

1. 신체발달영역 2. 운동기능 (2)소근육 운동

대여교재 학습지도안

학습자		지도교사		000		
일시		2003. 4. 16.		장소		
단원		신-운-소-고리 던지기		차시 1/1		
학습목표		고리를 쥐어서, 끼우고 던질 수 있다.				
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점	
		교 사	학 생			
도입	동기유발 및 복습	▶아동이 쥘 수 있는 공을 잡고, 고리대 맞추기 놀이를 한다.	▷아동은 공을 잡거나, 굴려서 자신의 1m앞에 있는 고리대를 맞춘다.	5 '	고리대와 크기가 다른 고리 5개 (아동이 쥘 수 있는 크기의 고리를 준비한다...)	
	학습목표 확인	▶동일하게 고리를 던져서 고리대를 맞추는 활동을 한다.	▷아동이 고리를 쥐어서, 고리대를 향해 던질 수 있는지 확인 할 수	3 '		
전개	기본활동 1	▶아동에게 크기가 다른 고리 5개를 제시한다. "자. 우리 이 고리를 잡아서 여기 고리대에 넣어보자" -고리대를 아동 바로 앞에 두고 고리를 넣게 한다. -고리대를 0.5m정도 떨어뜨려 놓고, 아동으로 하여금 팔을 뻗어 고리를 넣게 한다.	-아동이 크기별 고리 5개를 쥐어서 고리대에 넣는다. -아동은 고리를 바로 앞의 고리대에 넣는다. -아동은 쥘 고리를, 손을 뻗어 고리대에 넣는다. -	5 '	아동이 쥘 수 있는 고리 5개 (크기가 달라야 한다.)	
	기본활동 2	▶이번에는 고리대를 1m 정도의 거리에 두고, 아동에게 고리를 쥐어서 던져 고리대에 꽂을 수 있는지 알아본다. -먼저 아동은 가장 큰 고리를 이용한다. " 자~ 우리 아걸 잡고 (큰 고리를 제시하며) 던져서 고리대에 넣어보자." -큰 것부터 작은 것까지 차례대로 고리를 잡고 고리대에 넣는다.	아동은 크기별로 고리를 잡은 다음 교사가 정해진 선에 서서, 고리를 잡고 고리대를 향해 던진다. -아동은 가장 큰 고리를 쥐고 고리대를 향해 던진다.	10 '		
	강화	농구대에 농구공 넣는 게임을 한다.				
	정리 활동	학습정리 (평가)	▶아동에게 좀 더 굵은 고리를 제시. 여 1.5m의 거리에서 고리를 넣게 한다.	▶아동은 고리를 쥐고, 선에 서서 고리대를 향해 고리를 던진다. 쥐고 던지는 활동이 가능하다.		10 '
차시에고						

II . 인지발달영역 1. 논리·수학적 개념 (1)분류

※교재 학습지도안(매월교재)

