽지에 그 물건이나 상황을 쓴다.
- ④ 모둠마다 쓴 붙임쪽지를 칠판에 붙이고, 종류별로 모은 후 2단 곱셈구구를 이용하여 물건의 개수를 세어본다.



활용 Tips

- ◆ 교실 한 쪽에 모아놓고 다른 곱셈구구에서도 활용해 본다. (5단이라면 한 손의 손가락 수)
- ◆ 생활 속에서 전체 개수를 파악할 때 곱셈구구를 활용할 수 있다는 점을 알려 준다.

활동 주제	손동작으로 구구단 외우기		
준비물		활동 시간	10분 (전체 활동)

손동작으로 구구단 외우기

몸으로 구구단을
익혀봅시다



이



곱하기



일은



이



- ① 무릎을 치면서 '이'라고 말한다.
- ② 손으로 가슴에 'X'자 만들며 '곱하기'라고 말한다.
- ③ 손가락을 튕긴 후 팔을 포개면서 '='모양 만들며 '일은'이라고 말한다.
- ④ 손뼉을 치면서 '이'라고 말한다. 2의 단을 외우면서 반복한다.



- ◆ 손동작이 익숙해질 때까지 반복하여 연습해서 다른 곱셈구구에도 활용하여 보자.
- ◆ 신체를 사용해서 구구단을 외우면 감각 발달에 효과적이고 기억에 오래 남아 즐겁게 구구단을 외울 수 있다.

활동 주제	5단 곱셈구구 알기		
준비물	A4용지, 전지, 물감	활동 시간	20분 (전체 활동)

손도장 찍기

한 손에 손가락은 몇 개일까요?
곱셈구구로 나타낸다면?



손도장을 찍어보기



5단 곱셈구구로 나타내기

활동 방법

- ① A4용지에 손도장을 찍어 본다.
- ② 손가락의 개수를 셀 때 곱셈구구 몇 단을 활용할지 이야기해 본다.
- ③ 손도장을 찍은 A4용지를 전지에 붙이고 5단 곱셈구구로 손가락의 개수를 나타내 본다.
- ④ 전지에 쓰인 5단 곱셈구구를 리듬에 맞춰 다 같이 읽어 본다.

활용 Tips

- ◆ 실제로 사용하는 도장이나 교실에서 학생들에게 찍어주는 도장을 제시하여 동기 유발에 사용한다.
- ◆ 생활 속에서 5단 곱셈구구를 활용하는 예를 발표해 본다.

2. 곱셈구구

[활동 자료 1-3]

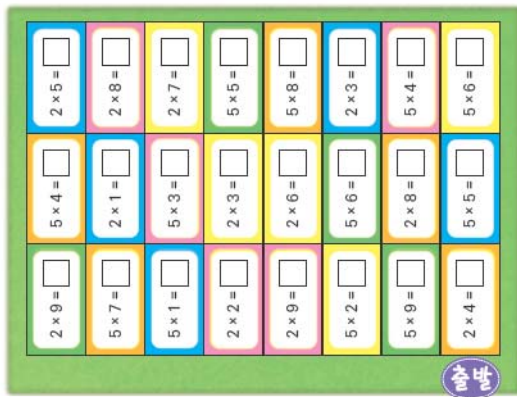
교구활동

신체활동

놀이활동

활동 주제	2단, 5단 곱셈구구 활용하기		
준비물	지우개(또는 바둑돌), 색연필, 활동지	활동 시간	10분 (모둠 활동)

곱셈구구 땅 모으기



땅 모으기 판



곱셈구구 땅 모으기 놀이하기



활동 방법

- ① 모둠원끼리 지우개를 튕기는 순서를 정하고 지우개를 출발지점에 놓는다. (바둑돌도 가능)
- ② 손가락으로 지우개를 튕겨서 지우개가 가장 많이 들어간 부분의 문제에 답을 쓰고 읽어본다.
- ③ 문제를 해결하는 모둠원을 제외한 다른 모둠원들은 답을 점검해주고, 답이 맞으면 문제가 있는 칸을 색칠한다.
- ④ 모둠원들이 번갈아 가며 힘을 합쳐 모든 문제를 해결하여 땅을 모으도록 한다.



활용 Tips

- ▶ 함께 땅을 모으는 활동을 통해 협동의 의미를 생각해보고, 즐거운 마음으로 놀이에 참여할 수 있도록 한다.



땅 모으기 놀이

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



곱셈구구



2학년 2학기

② 3단, 6단 알아보기

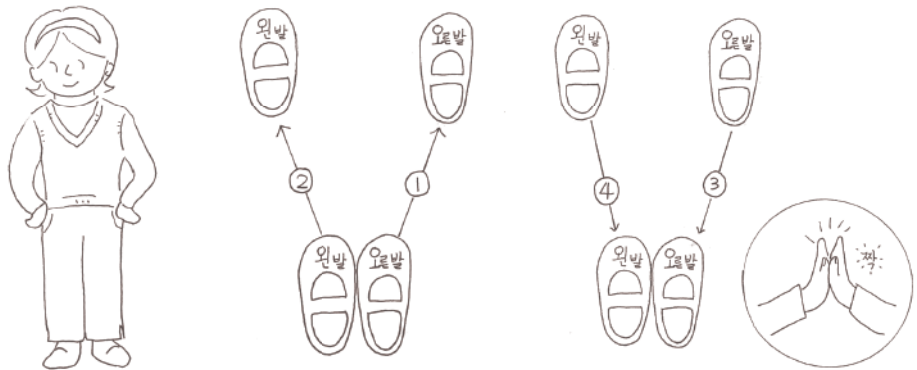
단 원	2. 곱셈구구	차 시	4차시 (수학 34~37쪽)
활동 목표	3단, 6단의 곱셈 구성 원리를 이해하며 곱셈구구를 이용하여 문제를 해결할 수 있다.		
성취기준	[2수01-11] 곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

전체 활동
10분

[활동2-1] 발동작 3단 구구단

활동의도 및
기대효과

생활 속에서 3개씩
짜지어진 구체물로
세어보는 것이 가장
좋다. 여기에선 바둑
돌을 3개씩 가져
가면서 곱셈구구의
원리를 깨닫게 한다.
수학적 그림이나 신체
적 표현과 함께 익힘
으로써 수학 외적
연결 및 융합, 관찰
과 추측 능력을 기를
수 있다.

모둠 활동
10분

[활동2-2] 바둑돌 모으기

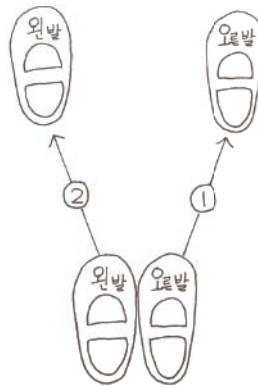
작업 활동
10분

[활동2-3] 개미 다리 만들기



활동 주제	발동작으로 3단 곱셈구구 외우기		
준비물	없음	활동 시간	10분 (전체 활동)

발동작으로 3단 외우기



6단, 9단에도
곱셈구구도
할 수 있어요



두 발 모으고 시작

삼, 일은

(손뼉치며) 삼



활동
방법

- ① 두 발을 모으고 바른 자세로 선다.
- ② 오른발을 오른쪽 사선 앞으로 댄으면서 '삼', 왼발을 왼쪽 사선 앞으로 댄면서 '일은'이라고 외친다.
- ③ 오른발, 왼발을 원래 자리에 모으면서 마지막 왼발을 놓을 때 손뼉 치며 '삼'이라고 말한다.



