&&& % $! " ! ,#)(-+* ./01 2 54(3

876 9:; <=> <@?<BA<CEDC<GF3IH <

한 학기 한 권 읽기 수업계획

4-6학년

책 제목	로봇 벌 알파
글 /그림	글: 이귤희, 그림: 최정인
차시	11차시(국어 독서 단원, 이야기 바꿔 쓰기 / 실과 코딩 등 연계)
학습목표	인물의 행동이나 말을 통해 인물이 추구하는 가치를 찾을 수 있다.

단계	차시	교수 · 학습 활동
읽기 전	1	벌 찾기 놀이
읽기 전	2	책표지 탐구, 책에 나올 것 같은 낱말 예상하기(빙고 놀이)
읽기 중	3	7-26쪽 읽기 꿀벌이 사라진다면 어떤 일이 벌어질지 예상해보기 책을 읽고 궁금한 점 묻고 답하기
읽기 중	4	27-62쪽 읽기 등장인물의 특징 파악하기 핫시팅 토론
읽기 중	5	63-96쪽 읽기 꽃 이름 따서 이름 짓기
읽기 중	6-7	97-133쪽 읽기 꿀벌의 언어 배우고 꿀벌처럼 소통해보기 꿀벌들이 추구하는 삶 파악하기
읽기 중	8-9	134-161쪽 읽기 꿀벌의 이사 코딩 놀이 등장인물 관계도 그리기
읽기 후	10	가치수직선 독서토론
읽기 후	11	이야기 바꿔 쓰기

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	전체	쪽수	전체	읽기 전	읽기 중	읽기 후

〈벌 찾기 놀이를 해봅시다. 〉

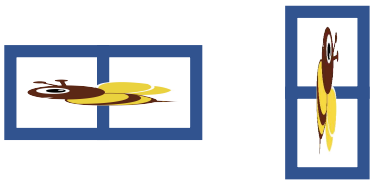
1단계

나의 벌 배치도 (수비)

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

상대 벌 배치도 (나의 공격)

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

여왕벌 (3칸)	
말벌 (2칸)	
꿀벌 2대 (1칸)	

*** 놀이 순서**

1. 나의 배치도에 여왕벌 1마리, 말벌 1마리 꿀벌 1마리를 배치한다.
2. 가위바위보로 공격 순서를 정한다.
3. 상대편의 벌이 숨어있을만한 장소를 말하여 공격한다. (예 : C5, E3)
   : 공격한 장소는 상대 배치도에 표시한다. (o / x)
   상대편의 공격이 성공하면 "찾았다"라고 말한다.
   공격을 성공시키면 이어서 공격을 한다. 실패하면 상대방에게 공격권이 넘어간다.
4. 적군의 벌을 모두 찾으면 승리한다.

2단계

나의 벌 배치도 (수비)

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

상대 벌 배치도 (나의 공격)

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	전체	쪽수	전체	읽기 전	읽기 중	읽기 후

〈로봇 벌 알파〉 표지를 관찰하고,
〈보기〉에서 책에 나올 것 같은 낱말 9개를 적어 봅시다.

〈보기〉

꿀벌, 지구, 공존, 춤, 천적, 멸종, 환경 파괴, 환경 재생, 말벌, 수분, 괴물, 노을, 쓰레기, 배터리, 정원, 라인백 프로그램, 여왕벌, 글로비, 미래, 기후 변화, 지피에스, 자연

내가 고른 낱말들이 들어가게 줄거리를 예상해 봅시다.

줄거리:

※ 시간이 충분하면 9개의 낱말로 빙고 놀이를 해도 좋습니다.

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	1. 글로비 2. 알파와 베타	쪽수	7~26	읽기 전	읽기 중	읽기 후

1. 실제로 꿀벌들이 지구상에서 사라진다면 어떤 일들이 벌어질지 상상하여 봅시다.

꿀벌을 찾습니다!