대 상	초1-1 (남5, 여5)	지도교사	000		
일 시	2003년 4월 30일(수) 1교시	장 소	초 1-1 교실		
단 원	인-논-분-가게분류	차 시	2/3		
학습목표	여러 종류의 가게에서 파는 물건들을 분류하고 연관지을 수 있다.				
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	인사하기 전시학습상기 학습목표 확인	·인사합시다 ·지난 시간에 배운 내용을 이야기 해 볼까요? ·네. 맞아요. 지난 시간에는 시장에 대해 배워 보았어요. 오늘은 우리 주변에는 어떤 가게들이 있고, 무엇을 파는지 배워보도록 해요.	바른 자세로 인사한다. 지난 시간에 배운 내용을 자유롭게 발표한다. 본시 학습 내용에 대해 조용히 앉아 듣는다. 의문점이 있으면 교사에게 질문한다.	6분	유의점) 학생들이 교사의 설명을 주의 깊게 듣고 있는지 확인하면서 진행한다.
전개	퀴즈시간	퀴즈를 낼거예요. 맞추는 친구에게는 사탕을 줄게요. 선생님이 말하는 것들이 어디에 파는지 칠판에 있는 6가지 그림의 가게 중 한개를 말해보세요. 마늘, 호박, 버섯, 오이를 사려면 어느 가게에 가나요? 손을 드세요. 손을 든 아동 중 한면을 지적하며 대답하게 한다. 맞추면 사탕을 준다. 틀렸으면 다른 아동을 지적한다. 자, 같이 대답해 볼까요? 마늘, 호박, 버섯, 오이를 사려면 어느 가게에 가나요?	선생님의 말에 귀를 기울인다. 칠판에 6가지의 가게의 종류를 본다. 손을 든다. 지적된 아동이 대답한다. 정답을 맞춘 아동은 사탕을 받는다.	30분	준비) 칠판에 붙일 6가지 종류의 가게, 사탕 유의점) 아동들이 칠판에 주의를 집중하고 있는지, 교사의 말에 귀를 기울이고 있는지 확인하며 수업을 진행한다.
	퍼즐맞추기	퍼즐을 맞춰봅시다. 오늘 배운 가게예요. 파는 물건을 보고 해당되는 가게의 그림이 있는 퍼즐을 끼워봅시다.	채소가게라고 대답한다. 선생님의 말에 귀를 기울인다. 손을 든다. 지적된 아동이 대답한다. 정답을 맞춘 아동은 사탕을 받는다. 채소가게라고 대답한다. 퍼즐판의 그림을 보고 그에 해당하는 가게 그림을 찾아 퍼즐을 맞춘다.		

정리 활동	학습정리 (평가)	오늘 활동이 재미있었나요?	큰 소리로 대답한다.	4분	
	차시에고	다음시간에는 바다에 사는 동물 과 육지에 사는 동물에 대해 배 워보도록 해요	조용히 선생님의 설명을 듣는다.		
		자, 인사합시다.	바른자세로 인사한다.		

II. 인지발달 영역 1. 논리·수학적 개념 (2)서열화

대안교제 학습지도안

학습자		지도교사		000	
일시		2003. 4. 16.		장소	
단원		인-논-서-따르기		차시 2/2	
학습목표		높이가 다른 컵에, 요구하는 높이의 컵을 골라 물을 따른다.			
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	동기유발 및 복습	▶높이가 다른 두 개의 컵에 음료수를 넣어서 어느 것을 먹을지 물어본다.(이유도 함께)	▷아동은 더 높은 컵에 담긴 음료수를 먹으려고 한다. "선생님 이게 더 많아요"	3'	크기가 다른 컵 2개와 음료수 준비
	학습목표 확인	▶아동에게 컵 다섯 개를 제시하여 높이 순서대로 놓을 수 있는지 알아본다.	▷아동은 주어진 컵 다섯 개를 낮은 것부터 놓아둔다.	5'	높이가 컵 5개
전개	기본활동 1	▶아동에게 높이가 다른 컵을 5개 제시한다. -먼저는 가장 높은 것과 낮은 것을 제시한다. "우리 높은 것부터 놓아보자" -이번에는 첫 번째와 세 번째 높이를 제시한다. "이것도 높은 것부터 놓아보자" -마지막으로 세 번째와 네 번째 높이의 컵을 제시한 다음, 높은 것부터 놓게 한다.	-아동은 가장 차이가 많이 나는 컵을 높이 순서대로 나열 할 수 있다. -전 단계보다 차이가 적은 컵을 높이의 순서대로 나열한다. -아동은 높이의 차이가 별로 나지 않는 컵을 제시하여 순서대로 놓는다.	10'	크기가 다른 컵 5개
	기본활동 2	▶이번에는 5개의 병을 다 나열하여, 처음에는 높은 순서대로 두 번째는 낮은 순서대로 나열하게 한다.	-아동은 5개의 병을 높은 순서대로 놓는다. -아동은 5개의 병을 낮은 순서대로 놓는다.	5'	
	기본활동 3	▶이번에는 높이의 순서대로 나열된 컵에 낮은 컵에부터 물을 따른다.	-아동은 낮은 컵에부터 물을 따른다.		컵과 물
	강화	아동이 가장 원하는 높이의 컵에 음료수를 부어준다.			음료수
정리 활동	학습정리 (평가) 차시예고	▶아동에게 다시 빈 컵을 제시하고, 몇 번째 높이의 컵에 부을지 지시한다.	▶아동은 교사의 지시에 따라 컵을 선택하고 거기에 물을 따른다.	10	

