

**새콤달콤
열 단어 과학 캔디
2. 생물**



읽기 전 활동	표지 살펴보기	학년 반 번
	이름	

★ 핵심 주제

- 과학
- 생물
- 인체
- 동물
- 식물

★ 활용 학년 및 성취 기준

3-4학년군	
성취 기준	[4국02-01] 문단과 글의 중심 생각을 파악한다. [4국02-02] 글의 유형을 고려하여 대강의 내용을 간추린다. [4국04-02] 단어를 분류하고 국어사전을 활용하여 능동적인 국어 활동을 한다. [4과02-01] 여러 가지 동물을 관찰하여 특징에 따라 동물을 분류할 수 있다. [4과02-02] 다양한 환경에 서식하는 동물을 조사하여 동물의 생김새와 생활 방식이 환경과 관련되어 있음을 설명할 수 있다. [4과03-01] 여러 가지 식물을 관찰하여 특징에 따라 식물을 분류할 수 있다. [4과03-02] 다양한 환경에 서식하는 식물을 조사하여 식물의 생김새와 생활 방식이 환경과 관련되어 있음을 설명할 수 있다.
5-6학년군	
성취 기준	[6국02-03] 글을 읽고 글쓴이가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다. [6과04-01] 뼈와 근육의 생김새를 관찰하고 모형을 만들어 몸이 움직이는 원리를 설명할 수 있다. [6과04-02] 소화, 순환, 호흡, 배설 기관의 구조와 기능을 알아보고, 우리 몸의 여러 기관이 서로 관련되어 있음을 설명할 수 있다. [6과11-01] 생물을 이루고 있는 기본 단위인 세포를 현미경으로 관찰할 수 있다. [6과11-02] 식물의 각 기관의 구조를 관찰하고, 기능을 알아보는 실험을 수행하여 식물 각 기관의 구조와 기능을 설명할 수 있다. [6과11-03] 여러 가지 식물의 특징을 설명하는 자료를 만들어 공유할 수 있다.

★ 온 책 읽기 활동

읽기 전 활동 주제	읽기 중 소재목	읽기 중 활동 주제	읽기 후 활동 주제
• 표지 살펴보기 • 차례 살펴보기	지구인 동물 식물	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 몸 • 무엇일까? • 우리 몸속 그리기 • 점수 계산 퀴즈 • 알 • 위장 천재 놀이 • ○× 말판 놀이 • 식물 백과 만들기 • 나만의 식물 가꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> • 분류 놀이 • 반려동물 자랑하기 • 빙고 놀이

★ 표지를 살펴봄에 '생물'에 대하여 생각나는 단어를 써 봅시다.



입기 전 활동	<h2>차례 살펴보기</h2>	학년 반 번
		이름

★ 차례를 살펴보며 빈칸에 알맞은 말을 넣고, '한국어 기초 사전'에서 낱말 뜻을 찾아 써 봅시다. **스마트 기기 활용**

지구인

방귀 11
[] [] 15
산소 탱크 19
택배맨 23
갈비뼈 27
[] [] 31
털 35
[] [] 39
총사령관 43
수비대 47

동물

[] [] 57
날개 61
지느러미 65
[] [] [] 69
수컷과 암컷 73
알 77
[] [] [] [] 81
위장 천재 85
베스트 프렌드 89
반려동물 93

식물

[] [] 103
초록 요리사 107
기공 111
[] [] 115
사냥꾼 식물 119
꽃 123
홀로서기 127
[] [] 131
튼 리치 135
숲 139

단어	뜻

입기 중 활동	지구인	학년 반 번
	우리 몸	이름

★ '지구인'을 읽고, 관계있는 것을 찾아 선으로 이어 봅시다.

