



1

이번 호 「창작 연재 동화」에 나오는 단어들로 만든 퍼즐이에요. 아래 열쇠를 보고 빈칸에 알맞은 단어를 적어 보세요.

							1			
2										
				3	4					
	5							7		
	6									

가로 열쇠

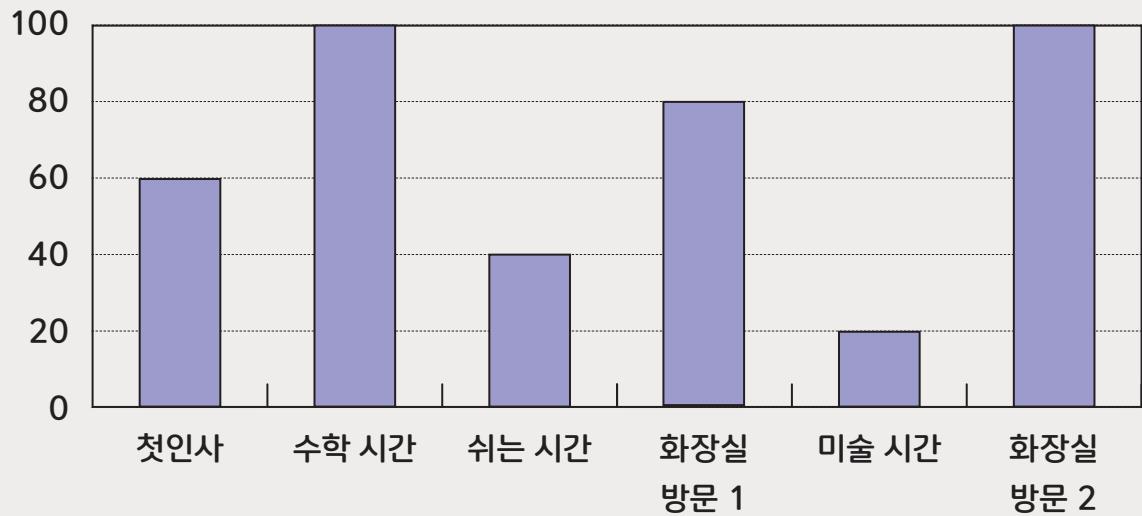
- 1 작은 볼일, 또는 큰 볼일을 보러 가는 곳
- 2 학생들을 가르치는 직업을 가진 사람
- 3 덧셈, 뺄셈 등을 배우는 수업 시간
- 6 초등학교에서 1학년 다음의 학년

세로 열쇠

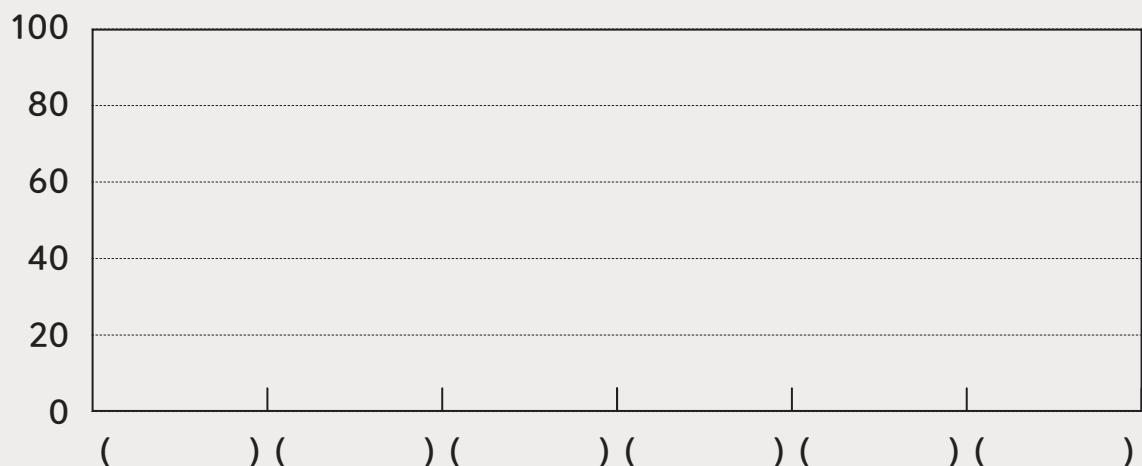
- 4 학생들이 모여 공부하고 다양한 것을 배우는 기관
- 5 ‘야옹’ 하고 울며 쥐를 잡는 동물
- 7 1에서 9까지의 각 수를 두 수끼리 서로 곱하여 그 값을 나타나는 곱셈 공식

## 2

깜짝초등학교에 전학 온 날, 냥이의 자신감 점수 변화를 나타낸 그래프래요.  
냥이의 그래프를 보며 나의 하루는 어땠는지 생각해 볼까요? 그리고 오늘 하  
루 동안의 나의 자신감 점수 변화를 그래프로 나타내 보세요.



