

4 학년 수학 뉴스레터



2 차 성적 산출 기간 2 회

MT	성적 측정 과목(Measurement Topic-MT)에 따른 학습 목표 학생은 다음을 할 수 있게 됩니다.
수 와 계 산 - 편 수	<ul style="list-style-type: none"> • 분수를 자연수와 곱한다. • 자연수와 분수의 곱셈이 있는 응용문제를 푼다.
측 정 과 데 이 터	<ul style="list-style-type: none"> • 각도기를 사용하여 각도를 측정하고 그린다. • 각도를 합치거나 나눈다. • 덧셈, 뺄셈, 분수 곱셈을 사용하여 거리, 시간, 질량, 용량 그리고 돈과 관련된 응용 문제를 해결한다.
기 하	<ul style="list-style-type: none"> • 선, 선분, 수직선과 수평선을 이해하고 그린다. • 평면도형의 대칭선을 찾아 그린다. • 우각(180도 이상)을 포함한 각도를 알고 그린다. • 각도와 선에 따라 삼각형과 다른 2차원적 모형을 구분한다.

사고 및 학업 성공에 필요한 기술 (Thinking and Academic Success Skills-TASS)		
MT	TASS 란	수학에서 학생은 다음을 할 수 있게 됩니다.
정 밀 함	확장, 강화, 윤색하는 자세한 내용을 추가한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 자연수와 분수를 곱하는 방법을 선택하여 왜 이 방법이 적절한지를 증명한다. • 응용문제를 풀 때, 문제를 푸는 방법 중 되는 것과 안되는 것을 결정한다.
노 력/ 동 기/ 근 력	목표달성이나 문제를 해결하기 위해 열심히 일하며 효과적인 방법을 적용한다. 장애나 방해가 되는 요소나 정신적 압박을 견디고 이겨낸다.	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 방법을 사용하여 어려운 나눗셈과 기하학 문제를 풀고 이해를 향상시킨다.

4 학년 수학 뉴스레터

2 차 성적 산출 기간 2 회

성적 측정 과목(Measurement Topic-MT)에서의 학습경험		
MT	 학교에서의 활동	 가정에서 할 수 있는 활동
수 와 계 산 - 수	<ul style="list-style-type: none"> 단위분수($\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ 등)의 지식을 적용하여 반복 덧셈을 통한 자연수의 곱셈을 보여준다. 예: $\frac{1}{2} \times 4 = \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \frac{4}{2}$ 자연수를 사용하여 분수를 곱하여 응용문제를 풀고 답을 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자연수의 분수 곱셈이 포함되어 있는 응용문제를 풀 수 있도록 질문을 한다. 예: 가족에 3 명의 자녀가 있습니다. 아이들이 각자 $\frac{5}{6}$ 시간을 읽었습니다. 모두 몇 시간을 읽었습니까?
측 정 과 데 이 터	<ul style="list-style-type: none"> 각도기를 사용하여 다른 형태의 각도를 쟀다. 주어진 측정 각도를 그린다. 각도를 합치거나 나누는 다른 방법들에 대해 토론한다. 예: 90 도 직각을 만드는 많은 방법들이 있습니다. 30 도와 60 도, 10 도와 80 도, 1 도와 89 도와 같이 두 개의 각도를 합하여 90 도를 만들 수 있습니다. 3 개 이상의 각도를 사용할 수 있다면 나는 더 많은 각도를 합하여 90 도를 만들 수 있습니다. 측정과 분수에 연관된 실생활에 관련된 문제를 푼다. 	<ul style="list-style-type: none"> 각도기를 사용하여 집 주변에 있는 평면 모형의 각도를 쟀다. 각도를 스스로 그려보고 그린 각도를 측정한다. 각도를 사용한 그림을 그린다. 분수와 측정이 포함된 응용문제를 풀 수 있도록 질문을 한다. 예: 버스 운전사가 하루에 4 와 $\frac{1}{4}$ 시간씩 일합니다. 5 일 동안 몇 시간 일한 것일까요?
기 하	<ul style="list-style-type: none"> 도형과 기하판, 고무줄, 블록, 지도와 기타 자료로 기하학적 모형을 만든다. 입체도형에서 기하학적 모형을 찾는다. 	<ul style="list-style-type: none"> 각, 선, 사각변과 삼각형을 주변에서 찾는다. “내 규칙을 알아맞춰 봐요(Guess My Rule)” 게임을 한다. 게임은 일상생활에서의 찾을 수 있는 물건들을 모아서 나눈 후 선이나 각을 만들어서 나열하고 어떤 규칙이 숨어있는지를 맞춘다. 맞추고 나면 차례를 바꾼다.