II . 인지발달영역 1. 논리·수학적 개념 (3)수개념

**교제 학습지도안(대여교제)

대 상	초1-1 (남5, 여5)	지도교사	000		
일 시	2003년 4월 30일(수) 1교시	장 소	초 1-1 교실		
단 원	인-논-수-덧셈	차 시	3/5		
학습목표	페그꽃기를 통하여 합이 5이하가 되는 덧셈을 할 수 있다.				
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	인사하기 전시학습상기 학습목표 확인	·인사합시다 ·지난 시간에 배운 내용을 이야기 해 볼까요? ·네, 맞아요. 지난 시간에는 일에서 십까지의 숫자에 대해 배워 보았어요. 우리 손가락을 한 번 세워볼까요. 하나, 둘.. 열 오늘은 함께 덧셈을 배워보도록 해요.	바른 자세로 인사한다. 지난 시간에 배운 내용을 자유롭게 발표한다. 손을 펴서 일부터 십까지 큰 소리로 센다. 본시 학습 내용에 대해 조용히 앉아 듣는다. 의문점이 있으면 교사에게 질문한다.	6분	유의점) 학생들이 교사의 설명을 주의 깊게 듣고 있는지 확인하면서 진행한다.
전개	과제제시 1	그림판을 책상위에 놓으세요. 먼저 페그를 3개 꽂아봅시다. 이번에는 꽂은 페그를 빼고 2개를 꽂아보세요. 이전 꽂은 것에 1개의 페그를 더 꽂아보세요. 모두 몇 개인지 세어봅시다. 하나, 둘, 셋 세 개예요. 2개에 1개를 더했더니 3이 되었어요.	책상위에 그림판을 놓는다. 페그3개를 그림판에 꽂는다. 꽂은 페그를 모두 뺀다. 페그2개를 꽂는다. 거기에다 1개의 페그를 더 꽂는다. 함께 큰 소리로 수를 세어본다.	30분	준비) 그림판10개, 페그 유의점) 아동들이 칠판에 주의를 집중하고 있는지 확인하며 수업을 진행한다. 페그를 잘 꽂지 못하는 아동은 신체촉구를 하도록 한다.
	과제제시 2	자, 이번에 페그 3개를 꽂고 2개를 더 꽂아봅시다. 모두 몇 개인가요? 하나, 둘, 셋, 넷, 다섯 모두 다섯개예요. 칠판에 1+1과 2+3이 있죠? 페그를 꽂아서 이 식의 답이 무엇인지 알아봅시다.	그림판에 페그3개를 꽂는다. 거기에다 2개의 페그를 더 꽂는다. 함께 페그의 수를 큰 소리로 세어본다. 칠판에 문제를 본다. 페그1개를 꽂고 거기에 또 1개를 꽂아 몇 개인지 세어본다. 페그2개를 꽂고 거기에 3개를 더 꽂아 몇 개인지 세어본다.		

정리 활동	학습정리 (평가)	오늘 활동이 재미있었나요?	큰 소리로 대답한다.	4분	
	차시에고	다음시간에는 5보다 더 큰 수가 되는 덧셈에 대해 공부하는 시간을 갖도록 하겠어요.	조용히 선생님의 설명을 듣는다.		
		자, 인사합시다.	바른자세로 인사한다.		