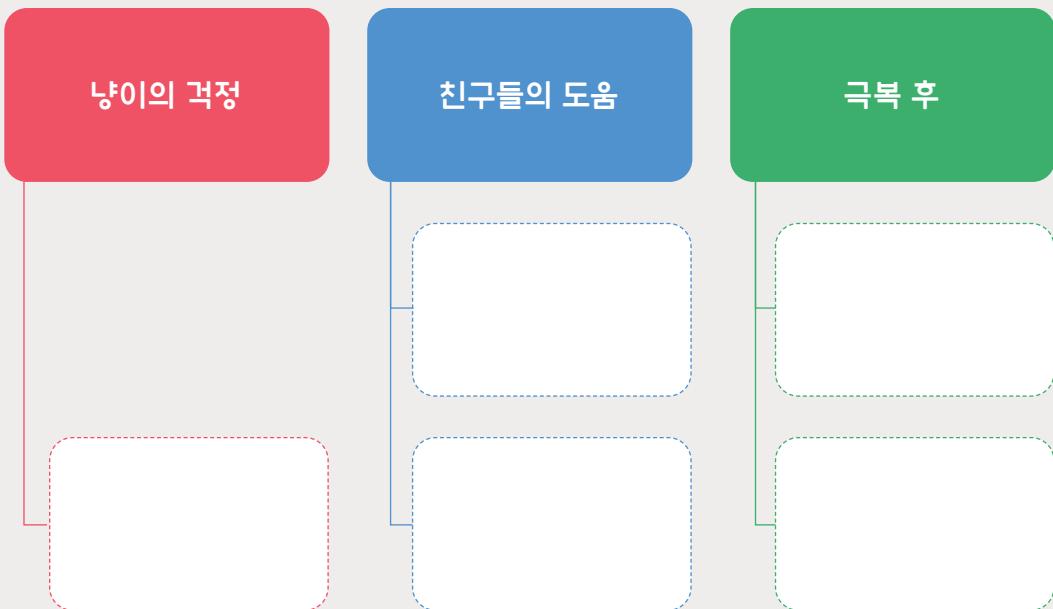
■ 냥이의 자신감 점수



■ 나의 자신감 점수

**3** 깔끔쟁이 냥이는 처음엔 학교에서 화장실을 가는 게 걱정됐어요. 그러나 친구들의 도움을 받아 잘 극복했지요. 이런 냥이의 걱정 극복 과정을 스티커로 붙이며 정리해 볼까요? 그리고 나의 경험을 떠올리며 아래 표도 채워 주세요.

\* 스티커는 「첫걸음 활동북」 앞에 있어요.





- 1 사진과 글을 보고 ‘일석이조’ 표현과 뜻이 통하는 것에 ‘일석이조’ 스티커를 붙여 주세요.



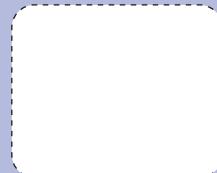
©shutterstock

공부하면서 멍하니 다른 생각하기



©shutterstock

운동하면서 친구와 이야기 나누기



©fired / Shutterstock.com

여행하면서 공부하기



©shutterstock

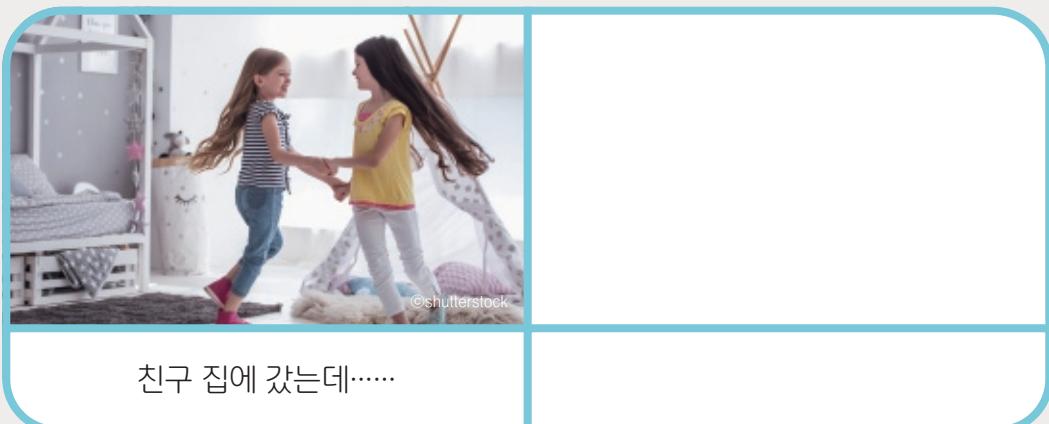
좋아하는 아이스크림 먹기



## 2

예를 잘 보고 ‘함흥차사’의 뜻과 어울리게 그림을 그리고 문장을 완성해 보세요.

예)



**3** ‘등용문’은 어려운 관문을 통과해서 크게 출세하는 것을 뜻하는 말이에요.  
등용문을 지나는 나의 모습을 상상해서 쓰고 그려 보세요.

나는

을/를 꼭 잘하고 싶어요.

어려워도 계속 도전하다 보면 미래의 나는

이/가

되어 있을 거예요!



열심히 노력해서 등용문을 지나는 나의 미래 모습 그리기



1 은수는 친구와 놀이터에서 놀다가 학원에 늦고 말았어요. 그래서 집에 와서 엄마한테 혼이 났지요. 사실 은수는 엄마에게 자신의 생각을 ‘꼬리 물기 말하기’로 전하고 싶었어요. 은수의 말을 참고해서 여러분이라면 어떻게 말하고 싶은지 꼬리 물기 말하기로 적어 보세요.

