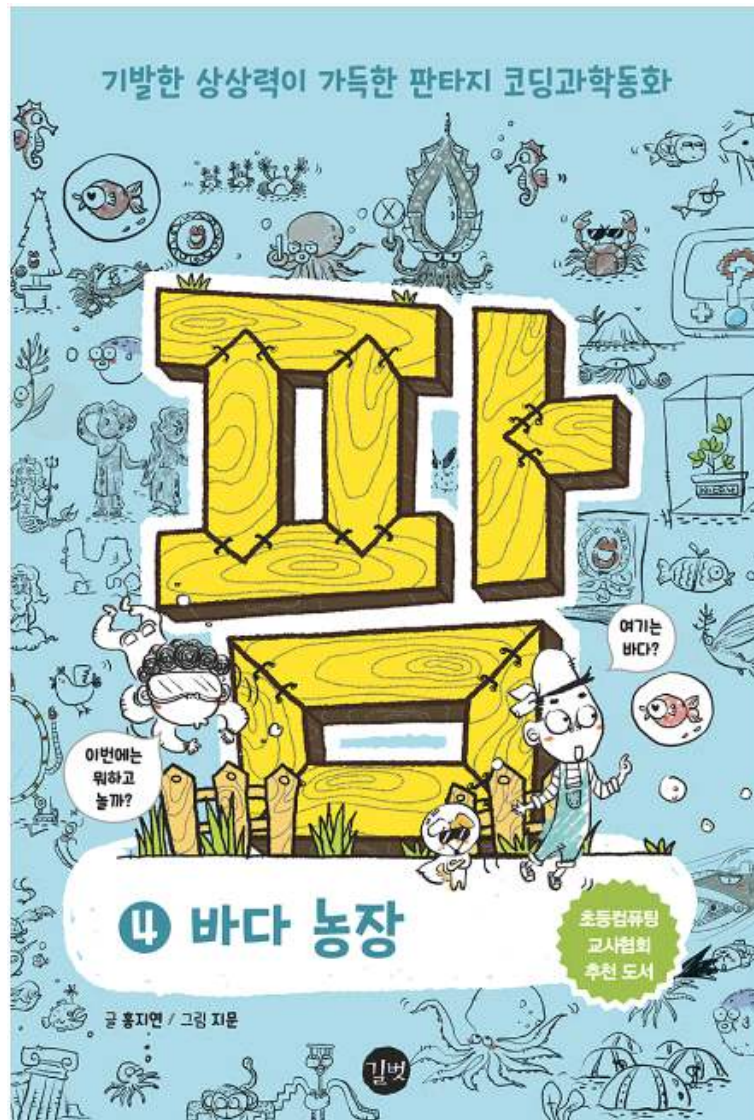


# 독서 지도안



## 초등학교 교과 연계

- 초등 1학년 2학기 국어) 4단원. 감동을 나누어요.
- 초등 2학년 2학기 국어) 1단원. 장면을 상상하며
- 초등 3학년 1학기 과학) 4단원 지구의 모습
- 초등 3학년 2학기 과학) 1단원. 동물의 생활
- 초등 4학년 2학기 과학) 1단원. 식물의 생활
- 초등 4학년 2학기 과학) 4단원. 화산과 지진
- 초등 5학년 1학기 국어) 10단원. 주인공이 되어
- 초등 6학년 2학기 실과) 4단원. 소프트웨어와 우리 생활

## 핵심 키워드

#바다 #농장 #과학 #코딩 #동화

제목	코딩과학동화 <팜> 4권. 바다농장	분량	2차시(80분)
학습주제	책을 읽고 <바다 농장>을 시로 표현하기	수업 모형	일반 학습 모형
학습목표	이야기를 읽고 <바다 농장>을 시로 표현할 수 있다.	준비물	책, 활동지, 필기구

