

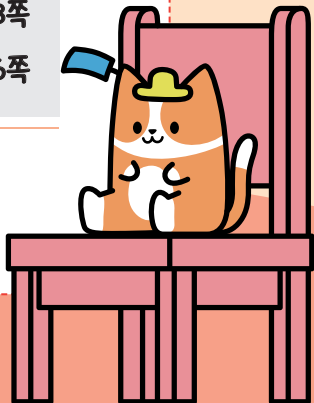


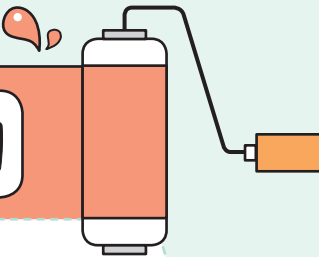
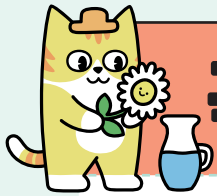
# 차례



학습 기간	이 책의 구성	학습 내용	쪽수
학습 1~2 일차		국어 1학기, 2학기	3쪽
학습 3~4 일차		수학 1학기, 2학기	15쪽
학습 5~6 일차	핵심 정리 + 확인 문제	사회 1학기, 2학기	27쪽
학습 7~8 일차		과학 1학기, 2학기	39쪽
학습 9~10 일차		영어 1학기, 2학기	51쪽
학습 11 일차		1회 국어/수학/사회/과학/영어	64쪽
학습 12 일차	모의 평가	2회 국어/수학/사회/과학/영어	80쪽
학습 13 일차		3회 국어/수학/사회/과학/영어	96쪽
학습 14 일차	실전 문제	국어 수학 사회 과학 영어	113쪽 117쪽 120쪽 123쪽 126쪽

+ 정답과 해설





## 1 재미가 톡톡

### (1) 감각적 표현

- ① 우리는 눈으로 보고, 귀로 듣고, 입으로 맛보고, 코로 냄새 맡고, 손으로 만지며 사물을 느낄 수 있습니다.
- ② 사물의 **느낌**을 **생생하게 표현**한 것을 **감각적 표현**이라고 합니다.

→ 대상을 직접 보거나 듣는 것처럼 생생하게 느껴지도록 함.

### (2) 시에 나타난 감각적 표현 알기

- ① 장면을 떠올리며 시를 읽고, 시에서 느껴지는 감각을 찾아 봅니다.
- ② 시에 나타난 재미있고 실감 나는 표현의 느낌을 살려 읽어 봅니다.

### (3) 이야기에 나타난 감각적 표현 알기

- ① 내용을 파악하며 이야기를 읽습니다.
- ② 이야기에서 **모습이나 소리, 맛, 냄새, 촉감**을 표현한 부분을 찾아봅니다.

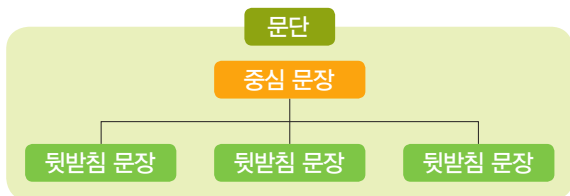
## 2 문단의 짜임

### (1) 문단 → 문단이 모여서 한 편의 글이 됨.

- ① 문장이 몇 개 모여 한 가지 생각을 나타내는 것을 문단이라고 합니다.
- ② 문단은 **중심 문장**과 **뒷받침 문장**으로 이루어집니다.
- ③ 문단을 시작할 때에는 한 칸을 들여 쓰고, 한 문단이 끝나면 줄을 바꿉니다.

### (2) 중심 문장과 뒷받침 문장

- ① 중심 문장은 문단의 내용을 대표하는 문장으로, 문단의 앞이나 뒤에 위치합니다.
- ② 뒷받침 문장은 중심 문장을 덧붙여 설명하거나 예를 드는 방법으로 도와주는 문장입니다.



## 3 알맞은 높임 표현

→ 대상을 높이기 위한 표현

### (1) 높임 표현을 사용하는 경우

- ① 듣는 사람이 말하는 사람보다 웃어른일 때
- ② 행동하는 사람이 말하는 사람보다 웃어른일 때
- ③ '누구에게'에 해당하는 사람이 말하는 사람보다 웃어른일 때

### (2) 높임을 표현하는 방법

- ① '-습니다' 또는 '요'를 써서 문장을 끝맺습니다.
- ② 높임을 나타내는 '-시-'를 넣습니다.
- ③ 높임의 대상에게 '께서'나 '께'를 사용합니다.
- ④ **높임의 뜻이 있는 특별한 낱말**을 사용합니다.