꼬리 물기 말하기

상대방 말의 핵심 요약 + 인정 + 나의 의견



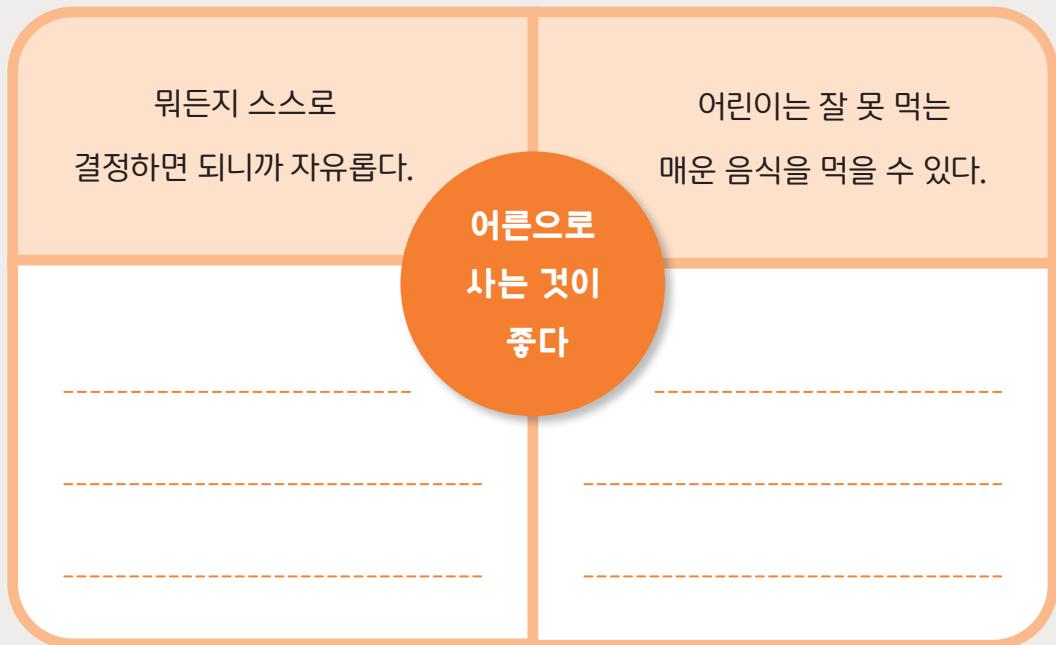
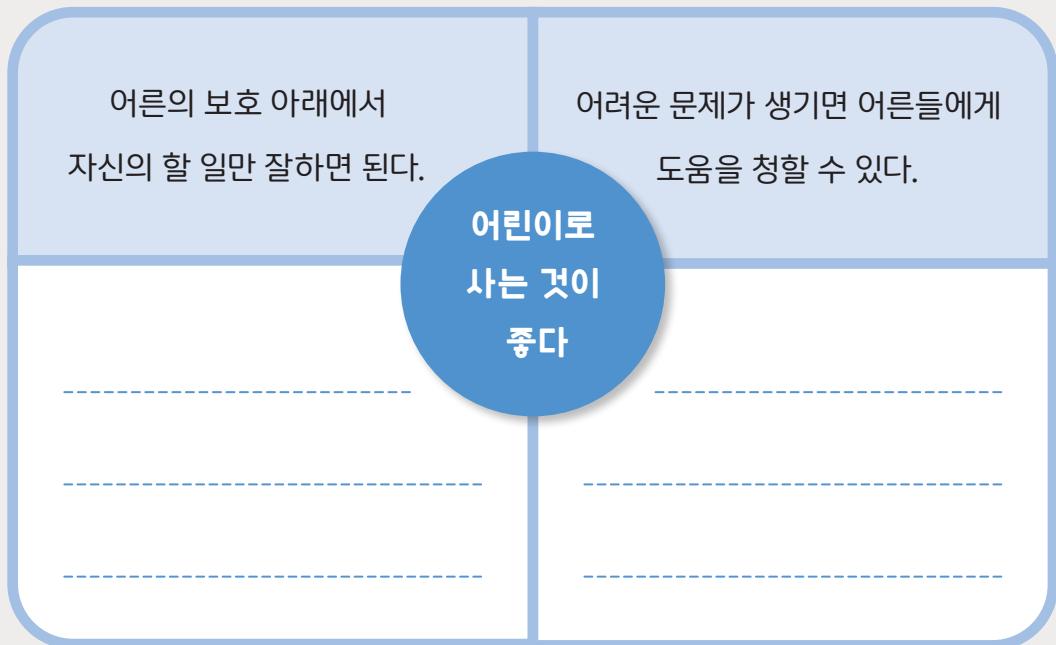
엄마는 은수가 학원 시간에 잘 맞춰서 갔으면 좋겠어.



학원 시간에 맞춰서 가야 하는 것은 잘 알아요.  
그래야 수업을 잘 들을 수 있으니까요.  
하지만 학원 때문에 놀 시간이 없어서  
학원 가기 전에 잠시 놀았고, 조금 늦게 도착했지만  
수업은 모두 다 들었어요.

내  
생각은?

**2** 이번 호에서는 ‘어린이로 사는 것이 좋다’는 의견과 ‘어른으로 사는 것이 좋다’는 의견의 근거로 각각 2가지를 이야기했어요. 또 다른 근거를 더 생각해 본다면 어떤 것이 있을까요? 여러분의 생각을 빙칸에 적어 보세요.