학습 단계	교수·학습 활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>동기유발</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 바다 속에는 무엇이 있을지 상상해 보기</li> <li>- 바다 깊은 곳에는 무엇이 있을지 상상해 이야기해보기</li> </ul> </li> <li>● <b>학습문제(공부할 문제) 확인</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;">책을 읽고 &lt;바다 농장&gt;을 시로 표현하기</div> </li> <li>● <b>활동 안내</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>[활동1] 코딩과학동화 &lt;팜&gt; 바다농장 읽기</li> <li>[활동2] 이야기책의 내용 파악하기</li> <li>[활동3] &lt;바다 농장&gt;을 시로 표현하기</li> </ul> </div> </li> </ul>	5'	★활동지, 필기구
전개	<b>【활동1】 코딩과학동화 &lt;팜&gt; 바다농장 읽기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우주농장과 바다농장의 차이를 생각하며 바다농장 책읽기</li> <li>- 어떤 이야기일까요?</li> </ul>	40'	★책, 활동지, 필기구
	<b>【활동2】 이야기책의 내용 파악하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제시된 질문에 답하며 읽은 책의 내용을 정리해보기</li> <li>- 바다농장에서 인간 화석을 살리는 것이 무엇인지, 내가 만약 유성택시 기사라면 누구를 태우고 싶은지, 공간을 초월하는 문이 있다면 어디로 가고 싶은지 등 생각해보기</li> </ul>	10'	
	<b>【활동3】 &lt;바다 농장&gt;을 시로 표현하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 바다 농장 이야기의 줄거리를 떠올리며 &lt;바다 농장&gt;을 주제로 시로 표현해 보기</li> </ul>	20'	
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>배운 활동 정리하기</b></li> <li>● <b>느낀 점 이야기하기</b></li> <li>● <b>차시예고</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 코딩수학동화 &lt;팜&gt; 숫자 농장편을 읽고, 독후 활동하기</li> </ul> </li> </ul>	5'	★책, 필기구

**본시 평가 계획**

평가 관점	이야기를 읽고 <바다 농장>을 시로 표현할 수 있는가?		
평가 기준	수준	평가 내용	
	상	이야기를 읽고 <바다 농장>을 창의적인 시로 표현할 수 있다.	
	중	이야기를 읽고 <바다 농장>을 시로 표현할 수 있다.	
	하	이야기를 읽고 <바다 농장>을 시로 표현하는데 어려움이 있다.	
		평가방법	
		산출물 평가	

# 1. 어떤 이야기일까요?

아이들의 무한한 상상력을 길러주고 코딩 개념도 알려주는 코딩과학동화 《팜》이 ‘바다 농장’으로 돌아왔습니다. 4권에서는 바다를 배경으로 재밌고 신나는 모험이 시작됩니다. 바다 농장에서도 주니의 왕성한 호기심은 사건 사고를 만들고, 거니는 뒤처리를 하느라 바쁩니다. 고대 바다 도시의 사람들은 어떤 이유로 인간 화석이 되었을까요? 주니가 발명한 ‘줄기줄기 주사기’ 덕분에 은물 좀비가 된 인간 화석들은 원래 모습으로 돌아올 수 있을까요? 그리고 이 모든 일의 범인이자 주니와 거니를 이곳으로 데려온 사냥꾼은 과연 누구일까요? 한순간도 지루할 틈이 없는 《팜》의 세계로 여러분을 초대합니다!



# 2. 책 내용을 알아봐요.

1) 바다 농장에서 인간 화석도 살리는 것은 무엇이었나요?

--	--	--	--	--	--	--

2) 내가 만약 유성 택시 운전사라면 누구를 태우고 싶나요? 나만의 유성 택시와 그 속에 태우고 싶은 사람을 그리고, 어디로 가는 길인지 소개해요.

---



---

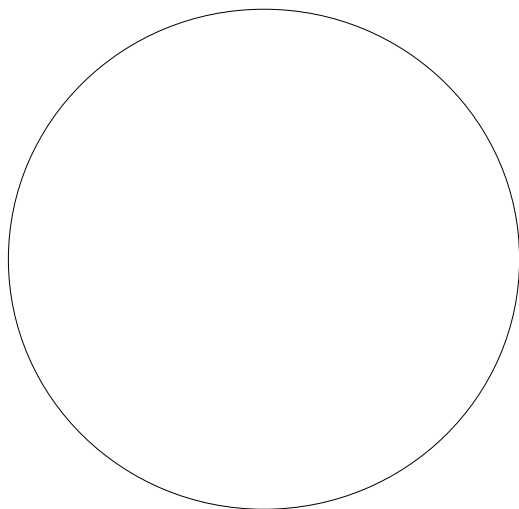


---

3) 공간을 초월하는 경이로운 소문과 대문이 실제로 있다면 나는 어디로 가고 싶나요?

공간을 초월해 내가 가고 싶은 곳

가고 싶은 곳의 이름과 그 이유



이름 :

이유 :

4) 이 책에는 해커가 등장해요. 내가 만약 착한 해커라면 컴퓨터를 이용해 누구를 어떻게 도울지 생각해 보세요.

돕고 싶은 사람	컴퓨터를 이용해 돕는 방법

### 3. <바다 농장>을 시로 표현하기

<바다 농장> 이야기 줄거리를 떠올리며 나의 생각이나 느낌을 시로 표현해 봅시다.