II. 인지발달 1. 논리·수학적 개념 (4)신체와 부분

대여교재학습지도안

학습자			지도교사	000	
일시	2003. 4. 22.		장소		
단원	인-눈-신-표정만들기		차시	2/2	
학습목표	올바른 표정을 만들 수 있다..				
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
인사	첫인사	인사하고 출석 부른다.	구령에 맞게 인사하고 대답하도록 한다.	3 '	바르게 인사하기
도입	동기유발 및 복습 학습목표 확인	자변시간에 우리 얼굴에 대해서 배웠음을 말해준다. 눈,코,입,귀가 어디있는지 짚어본다 선생님의 표정을 보라고 한후 다양한 표정을 지어 보이도록 한다.	무엇을 배웠는지 이야기 하고 선생님이 시키는대로 눈,코,입,귀를 짚어보도록 한다. 친구를 따라 할수도 있고 선생님의 보조가 필요하다.	4 '	
		"표정만들기" 읽어보기	함께 읽어보고 이해하도록 한다.	2 '	
		불량대화에 대해서 설명하고,이긴팀에게 상품있음을 광고.			
전개	기본활동I	선생님이 화난 표정을 지은후 어떠한 표정일지를 물어보도록 한다.	화난 표정 같다고 이야기 하였다.	10 '	미스 번덕, 비스터 번덕준비
		그 외에 여러 가지 웃고, 부끄러워하는 표정을 짓는다.	그 표정에 대해서 이야기 할수 있다.		
		그러한 표정이 지어질때 눈,코,입,귀가 어떻게 되어 지는지 그림,친구,선생님의 그림으로 알아보기	친구들과, 그림, 선생님을 통해서 표정에 따른 얼굴의 움직임을 살펴 보도록 한다.		
		미스 번덕과 미스터 번덕으 가지고 모두 섞은후에 각각 같은 것 끼리 묶으라고 이야기 한다.	눈썹, 코, 입, 눈 등으로 나누어 묶는다.		
		각자가 1. 화난표정, 2. 웃는표정, 3. 부끄러워 하는 표정을 짓도록 한다.	그러한 표정을 잘 관찰하며 얼굴의 움직임을 자세히 관찰하도록 한다.	11 '	서로의 표정을 살펴보도록 하자.
		그러한 표정들을 서로 가볍게 만들어 본다			
		선생님이 제시하는 표정을 함께 만들어 보도록 한다. 1. 화난표정 2. 웃는표정 3.웃생긴 얼굴..	각자가 거기에 있는 부분으로 표정과 얼굴을 만들어 가도록 한다.	5 '	
정리	학습정리 (평가) 차시에고	얼굴의 표정 하나하나에 대해서 이야기 하고, 우리의 감정이 우리의 굴을 통해서 드러난다고 이야기 한다. 어떻게 표정을 만들었는지 이야기 하고, 다음시간에는 팔,다리가 어떻게 움직이게 되는지 이야기 하게 되진다고 다음시간의 것을 예고 하도록 한다.		5 '	작은 마네킹인형으로 하도록 한다.