- 3** ‘어린이로 사는 것’과 ‘어른으로 사는 것’ 중에 무엇을 선택하고 싶은가요?  
내 의견과 근거, 문제점과 해결 방안을 나뭇잎에 적고, 스티커를 붙여 나만의  
나무를 꾸며 보세요.





월 일

1 사진과 글을 보고, 어울리는 표현 스티커를 빈칸에 자유롭게 붙여 주세요.



©shutterstock

깜짝 선물이라니!  
대체 누가 준 걸까요?



©UtoImage / Shutterstock.com

나와 제일 친한 친구와  
또 같은 반이 돼서 기뻐요.



©PeopellImages / Shutterstock.com

친구들 앞에서  
발표하려고 하니 떨려요.



©shutterstock

불길에 맞서 싸우는 소방관이  
정말 멋져요.

**2** 두근두근! 좋아하는 친구에게 선물을 주려고 해요. 선물 상자 안에 친구에게 줄 선물을 그리고 예쁘게 꾸며 볼까요? 카드에는 나의 마음도 살짝 적어 보고요.



### 3 내 경험에 비추어 ‘수줍다, 두근거리다, 용감하다, 좋다’라는 표현을 언제 쓰는지 생각해 보세요. 그리고 그때의 표현 점수만큼 하트를 색칠해 주세요.

예)

표현	내 경험	표현 점수
수줍다	처음 만난 친구와 인사할 때	♥♥♡♡♥
두근거리다	좋아하는 가수를 우연히 마주쳤을 때	♥♥♥♡♥
용감하다	귀신의 집에 씩씩하게 들어갈 때	♥♥♥♥♥
좋다	엄마가 내가 좋아하는 반찬을 만들어 줄 때	♥♥♥♥♡

표현	내 경험	표현 점수
수줍다		♡♡♡♡♥
두근거리다		♡♡♡♡♥
용감하다		♡♡♡♡♥
좋다		♡♡♡♡♥



1 제페토 할아버지는 피노키오를 찾기 위해 작은 조각배를 타고 바다로 나갔어요. 할아버지를 도와 피노키오를 찾는 전단지를 만들어 볼까요? 예를 잘 보고 피노키오에 대해 자세히 적어 보세요.

예)



이름 제페토

하는 일 목수

생김새 수염이 있고, 흰머리이다.

성격 다정하고 마음이 따뜻하다.

특징 피노키오를 사랑한다.



이름 \_\_\_\_\_

하는 일 \_\_\_\_\_

생김새 \_\_\_\_\_

성격 \_\_\_\_\_

특징 \_\_\_\_\_

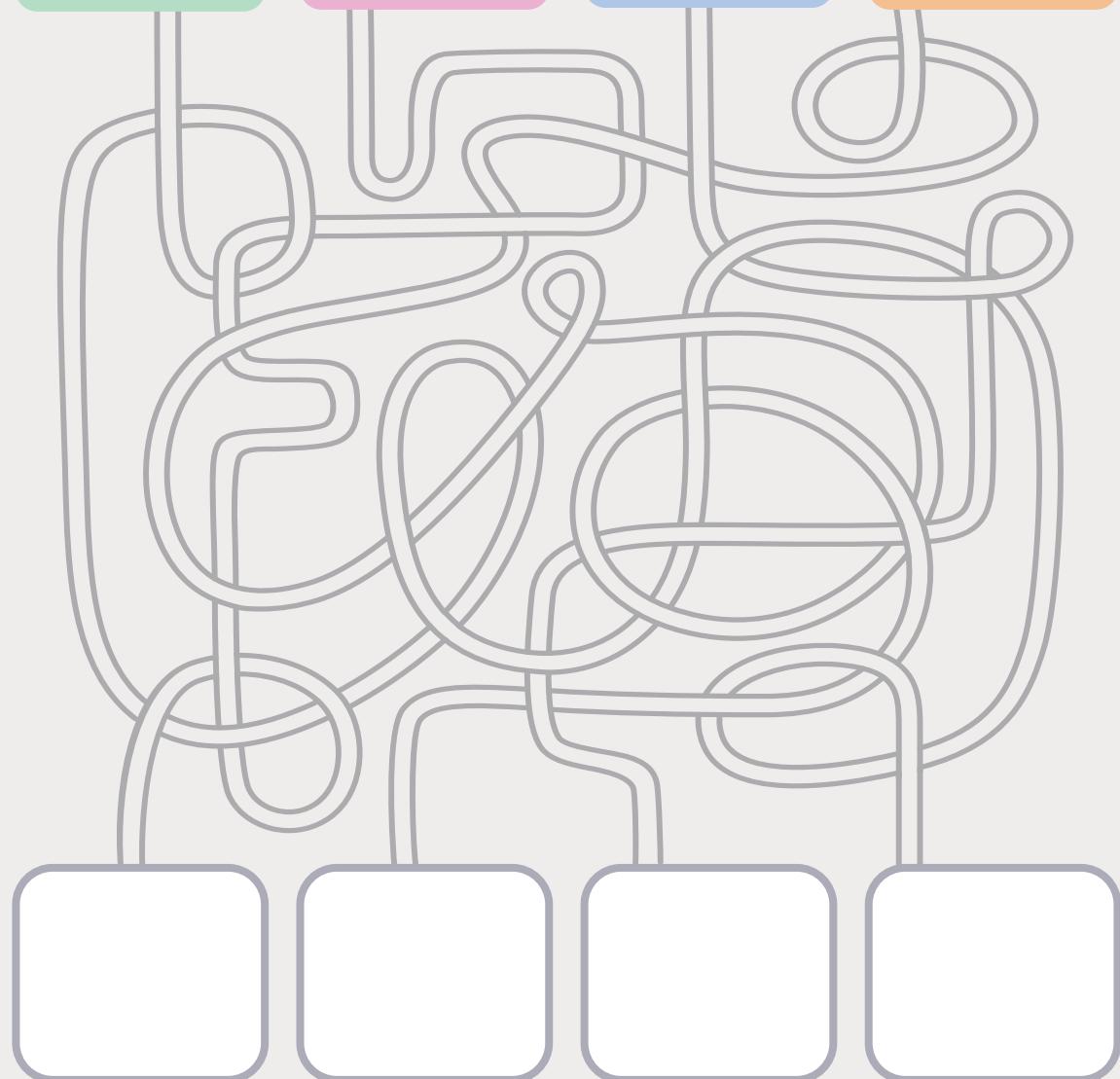
**2** 피노키오는 계속해서 거짓말을 하고 자기 마음대로 행동했어요. 그 결과 어떤 일들이 일어났는지 생각해 보세요. 그리고 피노키오 행동이 적힌 칸의 선을 따라가 그 결과를 써 주세요.