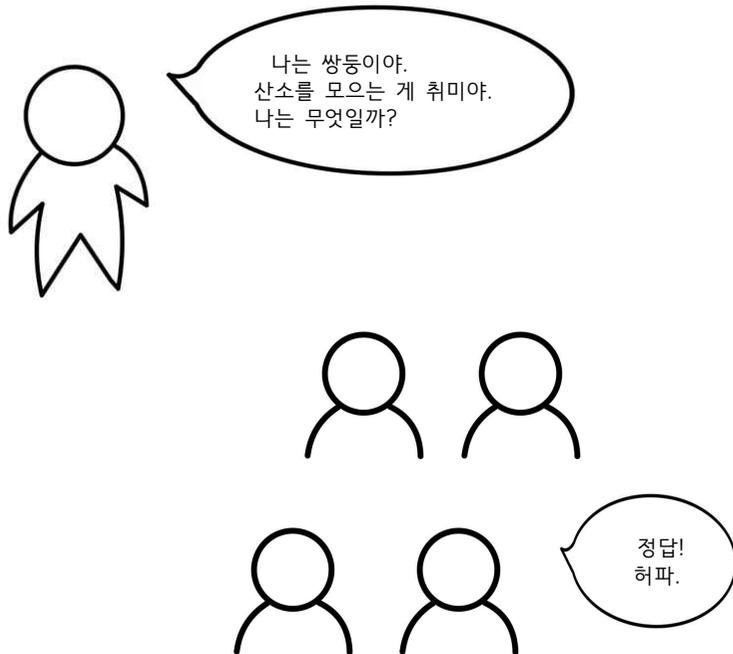
방귀	•		•	몸속에 들어온 [] [] 를 모으는 허파
오줌	•		•	마신 물이 몸속 찌꺼기와 함께 피에 실려 콩팥을 통해 [] [] 으로 나오는 것
산소 탱크	•		•	음식이 소화될 때 생기는 gas와 음식을 먹을 때 삼킨 [] [] 가 섞여 몸 밖으로 나오는 것
택배맨	•		•	뼈에 붙어서 뼈를 움직이게 하는 것 [] [] 이 있어서 뼈가 오므라들었다 펴졌다 한다.
갈비뼈	•		•	[] [] 에 자라는 털. 손바닥, 발바닥, 입술 등을 제외한 몸 대부분에서 자란다.
근육	•		•	산소를 온몸 구석구석 전달해 주는 피 [] [] 이 움직이게 해준다.
털	•		•	[] [] 을 보호하는 뼈 12쌍의 뼈가 허파, 심장, 위, 간 등을 감싸서 보호
오감	•		•	사람이 스스로 [] [] 을 물리칠 수 있는 능력. 콧물, 위액, 혈소판 등
총사령관	•		•	몸의 대장인 뇌. [] [] 하고 판단하는 능력이 있다.
수비대	•		•	주변의 변화를 알아내는 [] [] 탐정 시각, 후각, 미각, 청각, 촉감이다.

입기 중 활동	지구인	학년 반 번
	무엇일까?	이름

★ 지구인이 가지고 있는 것 중에서 '무엇일까?' 놀이를 해 봅시다.