- 지구상에서 가장 빠르게 없어지는 생명체
- 식물 수분에 중요한 역할을 하여 식량의 70%에 영향을 줌

2. 책을 읽고 궁금한 점을 스스로 묻고 찾아서 답하여 봅시다.

질문 대상	질문	대답
알파	– –	– –
베타	– –	– –
연구소장	– –	– –
얼스피스 참여 기업	– –	– –

※ 짝이나 모둠원끼리 이야기를 나누며 답을 찾도록 합니다.

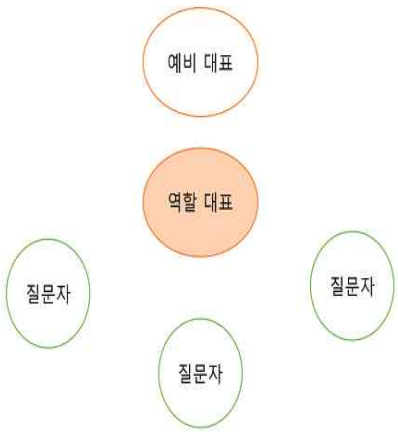
이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	3. 회색 도시 4. 썬 5. 괴물	쪽수	27~62	읽기 전 / 읽기 중 / 읽기 후

1. 주로 등장하는 꿀벌들의 대화와 모습을 통해 특징을 비교해봅시다.

이름	행동과 특징	성격	나와 비슷한 점
알파			
베타			
썬			

2. 인물이 되어 보기(모둠별 핫 시팅 토론)

역할	질문 모으기	자리 배치
알파	1. 2. 3.	
베타	1. 2. 3.	
썬	1. 2. 3.	

※ 예비 대표: 역할 대표가 대답하기 어려운 질문이 생겼거나 더 좋은 대답을 알고 있을 때 답변을 대신할 수 있습니다.

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	6. 꿀벌의 춤 7. 네모 안에 지구 8. 라인백 프로그램	쪽수	63~96	읽기 전	읽기 중	읽기 후

〈꽃 이름 따서 이름 짓기〉

1. 여러분들이 알고 있는 꽃은 어떤 것들이 있나요? 생각나는 대로 적어봅시다.

2. 이 중에서 내가 좋아하는 꽃들을 조사하여 그려보고 특징을 적어 봅시다.

꽃	특징(피는 시기, 자라는 곳, 꽃말 등)

3. 불려지고 싶은 꽃이름을 정해보고 이유를 적어봅시다.

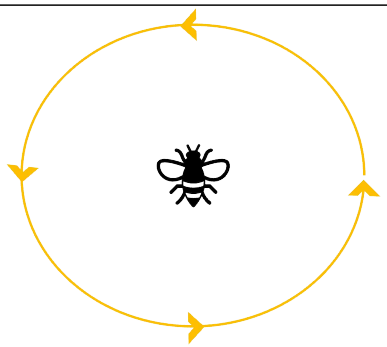
꽃 이름	이유

4. 친구들 앞에서 발표를 하고 오늘 하루 동안은 꽃 이름으로 친구를 불러봅시다.

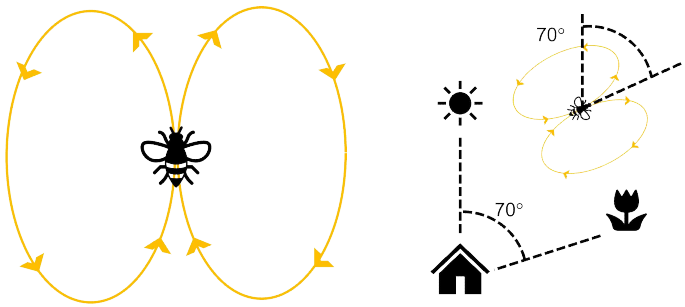
이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	9. 선택 10. 바위 나무 숲 11. 여왕벌	쪽수	97~133	읽기 전	읽기 중	읽기 후

1. 실제 꿀벌의 언어를 배워봅시다.