할아버지가 없는 집에서 난로에 밭을 올리고 잠들었어요.

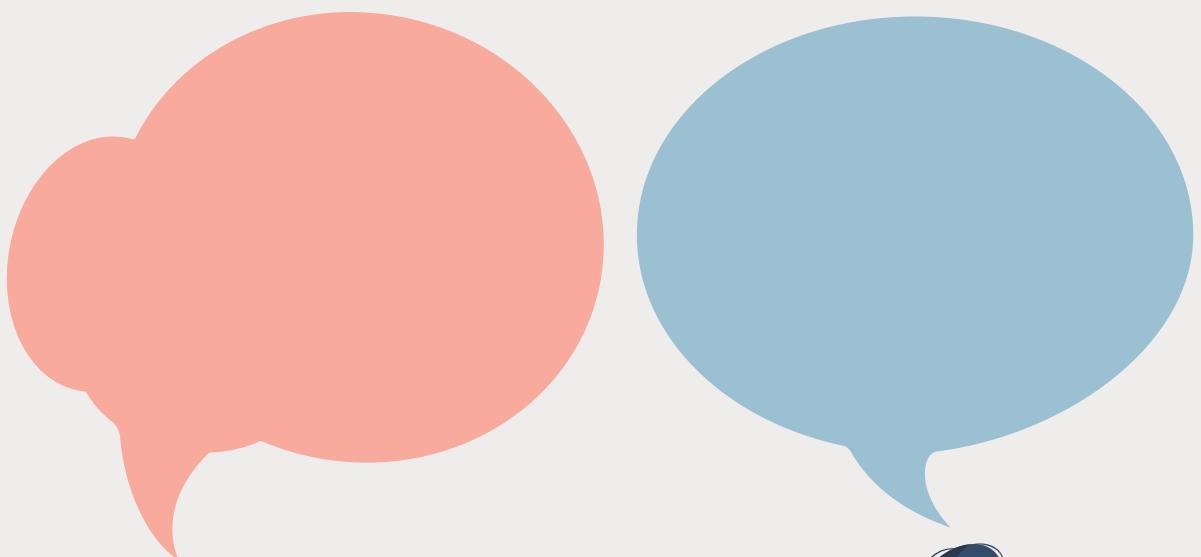
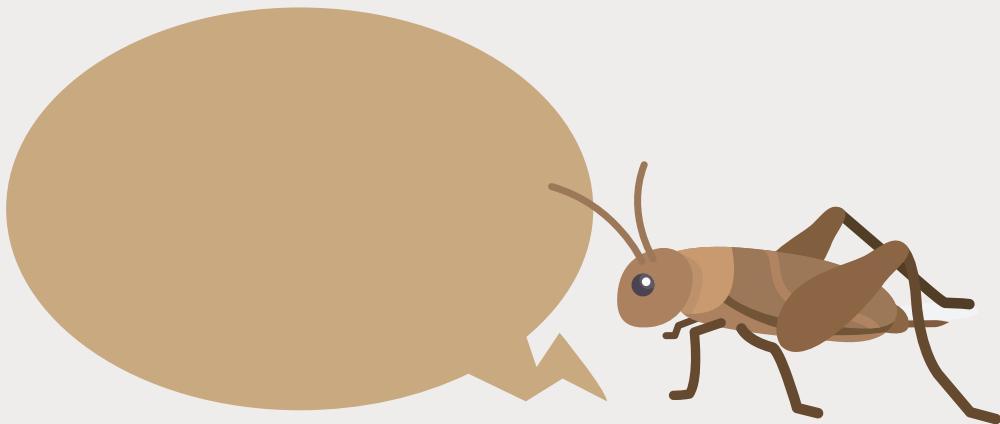
푸른 머리의 아름다운 요정의 질문에 거짓말로 대답했어요.