II . 인지발달 1. 논리·수학적 개념 (5)공간개념

대여교재 학습지도안

학습자		지도교사		000	
일시		2003. 4. 16.		장소	
단원		인-논-공-그림 퍼즐 맞추기		차시 2/3	
학습목표		나열된 각각의 퍼즐을 유추하여 그림을 완성시킬 수 있다.			
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	동기유발 및 복습	▶아동이 좋아하는 그림의 퍼즐 완성본을 보여준다. "하나의 그림을 비워둔 퍼즐을 제시하여, 채워 넣게 한다.)	▷아동은 하나가 비워진 퍼즐을 맞추어 넣으면서, 좋아하는 그림을 맞춘다.	5 '	(아동이 좋아하는 그림 퍼즐을 준비하는 것이 중요하다.)
	학습목표 확인	▶완성된 그림을 보고, 같은 퍼즐을 맞추게 한다.	▷아동은 완성된 퍼즐을 보며 같이 퍼즐을 맞춘다.	3 '	
전개	기본활동 1	반정도 완성된 퍼즐을 제시하며, 아동이 나머지 그림을 채워 넣을 수 있다. ▶아동에게 물고기, 집, 동물 모양의 퍼즐을 제시한다. -"여기 비어 있는 곳에, 퍼즐을 넣어서 이쁜 물고기를 만들자!" -"이번에는 이쁜 일곱 난쟁이 집이구나! 선생님이 다 못한 거, 남은 걸로 해보자!" -마지막으로 우리 이쁜 병아리를 완성시켜보자!!	교사가 반정도 완성한 그림과, 채워 넣어야 할 퍼즐을 주의 깊게 살펴본다. -네!!하며 비어 있는 공간의 퍼즐을 맞추어 간다.	7 '	그림 퍼즐 3개 준비 (아동이 힘들어할 시, 완성된 그림을 제시한다.)
	기본활동 2	이번에는 조금 전에 완성한 퍼즐을 다시 맞추게 하는데, 처음부터 퍼즐 조각만 보고 아동 스스로 맞추게 한다. -첫 번째 활동에서 제시한, 그림 세 가지를 제시하며, 아동이 퍼즐을 맞출 수 있게 한다.	▷나열된 조각 퍼즐을 파악하며, 퍼즐을 맞추어 간다. -나열된 각각의 퍼즐을 보고, 무슨 그림일까? 유추한 다음 그림을 완성시켜 간다.	7 '	
	강화	-아동이 퍼즐을 하나씩, 알출 때마다 아동에게 사탕을 제공한다. (아동이 사탕을 매우 좋아함.-사탕은 퍼즐 맞추는데 방해되지 않음)		2 '	사탕 3개.
정리 활동	학습정리 (평가) 차시에고	▶아동에게 차 그림의 퍼즐을 제시하며 맞추어 볼까? 라고 한다. ▶좀 더 자고, 복잡한 퍼즐 맞추기	▶아동이 나열된 퍼즐 조각을 보며, 그림을 맞추어 간다.	5	혹 처음에 힘들어 한다면 무슨 그림인지 말해준다.

II . 인지발달영역 1. 논리 수학적 개념 (6)시간개념

대어 교재 학습지도안

대상	3-10세 아동	지도교사	000				
일시	2003년 5월	장소					
단원	인-논-시-하루일과	차시	1/1				
학습목표	자신의 하루일과를 순서대로 말하고, 시간의 흐름에 대해 이해할 수 있다.						
단계	학습과정	교수-학습활동				시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생				
			수준 I	수준 II	수준 III		
도입	선행학습	수와 시간개념에 대해 먼저 학습이 선행되어야 한다.	시계를 보고 정각 시간에 대해 알고, 시간을 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 시간을 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 시계를 보고 시간이 서로 다른 것을 알 수 있다.	5분	
	학습목표 확인	자신의 하루일과를 말하고, 시간의 흐름에 대해 이해할 수 있다.	자신의 하루일과에 대해 말하고, 시계를 보면서 시간의 흐름을 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 자신의 하루일과를 말하고, 시계를 보고, 시간의 흐름에 대해 알 수 있다.	교사의 도움을 받아 하루일과를 말할 수 있다.		
전개	하루일과 말하기	자신의 하루일과를 말한다.	스스로 하루 일과를 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 하루 일과를 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 하루 일과를 말할 수 있다.	25분	자료 : 하루일과가 그려진 그림카드, 시간 그림카드 유의점 : 하루일과를 순서대로 나열할 때 시간의 흐름을 참고하여도 된다.
	시간과 함께 하루일과를 말한다.	자신의 하루일과와 그에 맞는 시간을 확인한다.	스스로 자신의 하루 일과의 각각 활동시간을 알 수 있다.	교사의 도움을 받아 자신의 하루 일과의 각각 활동시간을 알 수 있다.	교사의 도움을 받아 자신의 하루 일과의 각각 활동시간을 알 수 있다.		
	하루일과를 순서대로 나열하기	하루일과가 그려진 그림을 순서대로 나열한다.	하루일과가 그려진 그림을 순서대로 나열할 수 있다.	교사의 도움을 받아 그림카드를 순서대로 나열할 수 있다.	교사의 도움을 받아 그림카드를 순서대로 나열할 수 있다.		
정리 활동	학습정리 (평가)	하루일과를 순서대로 말할 수 있다.	자신의 하루일과를 순서대로 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 하루일과를 말할 수 있다.	교사의 도움을 받아 하루일과를 말할 수 있다.	10분	
	주변정리	사용한 자료를 정리한다.					