💡 '무엇일까?' 놀이 방법 💡

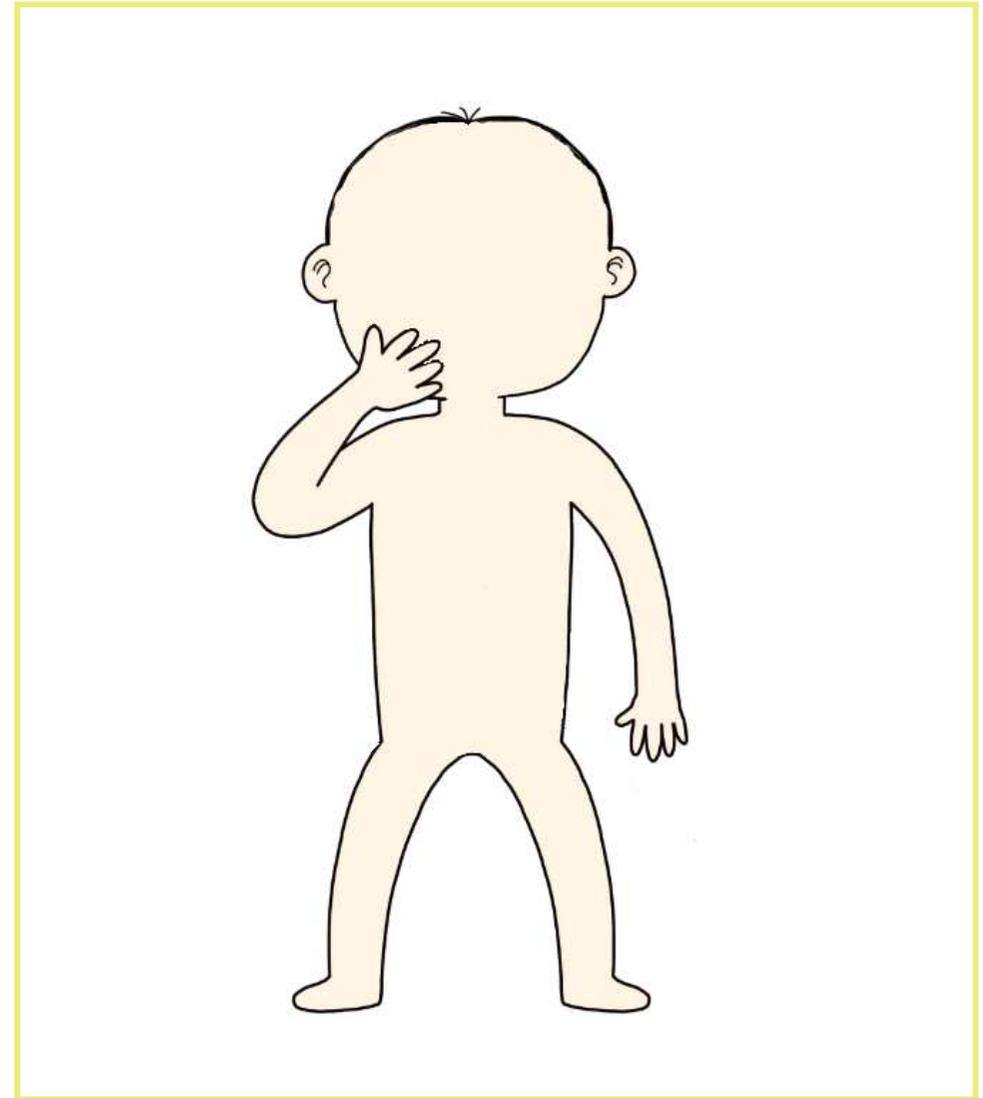
1. 반 친구 중 한 명이 나와서 지구인이 가지고 있는 것 중 한 가지를 마음속으로 생각합니다.
2. 생각한 것이 '나'라고 생각하고 친구들에게 말합니다.
 ☞ 나는 쌍둥이야. 산소를 모으는 게 취미야. 나는 무엇일까?
3. 무엇인지 생각난 친구는 정답을 외치면서 손을 듭니다.
4. 친구들이 맞으면 끝이 나고 맞지 않으면 힌트를 더 줍니다.
5. 친구들과 돌아가면서 '무엇일까?' 놀이를 합니다.



입기 중 활동	지구인	학년 반 번
	우리 몸속 그리기	이름

★ 「지구인」의 내용을 참고하여, 우리 몸속의 여러 기관을 그려 봅시다.

16쪽 콩팥/ 20쪽 폐/ 29쪽 뼈 / 32쪽 근육 / 44쪽 뇌 등
그리고 싶은 부분을 그리고, 모둠 친구들과 비교해 봅시다.



입기 중 활동	동물	학년 반 번
	위장 천재 놀이	이름

★ 교실 친구들과 함께 '위장 천재 놀이'를 해 봅시다.