할아버지와의 약속을 어기고 다른 길로 새다가 여우와 고양이를 마주쳤어요.

푸른 머리 요정과 함께 착하게 살기로 했지만 점점 약속을 지키지 못했어요.



**3** 피노키오는 나무 인형에서 진짜 소년이 되기까지 많은 친구들을 만났어요.  
피노키오와 만났던 친구들이 피노키오에게 할 말이 있다고 해요. 무슨 말을  
하고 싶어 할지 상상해서 적어 보세요.





월 일

## 1 고대 문명별 달력의 특징을 바르게 연결하세요.

- |               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| ① 메소포타미아 달력 · | · ㉠ 세 가지 달력을 함께 사용함         |
| ② 이집트 달력 ·    | · ㉡ 태양과 별의 움직임을 바탕으로 달력을 만듦 |
| ③ 마야 달력 ·     | · ㉢ 달의 모양 변화를 기준으로 한 달을 셈   |

## 2 빈칸에 알맞은 숫자를 쓰세요.

현재 우리는 1년 약 365일 6시간을 편하게 365일로 줄여서 세고 있어. 그래서 4년에 한 번, 2월에 하루를 더해 날짜를 맞췄지. 그게 바로 2월 ( )일(윤일)이야.

## 3 달력에 대한 설명으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 설과 같은 우리나라의 대표적인 명절은 음력을 기준으로 하고 있다. ( )
- (2) 입춘, 우수 등의 절기는 달이 지나가는 길을 24개로 나누어 계절 변화를 알려 주는 표시이다. ( )
- (3) 올해 2월 7일은 토요일이지만 내년에는 일요일이다. ( )

# Let's go! 첫걸음 체험 학습 P12

관련 교과 1-1 우리나라·우리나라 놀이



월 일

## 1 다음 중 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) <삼도 판굿>은 전국의 사물 가락 중 좋은 가락만 골라 만든 풍물놀이다. ( )
- (2) 2026년은 ‘붉은 토끼의 해’이다. ( )
- (3) ‘함’은 신랑집에서 신부 집에 결혼을 허락해 준 것에 대해 고마운 마음을 담아 보내던 선물 상자이다. ( )

## 2 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

관아는 마을을 다스리던 ( )가 나쁜 사람들을 벌하거나 억울한 일을 해결해 주던 곳이다.

## 3 오늘의 체험 학습 중 어떤 것이 가장 인상적이었나요? 이유와 함께 적어 보세요.

가장 인상적인 것:

이유:

# 특종! 초능력 동물들 P18

관련 교과 2-1 자연·난 내가 궁금해



월 일

## 1 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

고양이는 높은 곳에서도 비틀대지 않고, 갑자기 떨어져도 안전하게 착지해요. 고양이의 초능력은 바로 타고난 '(        ) 감각'이에요.

## 2 고양이의 초능력에 대한 설명으로 옳지 않은 것을 고르세요. (        )

- ① 높은 곳을 가볍게 뛰어오른다.
- ② 뛰어난 시각으로 거리를 정확히 계산한다.
- ③ 공중에서 몸을 돌려 방향을 바꾼다.
- ④ 딱딱한 발바닥으로 안전하게 내려온다.
- ⑤ 긴 꼬리로 균형을 맞춘다.

## 3 초능력을 뽐내는 고양이에게 편지를 써 보세요.

# 붕붕 가족의 세계여행 P24

관련 교과 2-1 세계·그림책으로 만나는 세계



월 일

## 1 빈칸에 공통으로 들어갈 말을 쓰세요.



## 2 이번 호 내용으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

(1) 코스타리카는 군대에 들이던 돈을 학교·병원을 짓고 자연을 지키는 데 사용했다.

(      )

(2) 나무늘보는 나무 위에서 지내지만 매일 똥을 누러 땅으로 내려온다. (      )



월 일

- 1** 벤타우스는 하반신이 마비되는 사고에도 꿈을 잃지 않고 노력해서 우주여행에 성공했어요. 벤타우스에게 여러분의 소감을 전하는 편지를 써 보세요.

- 2** 이번 호 기사 내용으로 맞는 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 북극곰은 땅 위에 살며 육식을 하는 동물 가운데 가장 크다. (        )
- (2) 지구 온난화로 해빙이 녹아 버리면서 북극곰이 물개를 사냥할 수 있는 기회가 늘었다. (        )

- 3** 어휘를 살펴보고 이를 활용하여 문장을 쓰세요.

**단서(端緒)** 어떤 문제를 해결하는 방향으로 이끌어 가는 일의 첫 부분을 말해.

端 끝 단 緒 실마리 서



# 도균이의 스포츠 정복기 P50

관련 교과 3 체육 2 스포츠

월 일

1 도균이가 이달에 배운 스포츠는 무엇일까요? 종목의 이름과 특징을 써 보세요.