II . 인지발달 1. 논리·수학적 개념 (1)측량

대여교재 학습지도안

학습자		지도교사		000	
일시		2003. 4. 22.		장소	
단원		인-논-측-무게측정		차시 1/1	
학습목표		수평 저울을 사용하여 무게를 측정하고 무게차이에 대해 얘기할 수 있다.			
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	동기유발 및 복습	▶"어느 것이 더 크고 많은가요?" (그림 5장 제시-바나나 2/4, 주스 한컵, 반 컵 등) ※각 그림마다 피드백 제시	▷그림을 보고 대답한다. -말한 것에 대한 피드백을 받는다.	5'	그림 5장
	학습목표 확인	♣ 수평 저울을 사용하여 무게를 측 정하고 무게차이에 대해 얘기할 수 있다.	♣ 수평 저울을 사용하여 무게를 측 정하고 무게차이에 대해 얘기할 수 있다.	1'	
전개	기본활동 1	오늘은 이 수평저울로 무게를 잴니 다. ▶카운터로 무게 측정 왼쪽(A) 저울-카운터 10개 오른쪽(B) 저울-카운터 4개 "어느 쪽이 올라오고 내려갔나요?" ※피드백-10개는 4개보다 무겁다.	▷카운터를 저울 위에 올린다. 양쪽 저울의 높이를 확인하고 대답 "오른쪽/왼쪽."이오. ※피드백-10개는 4개보다 무겁다.	1' 8'	수평저울 1/2 2개 카운터 14개 (카운터가 가벼울 너무 경우 다른 물체 이용해도 됨)
	기본활동 2	▶액체로 무게 측정 왼쪽(A) 저울-(파란색 물감 태운) 물 한 컵 오른쪽(B)저울-(흰색 물감 태운) 물 반 컵 "어느 쪽이 올라오고 내려갔나요?" ※피드백-한컵은 반컵보다 무겁다.	▷물 컵을 들고 양 저울 용기 안에 담는다. 양쪽 저울의 높이를 확인하고 대답 "오른쪽/왼쪽."이오. ※피드백-한컵은 반컵보다 무겁다.	8'	물감 태운 물 한컵, 반컵 (항상 질문 후에는 아동에게 피드백 해줌)
	강화	시소타기 2분	시소를 탄다.	2'	시소
	기본활동 3	▶카운터 5개 옮기기(10/4 → 5/9) "무게 차이가 어떻게 달라졌나요?" ▶저울의 균형이 같아질 때까지 물 을 스포이드와 국자를 사용하여 옮 겨보자.	"반대로 됐어요." 아동 스스로 저울 양쪽의 균형을 맞춘다.	8'	스포이드, 국자
	학습정리 (평가)	▶물체를 잴 때 무게는 개수가 많 은 것/양이 많은 것이 무겁다. "선생님과 ○○이 시소를 타면 누 가 아래로 내려갈까?" "둘 중에 누가 더 무거운가요?"	▷T의 설명을 듣는다. "선생님" "선생님"	5'	
정리 활동	차시예고	보존개념 알기	계량컵, 여러 가지 액체	2'	