↳ 분('사람'의 높임 표현), 연세('나이'의 높임 표현), 진지('밥'의 높임 표현) 등

## 4 내 마음을 편지에 담아

### (1) 마음을 나타내는 말

- ① 상황에 따라 어떤 마음을 전할지 떠올립니다.
- ② 마음을 전하는 말을 할 때에는 마음을 전하는 말을 하는 까닭이 잘 드러나게 이야기해야 합니다.

고마운 마음	예 책을 빌려줘서 고마워.
미안한 마음	예 내 잘못이야. 미안해.
축하하는 마음	예 할머니, 생신 축하드려요!
위로하는 마음	예 힘내. 다음에는 더 잘할 수 있을 거야.

### (2) 마음이 잘 드러나게 편지 쓰는 방법

- ① 전하고 싶은 마음이 잘 나타나게 씁니다.
- ② 전하고 싶은 마음을 드러내는 표현을 사용하고, 그때 자신의 생각이나 느낌을 자세히 씁니다.
- ③ 편지의 형식에 맞게 씁니다.

↳ 받을 사람, 첫인사, 전하고 싶은 말, 끝인사, 쓴 날짜, 쓴 사람

## 5 중요한 내용을 적어요

### (1) 메모

- ① 다른 사람에게 말을 전하거나 자신이 기억한 것을 잊지 않으려고 짧게 쓴 글을 메모라고 합니다.
- ② 메모를 해 두면 시간이 많이 흐른 뒤에도 듣고 보고 생각한 것을 다시 떠올리는 데 도움이 됩니다.

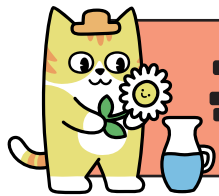
### (2) 메모하는 방법

- ① 중요한 내용이 빠지지 않게 씁니다.
- ② 중요한 낱말을 중심으로 짧게 씁니다.

### (3) 글을 간추리는 방법

- ① 각 문단의 중요한 내용을 찾아 정리합니다.
- ② 묶을 수 있는 낱말을 이용해서 간단하게 정리합니다.
- ③ 중요한 내용을 이어서 전체 내용을 하나로 묶습니다.

↳ 문장을 이을 때는 이어 주는 말을 사용함.



## 국어

1학기

1. 재미가 톡톡 ~ 5. 중요한 내용을 적어요

## 확인문제

[01~03] 다음 시를 읽고 물음에 답하시오.

누가 잘 익은 콩을  
저렇게 쏘고 있나소나기 그치고 나면  
하늘빛이 더 맑다㉠ 또로록 마당 가득  
실로폰 소리 난다

중요

관련 단원 | 1. 재미가 톡톡

01

이 시에서 소나기 소리를 빗대어 표현한 것을 두 가지 고르시오. ( , )

- ① 노래 소리                      ② 파도 소리  
③ 실로폰 소리                  ④ 콩 쏘는 소리  
⑤ 천둥 번개 소리

관련 단원 | 1. 재미가 톡톡

02

이 시의 제목으로 알맞은 것을 쓰시오.

( )

관련 단원 | 1. 재미가 톡톡

03

㉠과 같은 표현을 사용한 까닭은 무엇입니까? ( )

- ① 소나기 냄새가 나는 것처럼 표현하려고  
② 글쓴이의 마음을 쉽게 파악하게 하려고  
③ 빗소리가 들리듯이 생생하게 표현하려고  
④ 비가 그치는 모습을 보이듯이 표현하려고  
⑤ 소나기를 만지는 것 같은 느낌을 표현하려고

[04~06] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

㉠ 장승은 여러 가지 구실을 했습니다. ㉡ 우리 조상은 장승이 나쁜 병이나 기운이 마을로 들어오는 것을 막아 준다고 믿었습니다. ㉢ 장승은 나그네에게 길을 알려 주기도 했습니다. ㉣ 또 장승은 마을과 마을 사이를 나누는 구실도 했습니다. 장승은 나무나 돌에 사람 얼굴 모습을 조각해 만들었습니다. ㉤ 할아버지처럼 친근한 얼굴도 있고, 도깨비처럼 무서운 얼굴도 있습니다. 우스꽝스러운 장난꾸러기 얼굴을 한 장승도 있습니다.

중요

관련 단원 | 2. 문단의 짜임

04

㉠~㉤ 중에서 중심 문장은 어느 것입니까? ( )

- ① ㉠                      ② ㉡                      ③ ㉢  
④ ㉣                      ⑤ ㉤

관련 단원 | 2. 문단의 짜임

05

장승의 구실로 알맞은 것은 무엇입니까? ( )

- ① 사나운 동물을 막아 준다.  
② 나그네에게 길을 알려 준다.  
③ 마을의 농사가 잘되게 한다.  
④ 마을과 마을 사이를 이어 준다.  
⑤ 마을에서 제사를 지낼 때 사용한다.