꽃이 100m이내에 있을 때



꽃이 100m 밖에 있을 때

꿀벌은 꿀이 가득한 꽃을 발견하면 춤을 춰서 친구들에게 알려준답니다!
꽃이 100m 안쪽에 있을 때는 동그랗게 원형을 그리며 돌고,
먼 곳에 있을 때는 8자를 그리면서 춤을 춰요. 8자의 각도는 꿀이 있는 방향을,
춤추는 속도는 꿀이 있는데 까지의 거리를 알려줘요. 춤이 느릴수록 꿀은 멀리 있다는 뜻이에요.

2. 내가 꿀벌이라면 여러 상황에서 어떻게 의사소통할지 춤을 만들어보고 그 이유를 적어봅시다.

상황	춤	이유
(예시) 괴물(살충제 뿌리는 기계)이 나타났음을 알릴 때		

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	9. 선택 10. 바위 나무 숲 11. 여왕벌	쪽수	97~133	읽기 전 / 읽기 중 / 읽기 후

질문을 만들어 친구들과 함께 묻고 답해봅시다.

질문	답
글에서 답을 찾을 수 있는 질문	
친구들 생각을 알고 싶은 질문	

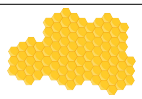
각각의 꿀벌들이 추구하는 삶을 파악해봅시다

	말과 행동	추구하는 삶
알파		
베타		
데이지		
여왕벌		

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	12. 꿀벌의 이사 13. 천적 14. 진짜 꿀벌, 알파	쪽수	134–161	읽기 전	읽기 중	읽기 후

〈꿀벌이 이사 갈 집을 찾도록 코딩 명령으로 길을 알려주자!〉

1단계				
	벌이 지나가지 못하는 장애물	벌이 지나가지 못하는 장애물	벌이 지나가지 못하는 장애물	
		벌이 지나가지 못하는 장애물		
	 목적지			벌이 지나가지 못하는 장애물

※가능한 명령어를 적게 사용하여 목적지에 도착하도록 명령을 작성해 봅시다.

