

여러 가지 숫자 게임(수와 연산)

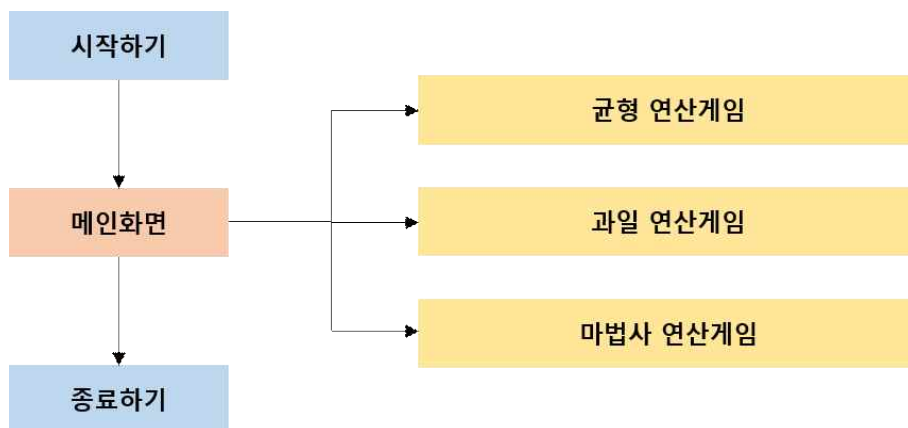
■ 교과 정보

서책정보	초등학교 수학 3-1
성취기준	[4수01-03] 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.
학습목표	어림하거나, 또는 계산 원리를 바탕으로 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈을 정확히 계산할 수 있다.

■ 콘텐츠 정보

콘텐츠 의도	- 다양한 숫자 게임을 통해 덧셈, 뺄셈, 나눗셈의 개념을 학습하며 수리적 사고력을 기를 수 있다. - 수리적 사고력을 기를 수 있는 기초 연산 문제를 경험할 수 있다. - 수 연산의 실생활 연계를 경험할 수 있다.
콘텐츠 구성	- 균형 연산게임 - 과일 연산게임 - 마법사 연산게임

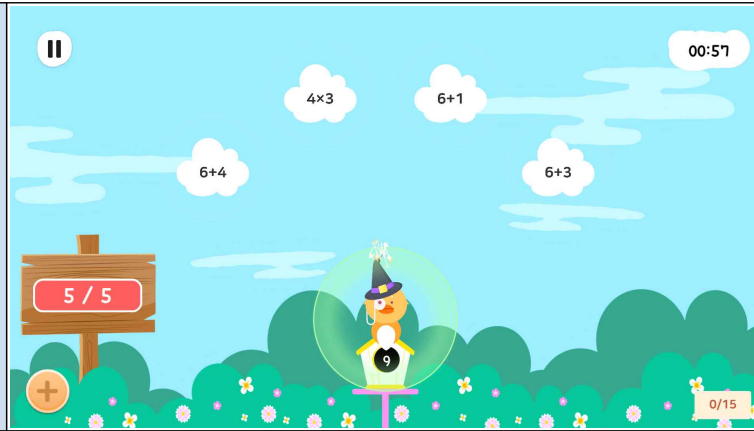
■ 콘텐츠 맵



■ 주요화면 설명

콘텐츠 안내	여러 가지 숫자 게임 균형 연산게임 사과 농장에서 수확한 사과들을 팔며 재미 있는 연산을 연습해보요! 사과 창고의 모든 사과들을 팔아보세요! 과일 연산게임 사과 농장에서 수확한 사과들을 팔며 재미 있는 연산을 연습해보요! 사과 창고의 모든 사과들을 팔아보세요! 마법사 연산게임 마법사와 함께 잃어버린 열쇠를 찾아보세요! 연산 문제를 풀며 열쇠를 찾는 도전이에요. 원하는 게임에 도전해볼 준비가 되었나요? 건너뛰기	콘텐츠 설명
메인화면	게임을 선택해요 균형 연산게임 과일 연산게임 마법사 연산게임	숫자 게임 선택 1) 균형 연산게임 2) 과일 연산게임 3) 마법사 연산게임
균형 연산게임	01:44 3/20	연산 문제를 풀어 비행기 날개의 균형 맞추기
과일 연산게임	01:58 0/20 245 + 378 =? 613 623 633	연산 문제를 풀어 사과 창고의 모든 사과 판매하기