활용
Tips

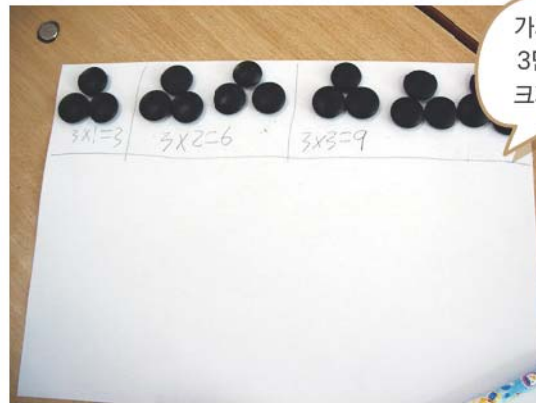
- ◆ 익숙해지면 방향을 바꾸어가며 활동한다. (다이아몬드 스텝과 유사하다)

활동 주제	3단 곱셈구구 알기		
준비물	A4 용지, 색연필	활동 시간	10분 (모둠 활동)

바둑돌을 모아라



가위바위보



3개씩 가져오면 3단



활동 방법

- ① 가운데에 바둑돌을 두고 모둠원이 모인다.
- ② 가위바위보를 해서 이기는 편이 바둑돌을 세 개씩 가지고 온다. 바둑돌을 가지고 올 때는 가지고 있는 바둑돌의 개수를 3의 단 곱셈식으로 표현하여 큰 소리로 이야기한다.
(예) 처음 가위바위보에서 이겼을 때는 '삼일은 삼', 셋째 가위바위보에 이겨서 바둑돌을 가지고 올 때는 '삼삼은 구')
- ③ 바둑돌을 27개 모은 사람이 놀이에서 이긴다.



활용 Tips

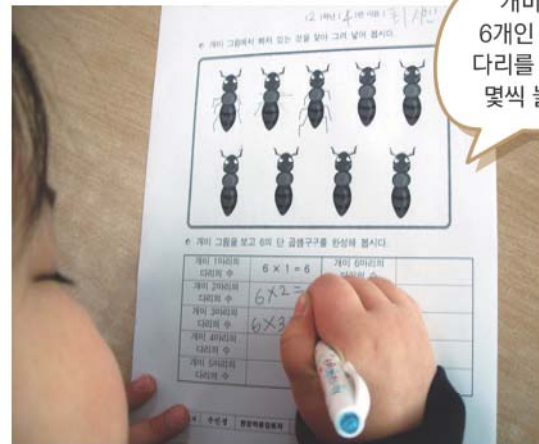
- 주변에서 3단 곱셈구구를 활용하는 경험들을 미리 이야기해 본다.
- 세 발 자전거의 바퀴, 3색 신호등 등

활동 주제	6단 곱셈구구 알기		
준비물	활동지, 색연필	활동 시간	10분 (짝 활동)

개미 다리 만들기



개미 다리는 몇 개



그리면서 곱셈구구 익히기



활동 방법

- ① 활동지에 빠진 개미의 다리를 그려 개미를 완성한다.
- ② 개미의 다리를 세면서 6의 단 곱셈구구를 익힌다.
- ③ 짝에게 내가 한 활동지를 주어 잘했는지 확인받는다.



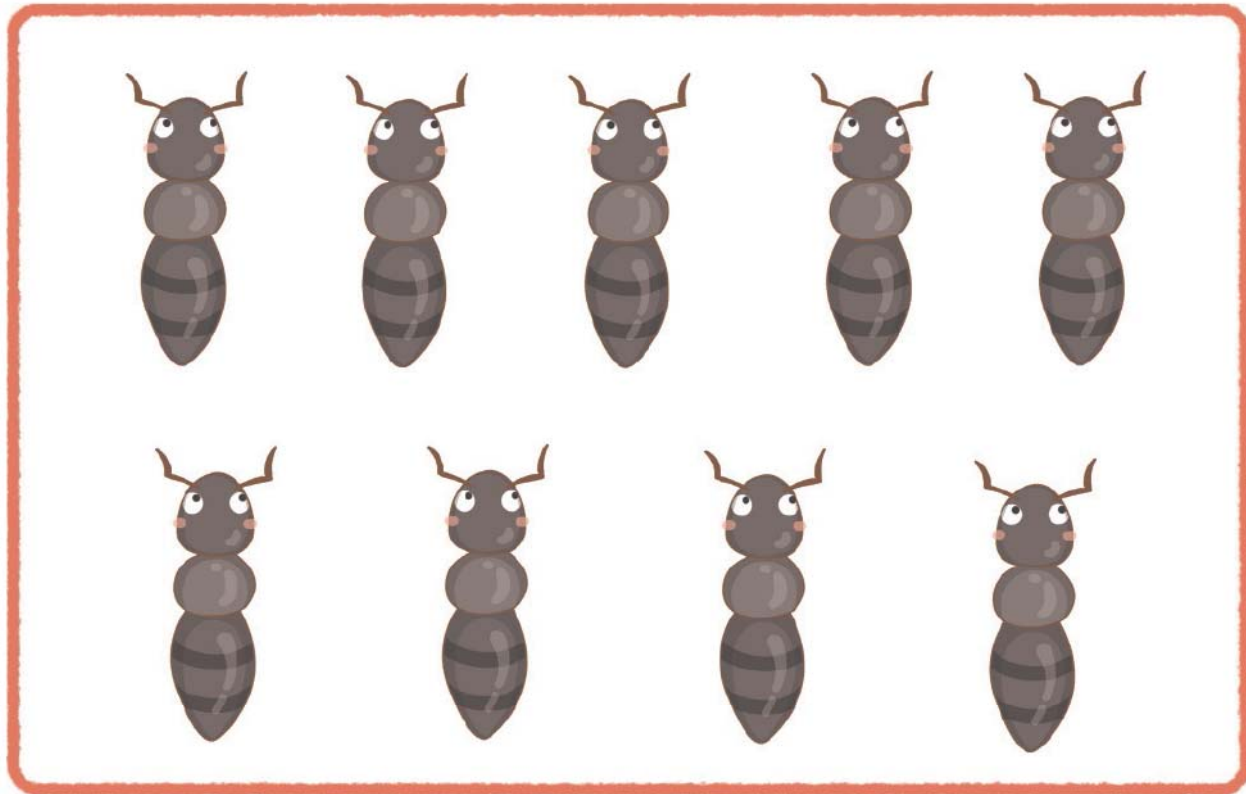
활용 Tips

- ◆ 마트에서는 6개씩 한 묶음으로 파는 물건들을 찾아보자. (컵라면, 생수2L 등) 직접 찾아보면서 6단 곱셈구구가 생활에서 활용된다는 것을 안내한다.



개미를 그려주세요

개미 그림에서 빠져 있는 것을 찾아 그려 넣어 보세요.



개미 그림을 보고 6의 단 곱셈구구를 완성해 보세요.

개미 1마리의 다리의 수	$6 \times 1 = 6$	개미 6마리의 다리의 수	
개미 2마리의 다리의 수		개미 7마리의 다리의 수	
개미 3마리의 다리의 수		개미 8마리의 다리의 수	
개미 4마리의 다리의 수		개미 9마리의 다리의 수	
개미 5마리의 다리의 수		6의 단 곱셈구구	

곱셈구구



2학년 2학기

③ 4단, 8단 알아보기

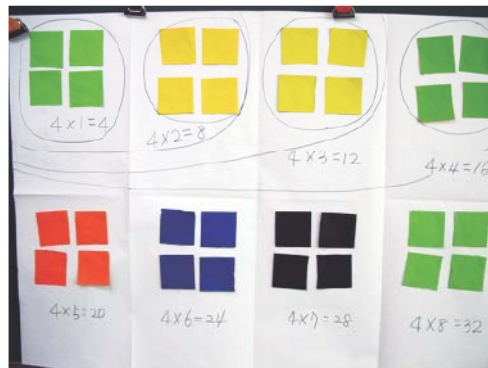
단 원	2. 곱셈구구	차 시	5차시 (수학 38~41쪽)
활동 목표	4단, 8단의 곱셈 구성 원리를 이해하며 곱셈구구를 이용하여 문제를 해결할 수 있다.		
성취기준	[2수01-11] 곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.		