💡 위장 천재 놀이 1 💡

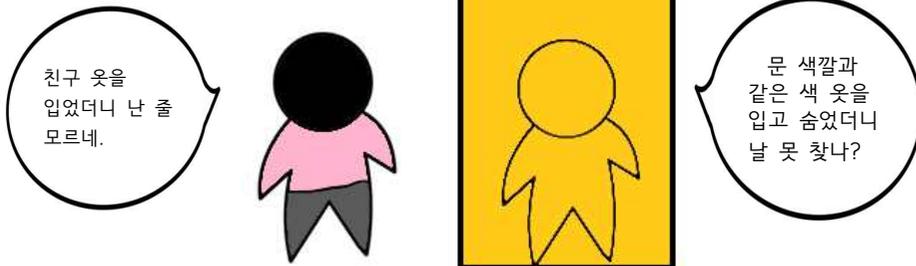
* 준비: 평소에 잘 입던 걸옷을 준비합니다.

* 놀이: 1. 두 모둠의 친구들은 교실 밖 복도로 잠깐 나갑니다.
 2. 나머지 두 모둠의 친구들은 서로 다른 친구의 걸옷을 입고, 걸옷 주인인 친구의 자리에서 엎드려서 그 친구인 척합니다.
 3. 복도에 있던 친구들이 교실에 들어와 엎드려 있는 친구가 누구인지 맞춥니다.
 4. 두 모둠씩 바꾸어서 놀이합니다.

💡 위장 천재 놀이 2 💡

* 준비: 교실에 있는 물건과 비슷한 색의 걸옷을 각자 준비합니다. 교실 앞에 걸옷을 모아 놓습니다.

* 놀이: 1. 두 모둠의 친구들은 교실 밖 복도로 잠깐 나갑니다.
 2. 나머지 두 모둠의 친구들은 앞에 놓인 걸옷을 입고 교실 구석구석에서 비슷한 색깔이 있는 물건 옆에서 몸을 숨깁니다.
 3. 복도에 있던 친구들이 교실에 들어와 숨어 있는 친구들을 찾습니다.
 4. 두 모둠씩 바꾸어서 놀이합니다.



입기 중 활동	식물	학년 반 번
	○× 말판 놀이	이름

★ 관련된 문제를 풀며 말판 놀이를 해 봅시다.

	뿌리를 가지고 있는 생명체는 식물이다. (○, ×)	앞에서 영양분을 만드는 것은 엽록소이다. (○, ×)	앞으로 3칸!	식물의 앞에 있는 구멍은 땅구멍이다. (○, ×)
도착				뿌리와 잎 사이에 있는 몸통은 줄기이다. (○, ×)
처음으로				줄기 안에는 하나의 관이 있다. (○, ×)
숲은 지구의 20%를 차지한다. (○, ×)	활동 방법 <ol style="list-style-type: none"> 가위바위보를 해서 순서를 정합니다. 주사위 숫자를 굴러 나온 숫자만큼 앞으로 이동합니다. 도착한 곳의 문제를 풉니다. 문제를 풀지 못하면 이전 위치로 돌아갑니다. 먼저 도착하는 사람이 승리합니다. 			뒤로 2칸
나이테는 일 년에 한 칸씩 생긴다. (○, ×)				파리지옥은 동물이다. (○, ×)
한 번 쉬기				다른 식물에 붙어사는 식물은 기생 식물이다. (○, ×)
나무는 풀보다 오래 산다. (○, ×)	씨앗은 먼 곳으로 이사 갈 수 없다. (○, ×)	앞으로 2칸	꽃이 예쁘게 피는 이유는 꽃다발을 만들기 위해서다. (○, ×)	한 번 더

 읽기 중 활동	식물	학년 반 번
	식물 백과 만들기	이름

★ 「식물」의 내용을 참고하여, 우리 몸속의 여러 기관을 그리고 특징을 써 봅시다.

	몸속 기관	줄기
	꽃	기공
	가시	영양소
이름	식물 몸속	뿌리

 읽기 중 활동	식물	학년 반 번
	나만의 식물 가꾸기	이름

★ 주변에서 흔히 구할 수 있는 플라스틱을 재활용하여 나만의 식물을 가꾸어 봅시다.

<1단계: 수경 재배>

준비물:
내가 기르고 싶은 식물,
플라스틱 음료수 컵,
뚜껑, 물,



음료수 컵에 물을 넣고 수경 재배 할 수 있는 식물을 넣어 주면 끝!