마법사
연산게임



연산 문제를 풀어
마법사와 함께
잃어버린 열쇠 찾기

실감형콘텐츠 활용 교수 · 학습과정안 요약

수업명	여러 가지 숫자 게임으로 확인하는 덧셈과 뺄셈		
과목	수학	학년/학기	초등학교 3학년 1학기
차시	2차시		
주제	받아올림이 없는 (세 자리 수) + (세 자리 수)의 계산 받아올림이 있는 (세 자리 수) + (세 자리 수)의 계산 받아내림이 없는 (세 자리 수) - (세 자리 수)의 계산 받아내림이 있는 (세 자리 수) - (세 자리 수)의 계산		
주요내용	- 받아올림이 없는 (세 자리 수) + (세 자리 수)의 계산 원리를 이해하고, 토대로 계산할 수 있다. - 받아올림이 있는 (세 자리 수) + (세 자리 수)의 계산 원리를 이해하고, 이를 토대로 계산할 수 있다. - 받아내림이 없는 (세 자리 수) - (세 자리 수)의 계산 원리를 이해하고, 이를 토대로 계산할 수 있다. - 받아내림이 있는 (세 자리 수) - (세 자리 수)의 계산 원리를 이해하고, 이를 토대로 계산할 수 있다.		
수업활동	☐ 탐구활동(지식구성) ☐ 토의·토론활동 ☒ 문제해결활동 ☐ 교류활동 ☐ 프로젝트활동 ☐ 기타		
수업 기대효과	학습자 역량	☐ 창의성 ☒ 문제해결력 ☐ 의사소통능력 ☐ 협업능력 ☐ 정보활용능력 ☒ 자기주도학습력 ☐ 유연성 ☐ 기타	
	학습태도	☒ 집중도(몰입) ☐ 흥미도 ☒ 자신감 ☐ 기타	
실감형콘텐츠 활용 참여 소통 전략	학생 각자의 이름이 적힌 패들렛(Padlet) 제출물 링크를 통해 개별 결과 업로드 및 익명 보장 아래 교사 확인과 결과 게시		



실감형콘텐츠 활용 수학과 교수·학습 과정안



학년/학기	초등학교 3학년 1학기	교과	수학	차시	8/9
배움주제	세 자리 수끼리의 덧셈과 뺄셈 계산 원리			인성요소	소통, 존중, 책임
성취기준	[4수01-03] 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈의 계산 원리를 이해하고 그 계산을 할 수 있다.				
배움목표	어렵거나, 또는 계산 원리를 바탕으로 세 자리 수의 덧셈과 뺄셈을 정확히 계산할 수 있다.				
과정중심 평가방향	- 교사: 수업 활동 관찰평가 및 결과에 따른 피드백 제공 - 학생: 패들렛(Padlet)을 통한 자기평가				

학습단계	학습과정	교수학습활동	시간	▶자료※유의점
도입	동기부여	이전에 배운 내용 확인하기 ○ EBSMATH ‘뺄셈 공장 속으로’ 동영상을 시청하면서 세 자리 수끼리의 뺄셈 원리 다시 확인	6'	https://ebsmath.co.kr/resource/rsc/PlayerView?su=https://ebsmath.co.kr/url/go/108062
	수업 안내	배움 과정 안내하기 <활동1> 단원평가 문제 풀기 <활동2-1> 실감형콘텐츠 내 퀴즈 풀기 <활동2-2> 문제 해결 결과에 대한 개별 피드백 제공 <활동3> 디지털 도구를 활용한 자체 학습 성찰문 작성		
전개	문제 풀기	활동1. 단원평가 문제 풀기 ○ 단원평가 문제를 학생에게 배부하고 이를 풀도록 안내	10'	▶ 단원평가 문제지
	실감형 콘텐츠 활용하기	활동2-1. 실감형콘텐츠 내 퀴즈 풀기 ○ 균형 연산 게임, 과일 연산 게임, 마법사 연산 게임 등 실감형콘텐츠 ‘여러 가지 숫자 게임’ 내의 다양한 퀴즈에 참여하도록 안내 ○ 교사는 단원평가의 학생별 평가 결과를 산출	19'	※실감형콘텐츠 활용 활동은 학생 개인의 의사에 따라 개별활동 또는 모둠활동으로 할 수 있다.
	개별 피드백 제공하기	활동2-2. 개별 피드백 제공하기 ○ 학생의 단원평가 결과 배부 ○ 학생의 자세한 피드백 요청이 있을 경우 교사가 직접 학생에게 피드백에 대한 세부 내용 설명		
	자체 학습	○ 평가 결과에 대하여 패들렛(Padlet)에 자신의 학습에 대한		

	성찰하기	성찰문 작성		
정리	전체 피드백 및 정리	배움 정리하기 ○ 정답률 50% 문항에 대한 안내와 이에 대한 보완이 필요함을 교사가 학생들에게 안내 ○ 지금까지 배운 내용 한번 더 복습 진행	5'	
	차시 예고	○ 다음 대단원 내용에 대한 차시 예고		
보충	개별 보충학습 안내	○ 완전학습이 이루어지지 못하였다고 판단된 학생에게, 덧셈과 뺄셈 계산 원리를 이해할 수 있는 실감형 콘텐츠인 '여러 가지 숫자 게임'을 지속적으로 실행하여 계산 원리에 익숙해지도록 안내		

■ 과정 중심 상시평가 계획

평가 요소	평가 기준			평가방법
	상	중	하	
세 자리 수끼리의 덧셈과 뺄셈을 정확히 계산할 수 있는가?	받아올림이 두 번 이상 있는 (세 자리 수)+(세 자리 수) 또는 (세 자리 수)-(세 자리 수)의 계산을 하고, 그 과정을 설명할 수 있다.	받아올림이 두 번 이상 있는 (세 자리 수)+(세 자리 수) 또는 (세 자리 수)-(세 자리 수)의 계산을 할 수 있다.	안내된 절차에 따라 받아올림이 한 번 있는 (세 자리 수)+(세 자리 수) 또는 (세 자리 수)-(세 자리 수)의 계산을 할 수 있다.	패들렛
실감형콘텐츠를 활용하여 배움에 적극적으로 참여하는가?	실감형콘텐츠 기능을 잘 다루고 배움에 적극 참여한다.	실감형콘텐츠를 잘 다루는 편이나 자신감이 부족하다.	실감형콘텐츠 다루기가 아직 미숙하고 배움에 소극적이다.	