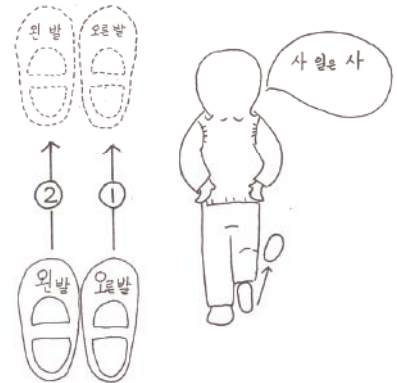
이런 활동이 있어요

전체 활동
15분

[활동3-1] 색종이 접기

전체 활동
10분

[활동3-2] 발동작 4단 구구단



활동의도 및 기대효과

색종이를 이용하여 구체물을 직접 세어 보고, 신체적 표현 활동과 결합하여 곱셈 구구를 익혀 본다. 모둠 친구들과의 상호 작용을 통해 4단, 8단 곱셈구구의 원리를 알 수 있다.

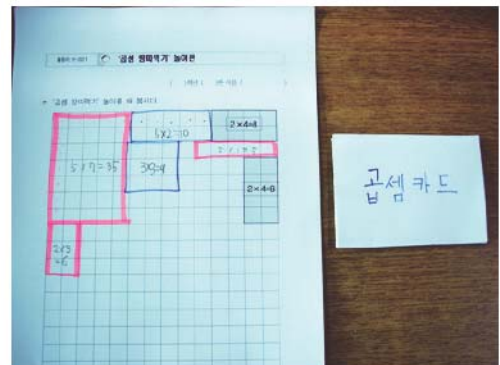
땅따먹기 같은 경쟁적 활동보다는 땅 모으기 처럼 함께 협력하여 목표를 해결할 수 있는 협력적 놀이를 활용할 수 있다.

작활동
10분

[활동3-3] 문어 다리 만들기

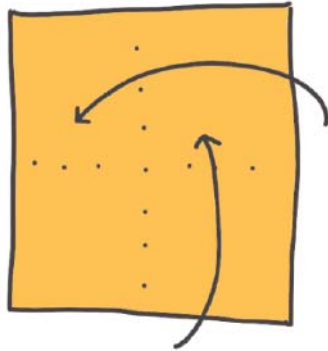
모둠활동
10분

[활동3-4] 곱셈구구 땅 모으기

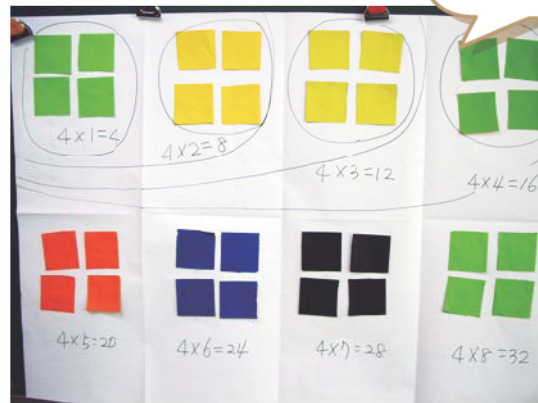


활동 주제	4단 곱셈구구 알기		
준비물	색종이, 전지	활동 시간	15분 (전체 활동)

색종이 접기



색종이 두 번 접기



4단 곱셈구구로 나타내기

점선을 따라 자르면
색종이 1장이 4개가 되지요
곱셈구구로 나타내면?



활동 방법

- ① 색종이를 두 번 접는다.
- ② 가위로 자르면 몇 조각이 되는지 확인해 본다.
- ③ 색종이 조각을 전지에 붙이고 4단 곱셈구구로 색종이의 개수를 나타내본다.
- ④ 전지에 쓰여 있는 4단 곱셈구구를 다 같이 읽어 본다. (구구단 리듬에 맞춰서 읽는다)

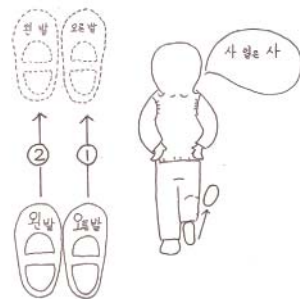


활용 Tips

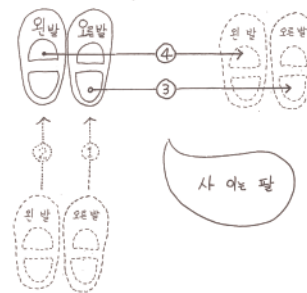
- ◆ 1번 접으면 2단, 3번 접으면 8단 곱셈구구로 활용이 가능하다.
- ◆ 주차장에 세워진 차를 이용하여 차의 바퀴 수를 세거나, 음료수나 라면 묶음을 활용할 수 있다.

활동 주제	발동작으로 4단 곱셈구구 외우기		
준비물		활동 시간	10분 (전체 활동)

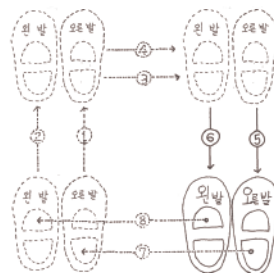
발동작으로 4단



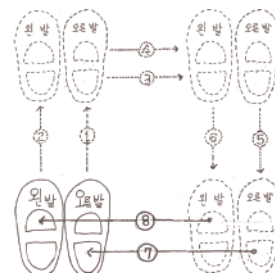
사일은 사



사이는 팔



사삼 십이



사사 십육



활동 방법

- ① 오른발부터 앞으로 가면서 '사일은(오른발), 사(왼발)'라고 외치며 왼발을 놓을 때 손뼉 친다.
- ② 오른쪽으로 오른발, 왼발 가면서 '사 이 팔'이라고 외치며 손뼉 친다.
- ③ 오른발, 왼발 뒤로 한걸음 가면서 '사 삼 십이'라고 외치며 손뼉 친다.
- ④ 원래 자리로 돌아오면서 '사 사 십육' 이라고 외치며 손뼉 친다.

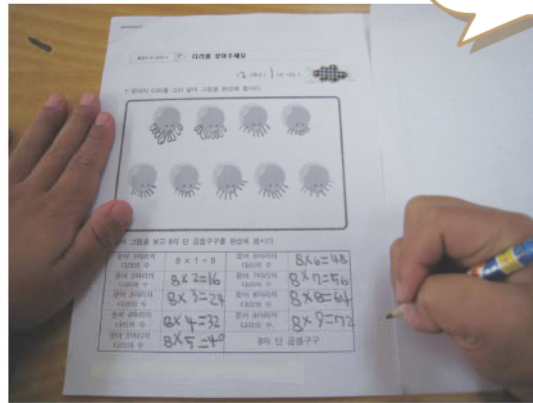


활용 Tips

◆ 8단에도 활용할 수 있다.

활동 주제	문어 다리를 이용하여 8단 곱셈구구 알기		
준비물	활동지, 색연필	활동 시간	10분 (짝 활동)

문어 다리를 찾아주세요



문어는 다리가 8개인 동물입니다. 다리를 그려주세요. 몇씩 늘어날까요?

문어 다리는 몇 개

그리면서 곱셈구구 익히기



활동
방법

- ① 활동지에 빠진 문어의 다리를 그려 문어를 완성한다.
- ② 문어의 다리를 세면서 8의 단 곱셈구구를 익힌다.
- ③ 짝에게 내가 한 활동지를 주어 잘했는지 확인받는다.