종목 이름	
종목 특징	

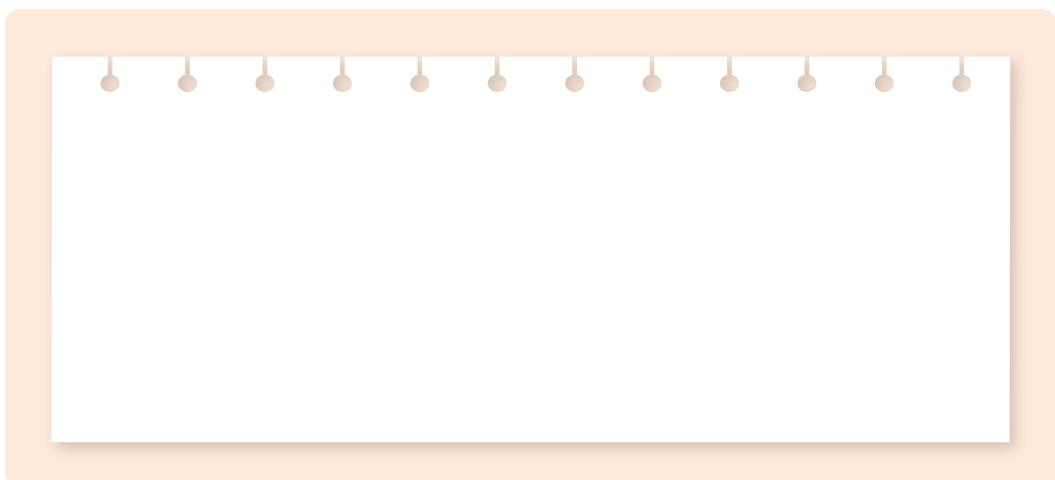
2 이번 호 스포츠에 대한 설명으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

(1) 2월에 열리는 밀라노·코르티나담페초 동계 올림픽에서는 볼 수 없는 종목이다.

( )

(2) 처음엔 사냥하거나 마을을 오갈 때 사용하는 이동 수단이었다. ( )

3 이달의 스포츠를 즐기는 나의 모습을 상상해서 그려 보세요.



# 과학 짊는 머슴 탕정 오하나 P56

관련 교과 3-1 과학 0 시작해요, 과학 탐구



월 일

1 괄호 안에 알맞은 거울을 <보기>에서 찾아 쓰세요.

	물체를 거울에 가까이 할 때	물체를 거울에 멀리 할 때
	 상은 물체와 크기가 같고 바로 선다.	 상은 물체와 크기가 같고 바로 선다.
	 상은 물체보다 크기가 작고 바로 선다.	 상은 물체보다 크기가 작고 바로 선다.
	 상은 물체보다 크기가 크고 바로 선다.	 상은 물체보다 크기가 작고 거꾸로 선다.

보기

오목 거울

평면거울

볼록 거울

2 종이에 이름을 쓰고 거울에 비춰 보세요. 그리고 거울에 비친 글씨를 따라 써 보세요.

종이에 쓴 글씨

거울에 비친 글씨



월 일

## 꿈을 이룬 사람들 P62

관련 교과 2-2 인물 · 누구를 알아볼까요

### 1 오리아나 팔라치에 대한 설명으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 전쟁터에 나가 전쟁 상황을 알리는 기자였다. (      )
- (2) 베트남 전쟁의 끔찍함을 취재해 세상에 알렸다. (      )
- (3) 헨리 키신저와의 인터뷰를 유쾌하게 진행했다. (      )

### 2 빈칸에 들어갈 말은 무엇인가요?

팔라치의 어릴 적 꿈은 (      )였어요. 그래서 기자 생활을 하며 동시에 자신이 삶을 바탕으로 한 소설도 여럿 썼지요.

### 3 오리아나 팔라치에게 하고 싶은 말을 글로 써 보세요.



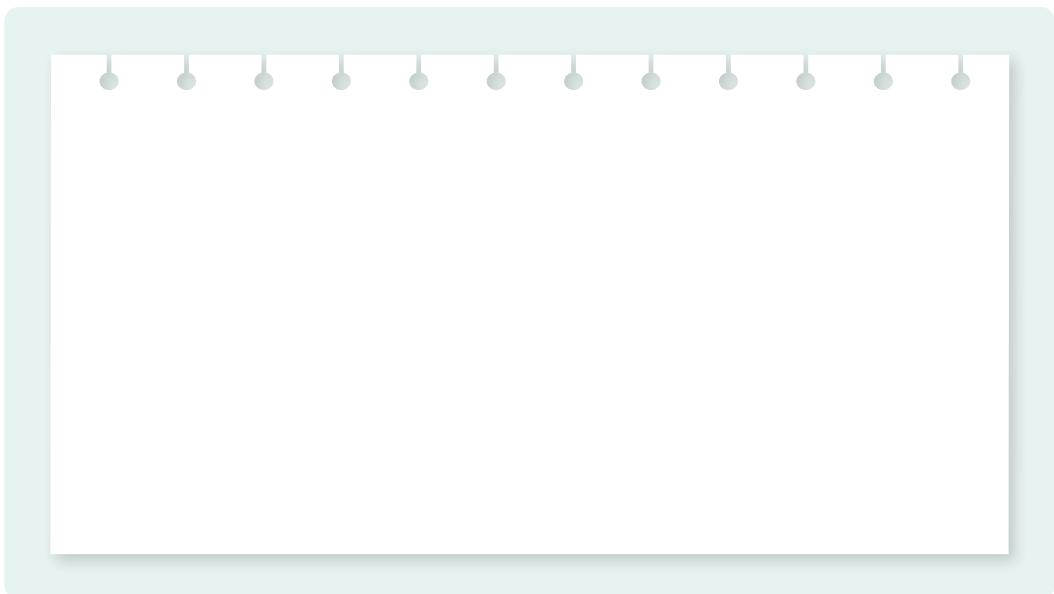
월 일

**1** 매작과와 차수과에 대한 설명으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 몽골의 전통 과자이다. (        )
- (2) 결혼이나 잔치가 있을 때 등 좋은 날에 먹었던 특별한 음식이다. (        )

**2** 괄호 속 알맞은 단어에 ○표 하세요.

국수처럼 길고 가는 실타래를 꼬아 묶은 듯한 모양의 (매작과/차수과)는 ‘오랫동 안 단단하게’라는 의미를 담고 있어요.