II . 인지발달 1. 논리 수학적 기능 (8)기억력

대여교재학습지도안

학습자		지도교사		000	
일시		2003. 4. 22.		장소	
단원		인-논-기-그림 맞추기		차시	
				2/4	
학습목표		꼭지 달린 도형을 도형 틀에 바르게 끼울 수 있다.			
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	동기유발 및 복습	▶ "지난 시간에는 여러 종류의 도형을 배웠어요. "기억하고 있나요?"	▷ 크게 대답한다. 이번 시간의 과제가 제시하기 전 까지 주의집중한다.	5'	지난 시간에 사용했던 도형
	학습목표 확인	※이번 시간에는 그 도형과 같은 틀을 찾아서 끼워보도록 합니다. (기억 능력)	-말한 것에 대한 피드백을 받는다.	1'	도형과 함께 그것과 짝을 이루는 틀
전개	기본활동 1	지난 시간에는 우리는 여러 가지 도형을 배웠는데 이번 시간에는 그 도형을 기억하고 틀을 맞추어 보는 시간을 자질 것입니다.	설명이 끝날 때까지 교사의 말에 주의를 기울인다.	5'	크기가 다른 10개의 젓가락과 종이와 연필
	기본활동 2	▶ "자 이도형은 무엇입니까?" "어떤 특징이 있죠?" :우리 주변에 이것과 비슷한 도형은 무엇이 있을까요?" - 지난 시간과 비슷한 활동을 한다.	▷ "네" 라고 대답한다. 조용히 교사의 설명을 듣고 난 뒤에 도형을 살펴본다. 주변에 원과 삼각형 사각형으로 되어진 도형을 생각해 본다. - 이 활동은 다음 활동하기 전에 충분히 해준다..		
		기본활동 3	▶ "다음 도형을 기억해두고 다음에서 틀을 찾아볼까요?" "모두 찾았나요?" "그렇다면 함께 틀에 도형을 맞추어 봅시다." - 돌아가면서 하나씩 맞추어 보고 칭찬을 해주는 것도 좋은 방법이다.		
	기본활동 3	▶ "자 다른 사람들도 해볼까요?" - 아동 모두가 참여하도록 유도한다.	▷ 다른 사람의 발표에도 주의를 기울인다. 발표하지 못한 아동이 참여하도록 유도한다.	2'	기록지(아동이 정확하게 알고 있는 색의수)
				5'	
정리 활동	학습정리 (평가) 차시예고	▶ "도형을 기억해 보았고 그 도형에 맞는 틀을 찾아보았습니다 각자 다 잘할 수 있지요?" ▶ "다음 시간에는 그려보는 시간을 갖도록 합니다." - 다음시간 준비물을 제시해 준다.	▷ "네" 하고 큰소리로 대답한다. ▷ 다음의 제시되는 것에 주의를 기울인다.	3분	

II. 인지발달영역 1. 논리·수학적 개념 (9)조직·추리·평가능력

※교재 학습지도안(대여교재)

대 상	초1-1 (남5, 여5)	지도교사	000!		
일 시	2003년 4월 30일(수) 1교시	장 소	초 1-1 교실		
단 원	인-논-조-상황추리	차 시	2/3		
학습목표		두가지 그림을 보고 그 후에 일어날 결과를 추리해 낼 수 있다.			
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	인사하기 전시학습상기 학습목표 확인	· 인사합시다 · 지난 시간에 배운 내용을 이야기 해 볼까요? · 네. 맞아요. 지난 시간에는 그림을 보고, 그 그림에 대해서 함께 이야기 해 보았어요. · 오늘은 두 가지 그림을 보고, 그 후에 어떠한 상황이 되는지에 대해서 이야기 해 보도록 하겠어요.	바른 자세로 인사한다. 지난 시간에 배운 내용을 자유롭게 발표한다. 본시 학습 내용에 대해 조용히 앉아 듣는다. 의문점이 있으면 교사에게 질문한다.	6분	유의점) 학생들이 교사의 설명을 주의 깊게 듣고 있는지 확인하면서 진행한다.
전개	과제제시1	여기 그림을 보세요. 나무가 시들어 가고 있어요. 그런데 그 나무에 물을 주면 이 나무는 어떻게 될까요? 이 두 그림 다음에 오게 될 상황을 말해보세요 네. 맞아요. 시들어가던 나무가 다시 살아나겠죠.	칠판에 시각 자료를 쳐다본다. 여러 가지 상황에 대해 이야기한다.	30분	준비) 4가지 상황에 관련된 총 8개의 그림카드 유의점) 아동들이 칠판에 주의를 집중하고 있는지 확인하며 수업을 진행하고, 아동들의 대답에 귀를 기울인다.
	과제제시 2	자, 이번에 그림은 친구가 우산을 들고 가는 그림이에요. 그런데 비가 오네요. 그러면 이 친구는 어떻게 할까요? 맞아요. 친구는 비를 피하기 위해 우산을 쓰겠죠.	칠판에 시각 자료를 쳐다본다. 여러 가지 상황에 대해 이야기한다		
	과제제시3	다음 그림을 봅시다. 눈사람을 만들어 두었는데 햇빛이 바치고 있어요. 눈사람은 어떻게 되었을까요? 그래요. 햇빛이 너무 강해서 눈사람은 녹아버릴 거예요.	칠판에 시각 자료를 쳐다본다. 여러 가지 상황에 대해 이야기한다		
	과제제시4	어! 문이 잠겨있는 그림이네요. 이때 열쇠가 있다면? 그렇죠. 열쇠로 문을 열 수 있어요	칠판에 시각 자료를 쳐다본다. 여러 가지 상황에 대해 이야기한다		