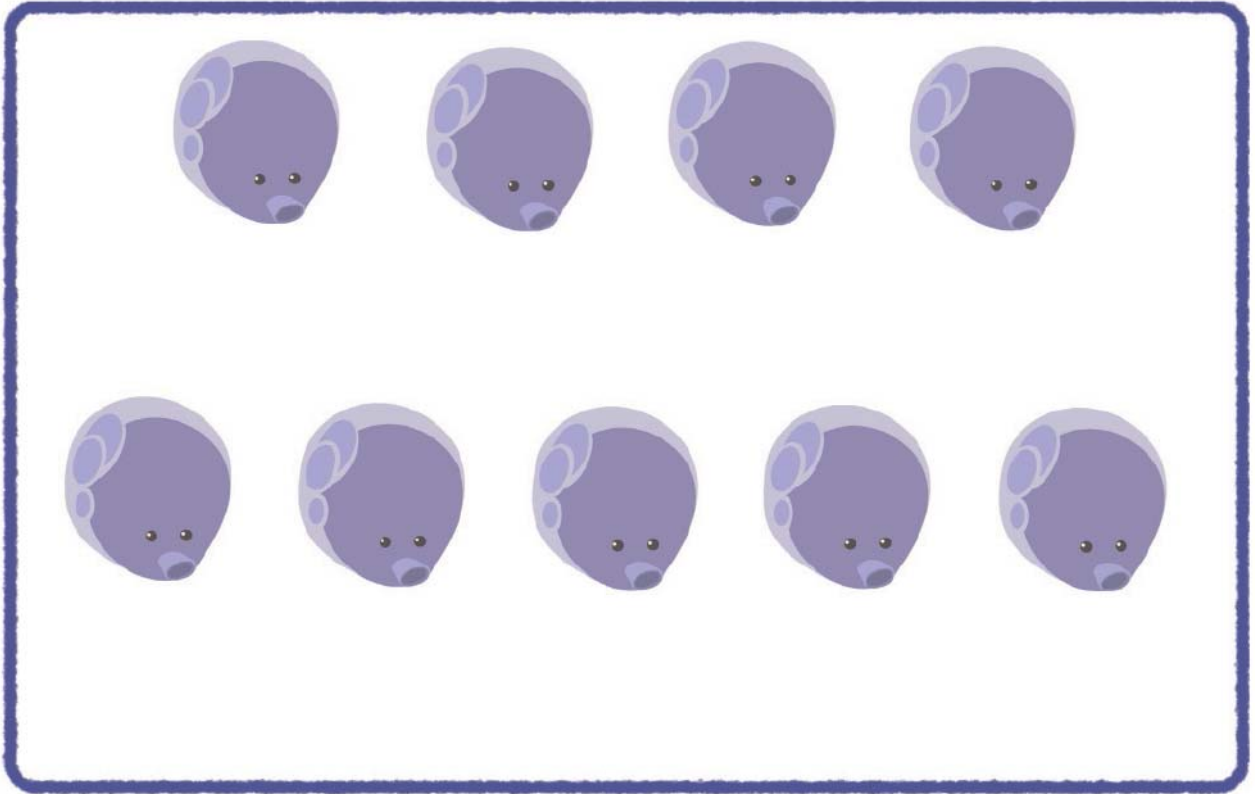
활용
Tips

- 문어의 다리를 그리면서 곱셈구구를 하나씩 완성하게 한다. 동수누가의 원리를 이해한다.
- 거미도 다리가 8개, 다리가 6개인 것은 곤충이므로 거미는 곤충이 아니다.



문어를 그려주세요

◆ 문어 다리를 그려 넣어 그림을 완성해 보세요.



◆ 문어 그림을 보고 8의 단 곱셈구구를 완성해 보세요.

문어 1마리의 다리의 수	$8 \times 1 = 8$	문어 6마리의 다리의 수	
문어 2마리의 다리의 수		문어 7마리의 다리의 수	
문어 3마리의 다리의 수		문어 8마리의 다리의 수	
문어 4마리의 다리의 수		문어 9마리의 다리의 수	
문어 5마리의 다리의 수		8의 단 곱셈구구	

2. 곱셈구구

[활동 자료 3-4]

교구활동

신체활동

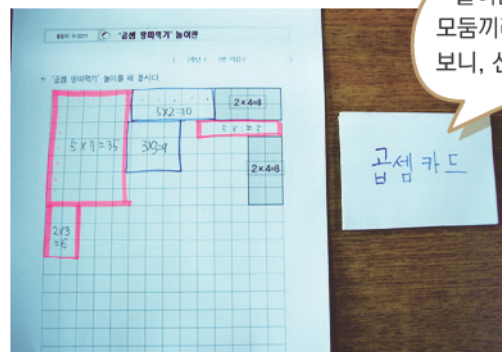
놀이활동

활동 주제	곱셈구구 활용하기		
준비물	활동지, 문제 카드(자료)	활동 시간	10분 (모둠 활동)

곱셈 땅따먹기

$4 \times 5 =$	$4 \times 6 =$	$4 \times 7 =$	$4 \times 8 =$
$4 \times 1 =$	$4 \times 2 =$	$5 \times 2 =$	$5 \times 3 =$
$5 \times 5 =$	$2 \times 1 =$	$3 \times 1 =$	$5 \times 1 =$

땅따먹기 문제카드



곱셈 땅따먹기

놀이는 재미있었나요?
모둠끼리 협동하는 모습을
보니, 선생님이 참 좋네요.



- ① 두 명이 한 모둠을 만들고, 모둠별로 땅따먹기 놀이판을 준비한다. (활동지)
- ② 2~5단 곱셈구구가 적혀 있는 카드를 잘 섞어 뒤집어 놓는다. (자료)
- ③ 순서를 정한 뒤 모듬끼리 돌아가며 곱셈구구가 적혀 있는 카드를 한 장 뽑고 문제 카드의 곱셈식만큼 칸 위에 색칠을 한다. 그리고 색칠한 칸 위에 곱셈식을 완성하여 쓴다.
- ④ 모듬이 번갈아 가며 칸 위에 세 번 색칠을 할 수 없거나 문제 카드의 문제를 모두 해결하면 놀이가 끝난다.
- ⑤ 놀이가 끝나면 각 모듬별 땅따먹기 놀이판에 몇 칸의 땅을 색칠했는지 세어 본다. 더 많은 칸을 색칠한 모듬이 놀이에서 승리한다.



- 익숙해지면 곱셈 문제카드를 추가로 더 만들어서 활용할 수 있다.



곱셈 땅따먹기

[illegible]



자료

땅따먹기 문제 카드

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

곱셈구구



2학년 2학기

④ 7단, 9단 알아보기

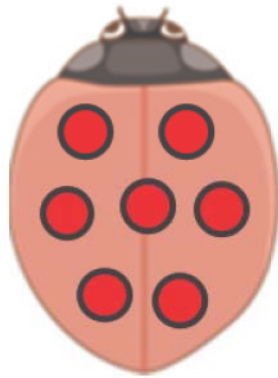
단 원	2. 곱셈구구	차 시	6~7차시 (수학 42~45쪽)
활동 목표	7단, 9단의 곱셈 구성 원리를 이해하며 곱셈구구를 이용하여 문제를 해결할 수 있다.		
성취기준	[2수01-11] 곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

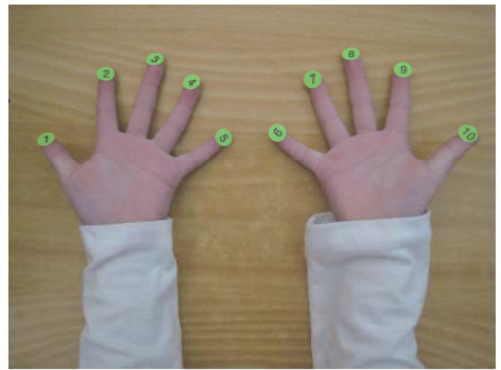
작 활동
10분

[활동4-1] 칠성무당벌레 완성하기



전체 활동
5분

[활동4-2] 손가락 곱셈구구



활동의도 및
기대효과

다른 곱셈구구에서처럼 그림을 그려서 7개씩 늘어나는 것을 확인할 수 있게 한다. 손가락 곱셈구구는 모든 곱셈구구에 쓰이는 것이 아니므로 동기 유발 자료로 사용하면 좋다. 곱셈 이어달리기나 곱셈 도둑잡기는 연산 문제를 즐겁게 풀 수 있도록 하는 활동이므로 충분히 익힌다면 다양한 문제풀이 활동에 활용할 수 있다.