명령어					
				 OO번 반복하기	예 : 10 = 왼쪽으로 10번 이동

명령 작성							

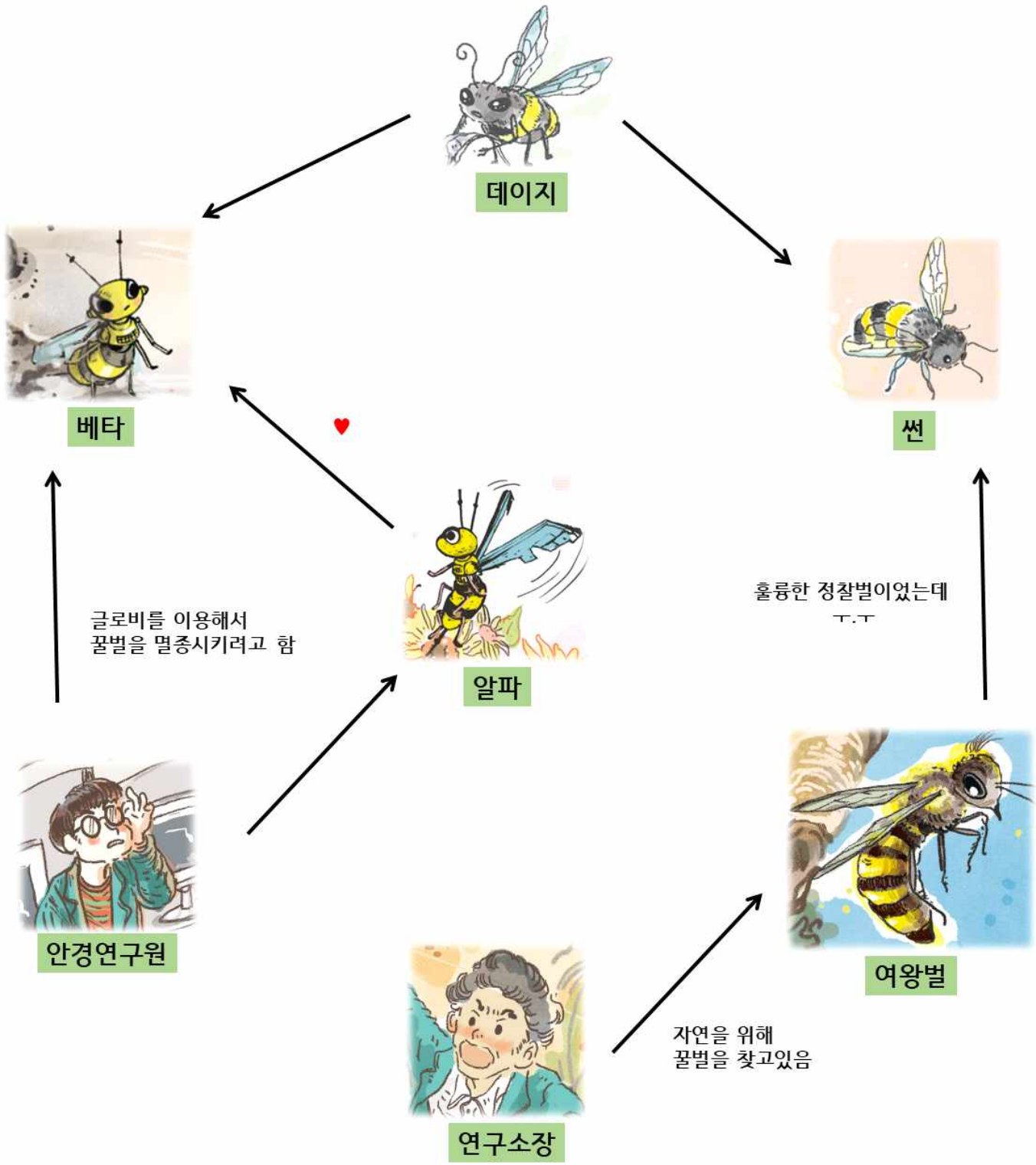
2단계							

명령 작성							

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	12. 꿀벌의 이사 13. 천적 14. 진짜 꿀벌, 알파	쪽수	134–161	읽기 전 / **읽기 중** / 읽기 후

1. 〈로봇 벌 알파〉에 등장하는 인물 사이의 관계를 정리해봅시다.



※ 인물 사이사이에 화살표를 새롭게 그려넣고, 인물 사이의 관계를 표현합니다.
간단한 문장도 좋고, **등장인물의 대사**도 좋고, **이모티콘**이나 **아이콘**으로 표현해도 좋습니다.

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	전체	쪽수	전체	읽기 전	읽기 중	읽기 후

1. 책을 읽고 난 후, 독서토론을 해 봅시다.
   가치수직선에 자신의 생각을 표시하고, 모둠별로 친구들과 토론해 봅시다.

주제①	인간은 자연환경을 망가뜨리는 존재이다.
나의 가치수직선	반대 ← 0 → 찬성
나의 생각	
알게된 점	

주제②	
나의 가치수직선	반대 ← 0 → 찬성
나의 생각	
알게된 점	

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플

소제목	전체	쪽수	전체	읽기 전	읽기 중	읽기 후

1. 책을 읽고 난 후, 이야기의 한 부분을 선택해 내용을 바꾸어 써 봅시다.

무엇을 바꾸어 이야기를 써 볼까요?
ex①) 실험 초기 베타의 라인백 프로그램이 망가지지 않았다면? (사건 바꾸기)
ex②) 알파가 따뜻한 마음을 가지지 못했다면? (성격 바꾸기)

저는 (결말) (등장인물의 성격) (발생 사건) (시간적 배경) (공간적 배경) 을 바꾸어 써 보겠습니다.

주제 : _____

이 활동지는 비상업적 용도로만 사용할 수 있습니다. ©그린애플