정리 활동	학습정리 (평가)	오늘 활동이 재미있었나요?	큰 소리로 대답한다.	4분	
	차시에고	다음시간에는 나무 퍼즐을 가지고 모양을 추리해 보는 시간을 갖도록 하겠어요.	조용히 선생님의 설명을 듣는다.		
		자, 인사합니다.	바른자세로 인사한다.		

II . 인지발달 1. 논리·수학적 개념 (10)감각능력

대여교재 학습지도안

학습자				지도교사	000
일시		2003. 4. 22.		장소	
단원		인-논-감-시각(색)으로 짝짓기		차시	2/2
학습목표		색깔이 같은 것끼리 짝지을 수 있다.			
단계	학습과정	교수-학습활동		시간	자료 및 유의점
		교 사	학 생		
도입	동기유발 및 복습	▶(신호등 그림 제시) "이것은 무슨 색입니까?"	▷ "빨간색", "녹색", "노란색"	5'	신호등 그림
	학습목표 확인	♣ 색깔이 같은 것끼리 짝지을 수 있다.	♣ 색깔이 같은 것끼리 짝지을 수 있다.	1'	
전개	기본활동 1	▶ "도형을 같은 색끼리 짝지어봅시다." 시행 1-동그라미 시행 2-네모 (빨간색, 노란색 각3개씩) ▶ "짝짓가 잘 되었나요?" ※피드백-잘못된 분류 수정	▷ 같은 색깔의 도형끼리 분류한다. (통제요소-도형 모양 동일) ※피드백-잘못된 분류 수정	6'	촉각 도형 세트 빨간색, 노란색 삼각형 각 3개 (아동이 잘 시행하지 못할 경우 시연해줌)
	기본활동 2	▶ "도형을 같은 색끼리 짝지어봅시다." 시행 1-네모 시행 3-삼각형 (파란색, 흰색, 노란색 각 3개씩) ※피드백-잘못된 분류 수정	▷ 같은 색깔의 도형끼리 분류한다. (통제요소-도형 모양 동일) ※피드백-잘못된 분류 수정	9'	촉각 도형 세트 파란색, 노란색, 흰색 삼각형 각 3개
	기본활동 3	▶ "도형을 같은 색끼리 짝지어봅시다." 시행 1-동그라미, 네모 각 3개씩 시행 2-네모, 세모 각 3개씩 (파란색, 빨간색 각 3개씩) ▶ 잘 못했을 경우 T시연 후 재학습	▷ 같은 색깔의 도형끼리 분류한다. (간접요소-도형의 모양과 색깔이 섞여서 제시됨) ex)동그라미-빨간 2개, 동그라미-파란 1개, 네모-파란 2개, 네모 빨간 1개 ▷ 그래도 안 될 경우 T보조 하에 학습	12'	촉각 도형 세트 (모양과 색깔이 섞여서 제시)
정리 활동	학습정리 (평가)	▶ "짝짓기가 잘 되었나요?" "참 잘 했어요." 박수 쳐주기	▷ "네!" 같이 박수를 친다.	5'	
	차시예고	촉각으로 한글 배우기	모래 한글판과 상자	2'	