모둠 활동
10분

[활동4-3] 곱셈 이어달리기



모둠 활동
10분

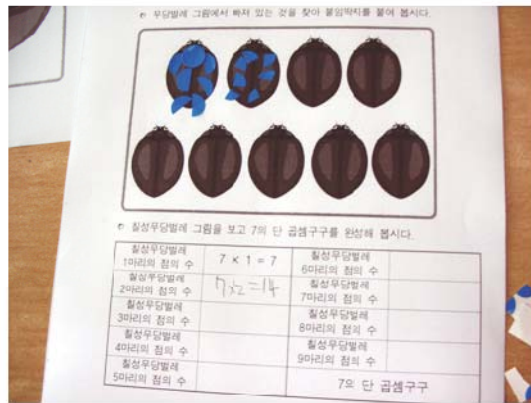
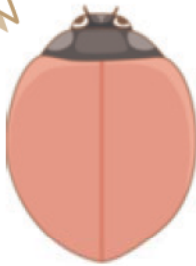
[활동4-4] 곱셈 도둑잡기



활동 주제	7단 곱셈구구 알기		
준비물	활동지, 붙임딱지(작은 원)	활동 시간	10분 (짝 활동)

칠성무당벌레를 완성해요

칠성무당벌레는 점이
7개가 있어요.
붙임딱지를 붙여
점을 만들어 주세요.



칠성무당벌레 점은 몇 개

붙이면서 곱셈구구 익히기



- ① 활동지에 빠진 칠성무당벌레의 점을 붙임딱지를 붙여 칠성무당벌레를 완성한다.
- ② 무당벌레의 점을 세면서 7단 곱셈구구를 익힌다.
- ③ 짝에게 내가 한 활동지를 주어 잘했는지 확인받는다.

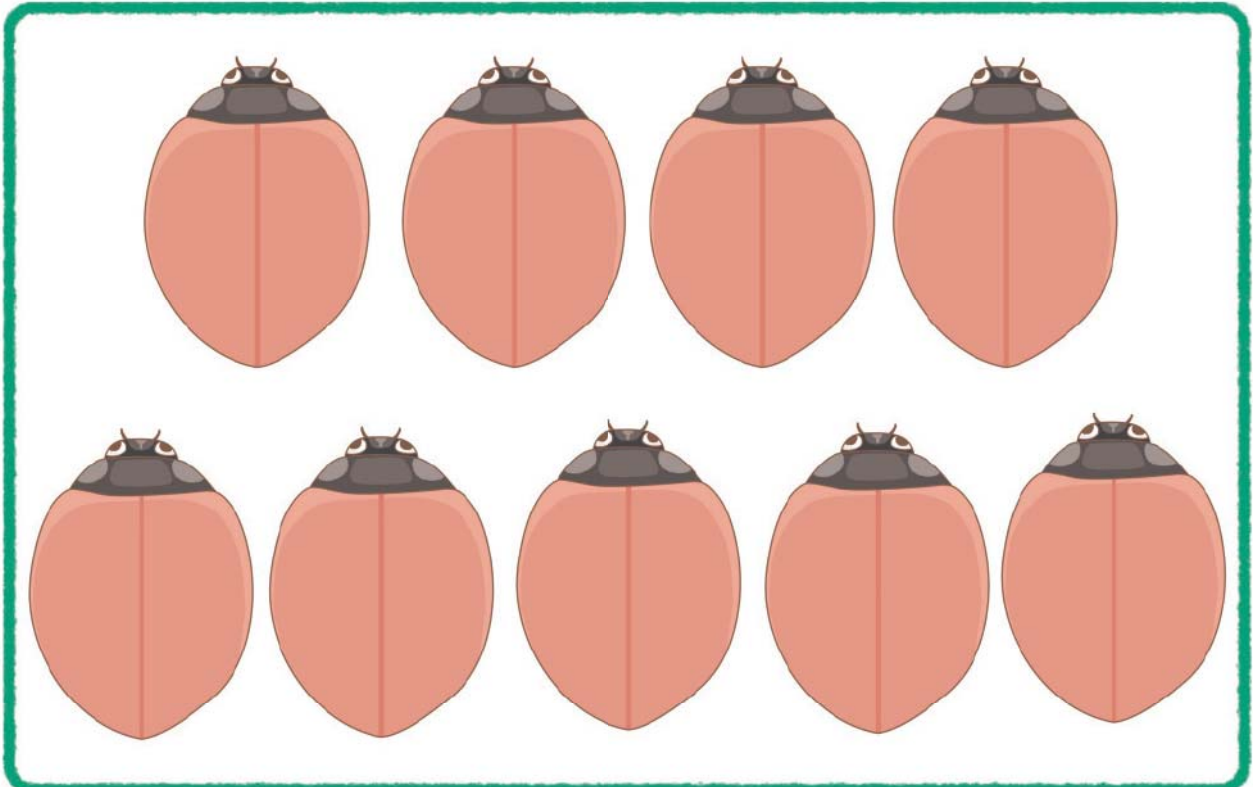


- 7개가 한 쌍인 것들을 찾아보게 한다.
- 무지개 그리기, 7음계 만들기 (도레미파솔라시), 북두칠성 등



칠성무당벌레 완성하기

◆ 무당벌레 그림에서 빠져 있는 것을 찾아 붙임딱지를 붙여 보세요.



◆ 칠성무당벌레 그림을 보고 7의 단 곱셈구구를 완성해 보세요.

칠성무당벌레 1마리의 점의 수	$7 \times 1 = 7$	칠성무당벌레 6마리의 점의 수	
칠성무당벌레 2마리의 점의 수		칠성무당벌레 7마리의 점의 수	
칠성무당벌레 3마리의 점의 수		칠성무당벌레 8마리의 점의 수	
칠성무당벌레 4마리의 점의 수		칠성무당벌레 9마리의 점의 수	
칠성무당벌레 5마리의 점의 수		7의 단 곱셈구구	

활동 주제	손가락으로 하는 9단 곱셈구구		
준비물		활동 시간	5분 (전체 활동)

손가락으로 하는 9단 곱셈구구



마음속으로 손가락에 번호를 매기기



손가락만 접어도 답을
알 수 있으니 신기하지요?
9단 곱셈구구만 가능하답니다

9×2는 2번째 손가락을 접는다.
(왼쪽에 손가락 1개는 10
오른쪽에 손가락 8개는 8이므로 18)



활동 방법

- ① 손바닥을 위로 향하게 하고, 손가락을 모두 편다.
- ② 두 손의 손가락 중 가장 왼쪽에 놓여 있는 엄지손가락을 시작으로 1에서 10까지 번호를 매긴다.
- ③ 9의 단 구구단에 맞춰 번호를 정해놓은 손가락을 접는다. 접힌 손가락을 기준으로 왼쪽의 손가락 개수는 십의 자리 수, 오른쪽의 손가락의 개수는 일의 자리 수가 된다.



활용 Tips

- ◆ 곱셈 주먹구구를 통해 곱셈을 지도할 수도 있다.
- 제한적인 방법으로 사용되는 것이니 주위 환기용으로만 지도하는 것이 좋다.



손가락 곱셈구구

- ◆ 1에서 5까지의 수로 된 곱만 알고 있으면, 학생들이 외우기 힘들어 하는 6에서 9까지의 수로 된 곱셈을 손가락 곱셈구구로 할 수 있습니다.