**3** 내가 만든 매작과와 차수과를 소개하는 포스터를 만들어 보세요.

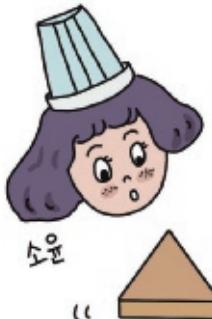
# 수학이 속! 오원 문구정 P78

관련 교과 3-1 수학 2 평면 도형



월 일

1 다음 중 식빵을 직각삼각형 모양으로 자른 친구는 누구인가요? ( )



①



②



③



④

2 괄호에서 알맞은 말에 ○표 하세요.

진아는 치즈를 (직사각형/정사각형)으로 잘랐어요.



3 소윤이가 만든 샌드위치가 정사각형이 아닌 이유를 쓰세요.

---

---



# 시간의 문을 열어! - 은빛 돌을 찾아서 P90

관련 교과 3-1 사회 2 일상에서 만나는 과거



월 일

- 1 연우와 이모가 마구간에서 발견한 알에서 이 사람이 태어났어요. 괄호에 알 맞은 이름을 쓰세요.

“마구간, 신비한 알, 알을 지켜 주는 새……. 아! 알겠어! 이거 ( )의 알 이야!”

- 2 1번 정답의 인물은 나라를 세우고 첫 번째 왕이 되었어요. 이 나라의 이름을 낱말 퍼즐에서 찾아 색칠하세요.

신	라	고
부	여	구
백	제	려

- 3 부여의 금와왕은 유화 부인이 낳은 알을 마구간에 가져다 버리게 했어요. 금와왕은 왜 그렇게 했을까요? 금와왕의 속마음을 상상해서 밑줄 친 부분에 써 보세요.

금와왕: 유화 부인이 알을 낳다니!

마구간에 가져다 버리게 해야겠어!



월 일

**1** 이번 호 내용으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 민재는 큰 블록을 놀이 내내 혼자만 썼다. (        )
- (2) 민재와 새온이, 다온이는 블록으로 큰 성을 함께 만들었다. (        )

**2** 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

우리는 모두 즐겁게 놀 권리가 있어요. 그러므로 친구와 함께 놀 때는 서로를 존중하고 (        )하는 마음이 필요해요.

**3** 이달의 인권 챌린지를 실천하고 있는 나의 모습을 그려 보세요.

# 띵동! 명화 우체통 P112

관련 교과 3 미술 6 미술 작품과 나누는 대화



월 일

1 <수렵도>는 어느 시대의 작품인지 골라 보세요. ( )

- ① 고려      ② 백제      ③ 고조선      ④ 고구려

2 <수렵도>에 대한 설명으로 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 사냥하는 모습이 그려져 있다. ( )  
(2) ‘천마총’이라는 무덤 벽에 그려진 그림이다. ( )

3 작품을 소개해 준 남자아이에게 하고 싶은 말을 담아 답장 편지를 써 보세요.

# 알쏭달쏭 호기심 질문 마련 P116

관련 교과 2-1 나 · 깨끗한 몸, 건강한 나



월 일

**1** 괄호에 알맞은 말을 쓰세요. 이것은 털 뿌리를 싸고 털의 영양을 맑아보는 주 머니를 말하지요.

피부 속에는 털이 나는 주머니인 '(       )'이 있는데요. 여기서 만들어진 세포가 분열하면서 피부 표면으로 이동해요.

**2** 다음 중 옳은 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 머리카락은 죽은 세포로 이루어져 있다. (       )
- (2) 모근이 여러 번 뽑힌다면 머리카락이 자라지 않을 수도 있다. (       )
- (3) 눈썹은 2~8년 정도 자란다. (       )

**3** 오늘 내 머리카락과 눈썹이 빠지는 개수를 관찰해서 세어 보세요.

오늘 빠진 머리카락 개수: \_\_\_\_\_ 개

오늘 빠진 눈썹 개수: \_\_\_\_\_ 개

# 내가 만드는 AI P120

관련 교과 2-2 물건·컴퓨터를 잘 다루고 싶어요



월 일

1 이번 호에 함께 써 본 인공 지능 프로그램 이름을 빈칸에 쓰세요.

(        ) 어플을 이용하면 내가 그린 그림이 스마트폰 화면에서 입체로 튀어 나와 움직여요.

2 1번 프로그램에 대한 설명으로 맞는 것에 ○표, 틀린 것에 ×표 하세요.

- (1) 모든 그림을 입체로 보이게 만들어 준다. (        )
- (2) 게임 기능도 있다. (        )

3 1번 프로그램으로 내가 해 본 활동을 소개해 주세요.