<2단계: 자동 급수 화분 만들기>

준비물: 내가 기르고 싶은 식물, 페트병, 거즈, 흙, 식물, 칼



아래의 페트병에만 물은 넣어 주세요!

방법▶



페트병을 잘라 줍니다.



페트병 뚜껑에 칼집을 내고 거즈를 끼웁니다.



▶

페트병 뚜껑이 있는 부분에 거즈 사이로 흙을 넣고 식물을 심습니다.

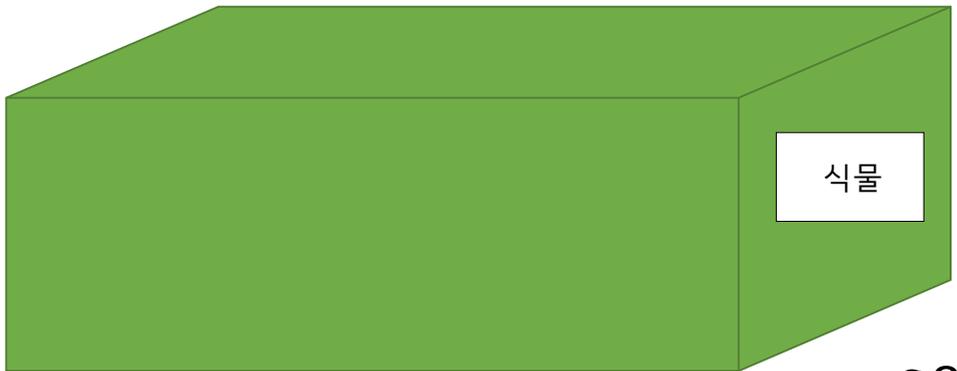


▶

페트병 위에 물을 주어 흙을 단단하게 하고, 아래에도 물을 채워 줍니다.

 읽기 후 활동	분류 놀이	학년 반 번
		이름

★ 카드를 오려서 동물과 식물에 관계있는 내용으로 분류해 봅시다.



다리	기공	줄기	공생 관계
꽃	카멜레온	뿌리	가시
멤멤 소리	숲	반려동물	도꼬마리
주둥이	지느러미	나무	파리지옥
날개	알	엽록소	수컷, 암컷

 읽기 후 활동	반려동물 자랑하기	학년 반 번
		이름

★ 내가 키우는 반려동물을 그리고, 친구들에게 자랑해 봅시다.

* 반려동물을 키우지 않는 친구는 친척 집에 있는 반려동물 또는 내가 키우고 싶은 반려동물을 그려도 좋아요.

♥ 이름:

♥ 좋은 점:

🍌 읽기 후 활동	빙고 놀이	학년 반 번
		이름

★ 이 책에서 알게 된 단어를 활용하여 빙고 놀이를 해 봅시다.



<정답>

🍌 읽기 후 활동	차레 살펴보기	학년 반 번
	이름	

★ 차레를 살펴보고 빈칸에 알맞은 말을 넣고, '한국어 기초서전에서 낱말 뜻을 찾아 써 봅시다.' (소책자 73쪽 활용)

동물	식물
지주인	의치
방귀	날개
오줌	지느러미
갈비뼈	수컷과 암컷
줄기	알
피	둥글스라
오감	인공 심장
날개	베스트 프렌드
근육	반려동물
허파	꽃
숲	요양사
수비대	원산지
	술

🍌 읽기 후 활동	동물	학년 반 번
	이름	

점수 계산 퀴즈

★ 빈칸에 알맞은 말을 넣고, 점수 계산 퀴즈를 풀어봅시다.
* 맞을 때만 점수가 있으며, 알맞지 않다면 점수를 이어서 계산해 봅시다.