손가락 곱셈구구를 하기 위한 약속은 다음과 같습니다.

손가락을 모두 펴면 5입니다.
 손가락을 모두 편 다음 1개를 접으면 6,
 손가락을 모두 편 다음 2개를 접으면 7,
 손가락을 모두 편 다음 3개를 접으면 8,
 손가락을 모두 편 다음 4개를 접으면 9입니다.

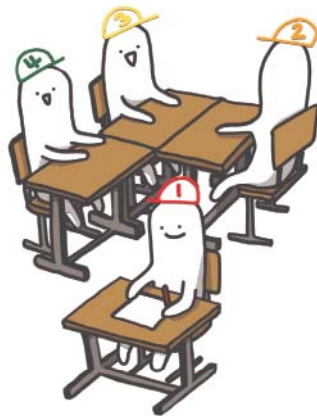
- ◆ 6×7 을 해 보세요.

- ① 왼손으로 6을, 오른손으로 7을 만듭니다.
 (왼손으로 6을 만들기 위해서는 손가락 1개를 접고, 오른손으로 7을 만들기 위해서는 손가락 2개를 접습니다.)
- ② 두 손의 접은 손가락의 개수는 십의 자리 수가 됩니다.
 (접은 손가락이 왼손에 1개, 오른손에 2개이므로 십의 자리 수는 3이므로 30이 됩니다.)
- ③ 두 손의 편 손가락끼리는 곱셈을 합니다.
 (편 손가락이 왼손에 4, 오른손에 3이므로 $4 \times 3 = 12$)
- ④ 접은 손가락에서 얻은 30과 편 손가락에서 얻은 12를 더합니다.
 ($30 + 12 = 42$, 즉, $6 \times 7 = 42$ 가 됩니다.)



활동 주제	곱셈구구 활용하기		
준비물	활동지	활동 시간	10분 (모둠 활동)

곱셈 이어달리기



이어달리기 준비
(책상 1개 떨어뜨리기)



30초가 지나면 연필 교대



- ① 책상 1개는 모둠과 떨어뜨려 놓는다.
- ② 정해진 문제지를 떨어진 책상에 올려놓고 모둠원들에게 번호를 부여한다.
- ③ 1번부터 문제를 풀고 30초가 지나면 2번에게 연필을 전달하여 이어달리기 문제를 해결한다.
- ④ 마지막 번호까지 다 풀면 해답지를 보고 스스로 채점해 본다.



- ◆ 학생들의 수준에 따라 시간은 조절할 수 있다. (30초~1분)
- ◆ 순서대로 풀어야 할 필요가 없다. 자신 있는 문제를 먼저 풀어도 된다. 누가 어떤 문제를 풀었는지 확인할 수 없기 때문에 학생들의 참여도가 높아진다.



활동지

곱셈 이어달리기 문제

1) $5 \times 3 =$

2) $9 \times 9 =$

3) $5 \times 5 =$

4) $8 \times 7 =$

5) $2 \times 2 =$

6) $9 \times 9 =$

7) $9 \times 2 =$

8) $6 \times 8 =$

9) $6 \times 5 =$

10) $4 \times 7 =$

11) $7 \times 8 =$

12) $8 \times 8 =$

13) $1 \times 8 =$

14) $8 \times 8 =$

15) $5 \times 0 =$

16) $1 \times 7 =$

17) $3 \times 8 =$

18) $4 \times 9 =$

19) $6 \times 8 =$

20) $7 \times 9 =$

21) $3 \times 3 =$

22) $9 \times 2 =$

23) $5 \times 5 =$

24) $7 \times 3 =$

25) $4 \times 5 =$

26) $1 \times 0 =$

27) $3 \times 4 =$

28) $8 \times 7 =$

29) $6 \times 8 =$

30) $1 \times 6 =$

31) $3 \times 9 =$

32) $1 \times 5 =$

33) $3 \times 3 =$

34) $2 \times 6 =$

35) $6 \times 5 =$

36) $5 \times 9 =$

37) $5 \times 3 =$

38) $1 \times 9 =$

39) $4 \times 3 =$

40) $2 \times 5 =$

활동 주제	곱셈구구 활동하기		
준비물	빈 카드	활동 시간	10분 (모둠 활동)

곱셈 도둑잡기



상대방 카드에서 한 장만



답이 같으면 내려놓기



- ① 빈 카드에 각자 곱셈식만 적은 2쌍의 카드 (예 2x3, 3x2) 10개를 만든다. (4명 모둠이라면 모두 40장이 모인다)
- ② 카드를 뒤집어서 모두 섞고 한 장의 카드를 빼내서 숨기고 남은 카드를 나눈다. (한 명만 9장)
- ③ 자신이 가진 카드 중에서 답이 같은 카드 한 쌍은 내려놓고, 나머지는 잘 보이지 않게 들고 있다.
- ④ 카드 한 장을 적게 받은 친구부터 옆 자리에 있는 친구의 카드 한 장을 뽑는다. (돌아가면서)
- ⑤ 답이 같은 카드는 내려놓는다. 마지막 카드 한 장을 들고 있는 사람이 도둑이 된다.



- ◆ 시중에서 파는 빈 카드(온라인 쇼핑에 '빈 카드'라고 검색)를 구입하여 사용하면 좋다.
- ◆ A4용지를 사용하면 뒷면이 비치므로 두꺼운 도화지를 사용하는 것이 낫다.

곱셈구구



2학년 2학기

⑤ 곱셈표, 곱셈 활용하기

단 원	2. 곱셈구구	차 시	10~11차시 (수학 34~37쪽)
활동 목표	곱셈표를 만들고 두 수를 바꾸어 곱하기를 이해할 수 있다. 실생활 상황에서 곱셈구구를 이용하여 문제를 해결할 수 있다.		
성취기준	[2수01-11] 곱셈구구를 이해하고, 한 자리 수의 곱셈을 할 수 있다.		



이런 활동이 있어요

모둠활동
15분

[활동5-1] 곱셈구구 성벽

모둠활동
10분

[활동5-2] 큰 도미노 뽑기



활동의도 및
기대효과

지금까지 배운 곱셈구구를 활용해 보자. 곱셈구구 성벽은 시각적으로 각 곱셈구구를 비교할 수 있는 활동이다. 원의 점을 이용하여 곱셈을 나타내는 활동은 시각적으로 다양한 모양을 만날 수 있다. 곱셈의 전략 중 뛰어 세기 전략을 확인해 볼 수 있는 활동이기도 하다.

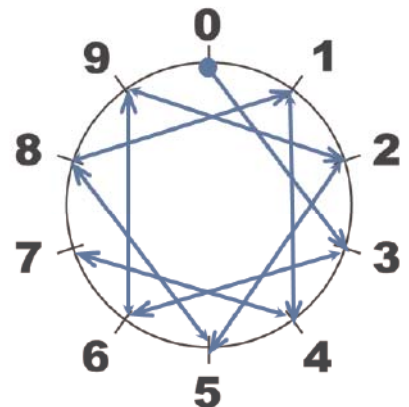
짝활동
10분

[활동5-3] 곱셈 오목놀이

×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0										
1										
2										
3					12					
4					16	20				
5					20	25	30			
6								42		
7										
8										
9										

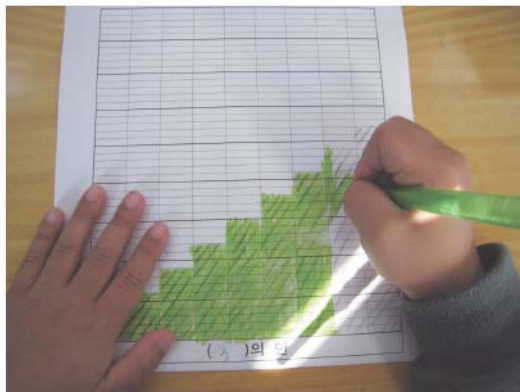
전체 활동
10분

[활동5-4] 곱셈원



활동 주제	곱셈구구 활용하기		
준비물	활동지, 색연필	활동 시간	15분 (모둠 활동)

곱셈구구 성벽 만들기



곱셈구구 단만큼 벽돌쌓기



겹쳐서 성곽을 만들기

곱셈구구가 클수록
높이가 높아져
마치 성곽처럼 보이죠?