번호	문제	점수
1	[의치] 동물의 몸을 떠받치고 있다.	10점
2	날개 새에 달려있어 [의치]가 가득해.	-2
3	지느러미: 물고기에 달려있어, [의치]하며 물속을 이동해.	+20
4	[둥글스라] 근육의 입이여, 모양이 조금씩 달라.	-2
5	수컷과 [의치] 동물 세계에서 남자와 여자가.	+10
6	알: 새, 물고기 등이 낳은 [지주인]어.	-5
7	[둥글스라] 짝을 찾을 때 물어.	+2
8	[의치] 천재: 날 지키기 위해 돌 셋값을 마음대로 바꿀 수 있어.	+4
9	베스트 프렌드: 우리는 서로 도우며 살아가는 [의치] 관계야.	-50
10	[반려동물] 사람의 오랜 된 친구야.	+10

🍌 읽기 후 활동	지구인	학년 반 번
	이름	

우리 몸

★ 지구인을 읽고, 관계있는 것을 찾아 선으로 이어 봅시다.

방귀	몸속에 들어온 [산소]를 만드는 허파
오줌	마찬 같이 몸속 찌꺼기와 함께 피에 실려 콩팥을 통해 [단백]으로 나오는 것
산소 탕크	음식이 소화될 때 생기는 기스와 음식물 찌꺼기 심한 [공기]가 섞여 몸 밖으로 나오는 것
턱뼈	뼈에 붙어서 뼈를 움직이게 하는 것 [단백]이 있어서 뼈가 흐르도록한다. 뼈였다 한다.
갈비뼈	[피부]에 자라는 털, 손바닥, 발바닥, 입술 등을 제외한 몸 대부분에서 자란다.
근육	산소를 온몸 구석구석 전달할 수 있는 [심장]이 움직이게 해준다.
털	[가슴]을 보호하는 뼈 12쌍의 뼈가 허파, 심장, 위, 간 등을 감싸서 보호
오감	사람이 스스로 [말]을 움직일 수 있는 능력. 눈, 귀, 혀, 코, 피부 등
손가락	몸의 대장인 뇌, [말]하고 판단하는 능력이 있다.
수비대	구원의 변화를 알아내는 [의치] 알경 시각, 후각, 미각, 청각, 촉각이다.

🍌 읽기 후 활동	식물	학년 반 번
	이름	

말판 놀이

★ 관련된 문제를 물어 말판 놀이를 해 봅시다.

<p>뿌리를 가지고 있는 생명체는 식물이다. (O X)</p>	<p>잎에서 영양분을 만드는 것은 엽록소이다. (O X)</p>	<p>알로 3칸</p>	<p>식물의 밑에 있는 부분은 뿌리이다. (O X)</p>
<p>도착</p>	<p>뿌리와 잎 사이에 있는 물통은 줄기이다. (O X)</p>	<p>줄기 안에는 허파와 관이 있다. (O X)</p>	<p>뒤로 두 칸</p>
<p>처음으로</p>	<p>술은 지구의 20%를 차지한다. (O X)</p>	<p>활동 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 가위바위보를 해서 순서를 정합니다. 2. 소사의 순차를 그려 나온 순차만큼 앞으로 이동합니다. 3. 도착한 곳의 문제를 풀습니다. 4. 문제를 풀지 못하면 이 칸 위치로 돌아옵니다. 5. 먼저 도착하는 사람이 승리합니다. 	<p>피리지옥은 동물이다. (O X)</p>
<p>나이에는 일 년에 한 칸씩 생긴다. (O X)</p>	<p>한 번 쉬기</p>	<p>다른 식물에 붙어사는 식물은 기생 식물이다. (O X)</p>	<p>한 번 더</p>
<p>나무는 풀보다 오래 산다. (O X)</p>	<p>비맛은 연 곳으로 이서 갈 수 없다. (O X)</p>	<p>알로 2칸</p>	<p>꽃이 예쁘게 피는 이유는 꽃다발을 만들기 위해서다. (O X)</p>

 알기 후 활동	분류 놀이	학년 반 번
		이름

★ 카드를 오려서 동물과 식물에 관계있는 내용으로 분류해 봅시다.



다리	가공	줄기	공생관계
꽃	카멜레온	뿌리	가시
맹맹소리	숨	반려동물	도꼬마리
주둥이	지느러미	나무	팍리지옥
날개	알	엽록소	수컷, 암컷