활동 방법

- ① 모둠원이 1~5단 중 마음에 드는 단을 하나씩 선택한다.
- ② 자기가 선택한 곱셈구구를 외우면서 곱셈구구 성벽 만들기 자료에 색칠을 한다.
- ③ 색칠한 것을 잘라 곱셈구구 성벽을 완성한다.
- ④ 곱셈구구 성벽을 1단이 가장 앞으로 오도록 차례로 포개어 본다.



활용 Tips

- ◆ 자료의 윗부분이 90까지 가도록 이어 붙이면 9단까지 성벽을 만들 수 있다.
- ◆ 색깔을 다르게 하여 겹치면 각 곱셈구구의 차이를 확인할 수 있다.



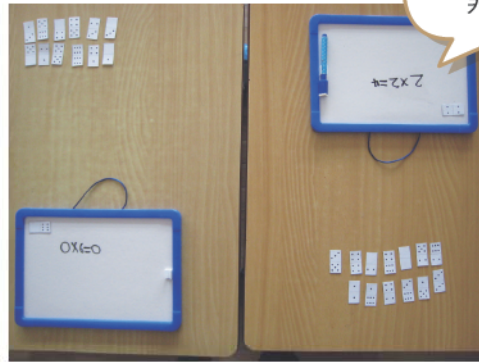
()의 단

활동 주제	곱셈구구 활용하기		
준비물	자료 (6-6 도미노)	활동 시간	10분 (모둠 활동)

큰 도미노를 뽑아라



6-6 도미노를 모두 접어서
한 개씩 선택하기



도미노 카드의 수를 곱하기
(작은 화이트보드 활용)

뽑은 도미노의 두 수를
곱해서 큰 수 가진 사람이
카드를 가져가요



활동 방법

- ① 6-6 도미노를 뒤집어 책상 위에 늘어놓는다.
- ② '하나 둘 셋' 구령에 맞춰 뒤집어 놓은 도미노를 하나씩 선택한다.
- ③ 6-6 도미노의 점의 수를 이용하여 곱셈식으로 나타내어 본 뒤, 가장 큰 곱셈을 만든 친구가 나머지 친구들이 뽑은 도미노를 가지고 간다.
- ④ 뒤집어 놓은 도미노가 놀이를 하는 학생 수보다 적게 남으면 놀이는 끝난다. 가장 많은 도미노를 모은 학생이 승리한다.



활용 Tips

- ◆ '작은 수를 뽑아라' 놀이로 바꾸어 진행하여도 좋다.



6-6 도미노

			●		● ●		● ● ●
	● ● ● ●		● ● ● ● ● ●		● ● ● ● ● ●	●	●
●	● ●	●	● ● ●	●	● ● ● ●	●	● ● ● ● ● ●
●	● ● ● ● ● ●	● ●	● ●	● ●	● ● ●	● ●	● ● ● ●
● ●	● ● ● ● ● ●	● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ●	● ● ● ●
● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ● ●
● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ● ●

※ 두꺼운 종이에 인쇄한 뒤 굵은 선을 잘라서 사용하세요. (빈 칸 도미노는 수 0을 뜻한다)

활동 주제	곱셈구구 활용하기		
준비물	활동지	활동 시간	10분 (짝 활동)

곱셈 오목놀이

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

곱셈표 오목놀이 1

6	9	42	18	30	8	72	2	48
4	63	36	2	12	32	42	0	48
1	54	48	24	10	6	18	32	16
40	16	21	81	12	56	20	9	14
30	14	12	48	0	5	54	8	0
18	25	6	45	24	27	0	35	72
28	8	40	15	12	45	0	7	0
10	36	63	20	3	8	56	36	15
64	4	24	28	18	21	16	0	27

곱셈표 오목놀이 2

두 번째 놀이는 숫자를 보고 어떤 곱셈식인지 말해야 해요
어렵지만 도전해 볼래요?



활동
방법

〈 곱셈표 오목놀이 1 〉

- ① 짝과 서로 다른 색 펜이나 사인펜을 준비한다.
- ② 가위바위보를 하여 짝과 순서를 정한다.
- ③ 번갈아 가면서 곱셈표의 원하는 칸에 곱을 적고 동그라미 표시를 하여 칸을 차지한다.
- ④ 가로, 세로, 대각선 어느 방향으로든 먼저 다섯 칸을 연결한 사람이 이긴다.



활용
Tips

- ◆ ‘곱셈표 오목놀이 2’는 정답이 나오는 곱셈식을 바르게 이야기해야 칸을 차지한다.
- ◆ 학생들이 놀이를 어려워할 경우 네 칸을 연결하면 이기는 놀이로 진행할 수 있다.



곱셈표 오목놀이 1

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



곱셈표 오목놀이 2

6	9	42	18	30	8	72	24	35
4	63	36	2	12	32	42	0	49
1	54	48	24	10	6	18	32	16
40	16	21	81	12	56	20	9	14
30	14	12	48	0	5	54	8	0
18	25	6	45	24	27	0	35	72
28	8	40	15	12	45	0	7	0
10	36	63	20	3	8	56	36	15
64	4	24	28	18	21	16	0	27

2. 곱셈구구

[활동 자료 5-4]

교구활동

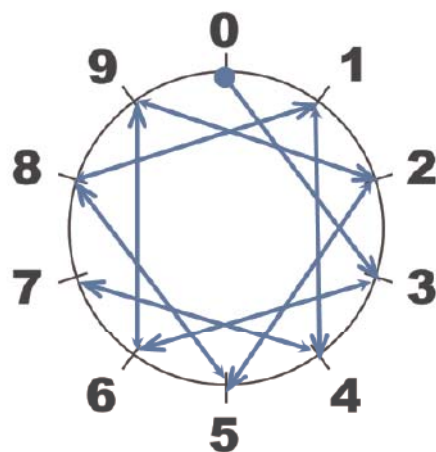
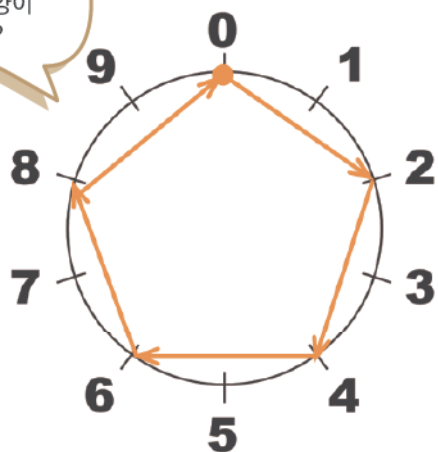
신체활동

놀이활동

활동 주제	곱셈구구 활용하기		
준비물	활동지	활동 시간	10분 (전체 활동)

곱셈구구 원으로 도형 만들기

정해진 칸을 뛰어 세어
직선으로 그려보세요.
재미있는 모양이
나오지요?



2단은 2칸씩

3단은 3칸씩



활동
방법

- ① 곱셈구구를 외우면서 일의 자리 수에 맞게 직선으로 이어 나간다.
- 2×5일 때에는 10이므로 0, 2×6일 때에는 12이므로 2에 직선을 긋는다.
- ② 계속 이어 나가다보면 재미있는 무늬가 나타난다.
- ③ 서로 비슷한 무늬가 있는지 친구들이 한 것과 서로 비교하여 본다.

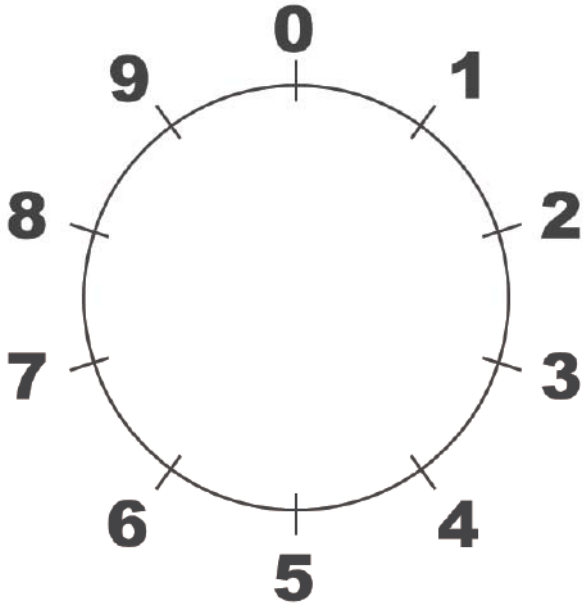


활용
Tips

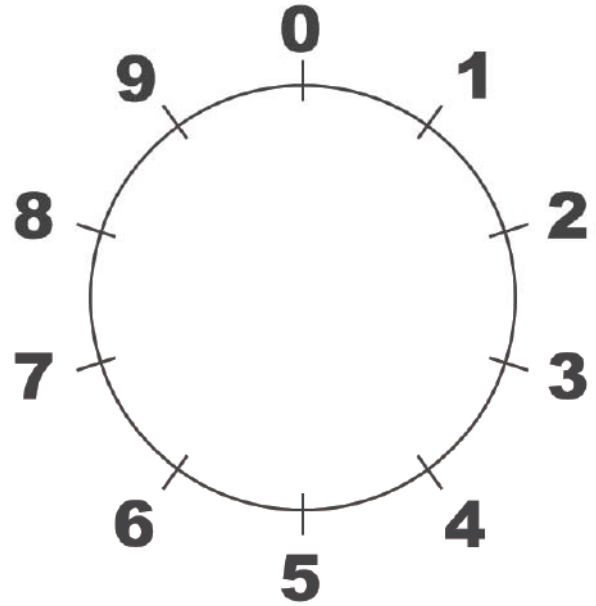
- 원형 지오보드를 구입하거나 동근 원판 10군데에 못을 박아 교구를 만들어 사용할 수 있다.
- 실뜨기 긴 실을 이용하여 실을 걸어서 이어나가면 무늬가 나온다.



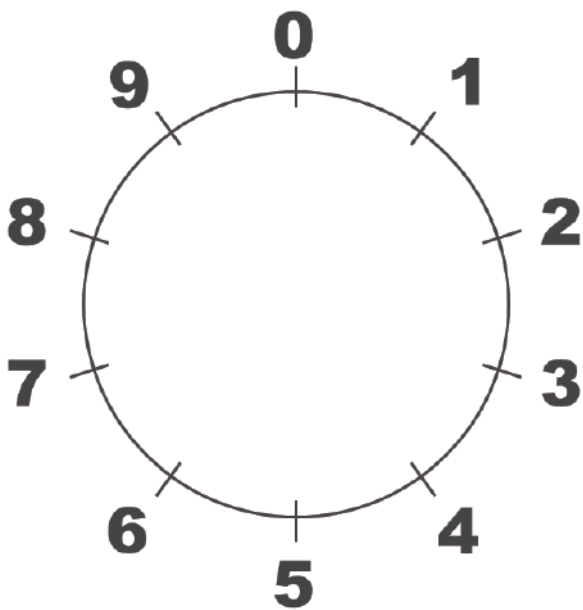
곱셈구구 원



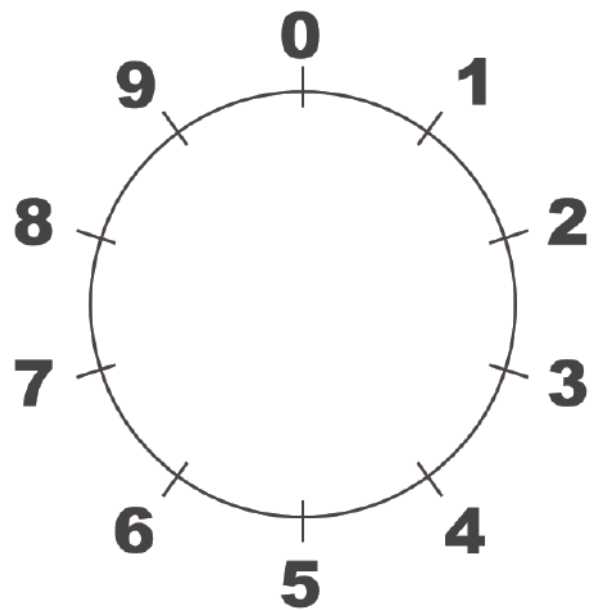
단 곱셈구구 원



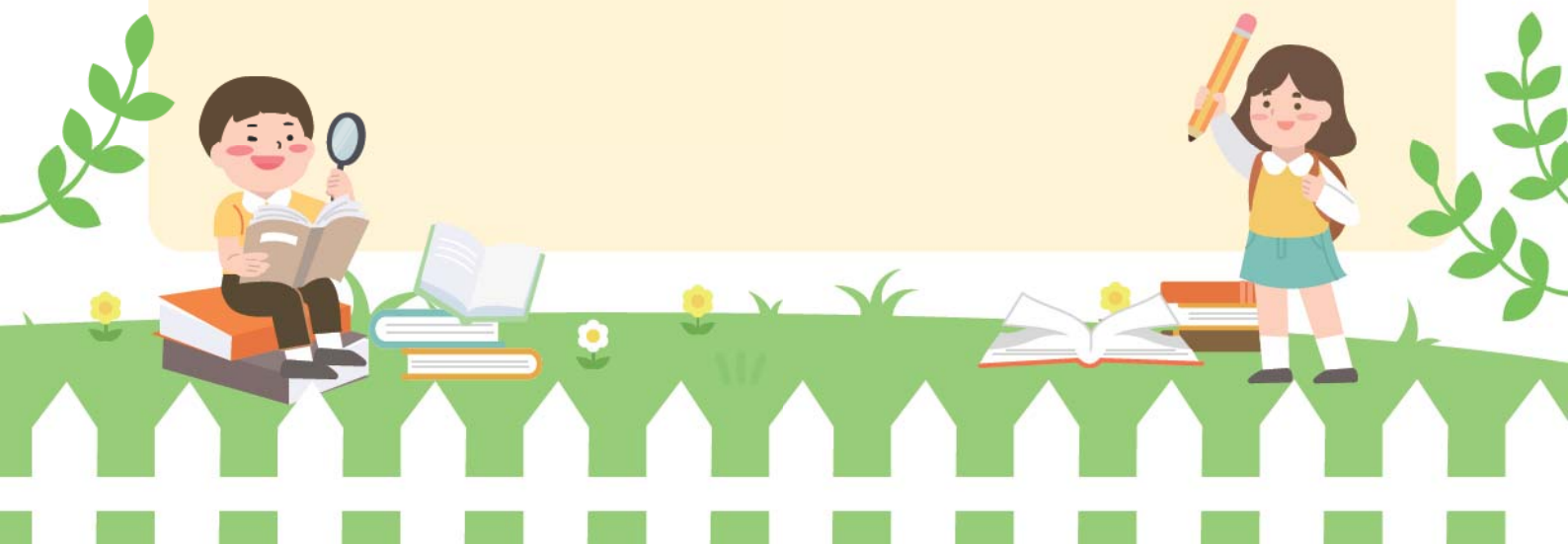
단 곱셈구구 원



단 곱셈구구 원



단 곱셈구구 원



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