관련 단원 | 2. 문단의 짜임

06

이 글에서 잘못된 부분을 알맞게 말한 친구의 이름을 쓰시오.

미현: 문단이 끝났는데 줄을 바꾸지 않았어.  
지율: 문단을 시작할 때 한 칸을 들여 쓰지 않았어.  
선우: 뒷받침 문장이 중심 문장을 자세히 설명하지 못해.

( )

관련 단원 | 3. 알맞은 높임 표현

07

높임 표현을 사용하는 때는 언제입니까? ( )

- ① 동생과 놀이할 때  
② 친구에게 사과할 때  
③ 친구에게 선물을 줄 때  
④ 형이나 누나의 생일을 축하할 때  
⑤ 우리 반 친구들 앞에서 발표할 때

중요

관련 단원 | 3. 알맞은 높임 표현

08

다음 문장에서 높임을 표현한 방법을 모두 고르시오.

( , , )

할머니께 선물을 드릴게요.

- ① ‘요’를 써서 문장을 끝맺었다.  
② 문장을 ‘-습니다’로 끝맺었다.  
③ 높임의 대상에게 ‘-께’를 썼다.  
④ 높임을 나타내는 ‘-시-’를 넣었다.  
⑤ 높임을 뜻하는 특별한 낱말을 썼다.

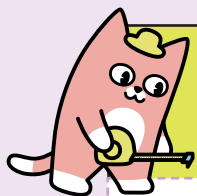
관련 단원 | 3. 알맞은 높임 표현

09

높임을 표현하는 낱말이 잘못 짝지어진 것의 기호를 쓰시오.

- ㉠ 밥 - 진지                      ㉡ 말 - 말씀  
㉢ 생일 - 생신                      ㉣ 나이 - 성함

( )

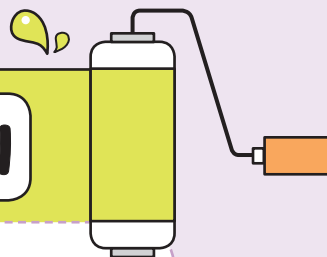


# 수학

1학기

1. 덧셈과 뺄셈 ~ 3. 나눗셈

## 핵심 정리



### 1 덧셈과 뺄셈

(1) 받아올림이 없는 세 자리 수의 덧셈

$$\begin{array}{r} 256 \\ + 133 \\ \hline \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 256 \\ + 133 \\ \hline 89 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 256 \\ + 133 \\ \hline 389 \end{array}$$

각 자리의 수를 맞추어 쓰고 일의 자리부터 더한 값을 차례대로 적어 줍니다.

(2) 받아올림이 있는 세 자리 수의 덧셈

$$\begin{array}{r} 568 \\ + 275 \\ \hline \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 568 \\ + 275 \\ \hline 43 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 568 \\ + 275 \\ \hline 843 \end{array}$$

$\rightarrow 8+5=13$      $\rightarrow 1+6+7=14$      $\rightarrow 1+5+2=8$

일의 자리에서 받아올림이 있으면 십의 자리에 받아올려 계산하고, 십의 자리에서 받아올림이 있으면 백의 자리에 받아올려 계산합니다.

(3) 받아내림이 없는 세 자리 수의 뺄셈

$$\begin{array}{r} 787 \\ - 441 \\ \hline \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 787 \\ - 441 \\ \hline 46 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 787 \\ - 441 \\ \hline 346 \end{array}$$

각 자리의 수를 맞추어 쓰고 일의 자리부터 뺀 값을 차례대로 적어 줍니다.

(4) 받아내림이 있는 세 자리 수의 뺄셈

$$\begin{array}{r} 823 \\ - 374 \\ \hline \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 823 \\ - 374 \\ \hline 49 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{r} 823 \\ - 374 \\ \hline 449 \end{array}$$

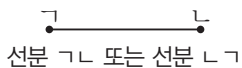
$\rightarrow 13-4=9$      $\rightarrow 11-7=4$      $\rightarrow 7-3=4$

십의 자리에서 받아내림이 있으면 일의 자리에서 받아내려 계산하고, 백의 자리에서 받아내림이 있으면 십의 자리에 받아내려 계산합니다.

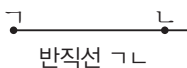
### 2 평면도형

(1) 선분, 반직선, 직선

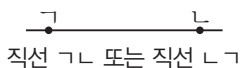
① 선분: 두 점을 끝으로 이은 선



② 반직선: 한 점에서 시작하여 한쪽으로 끝없이 늘어난 끝은 선

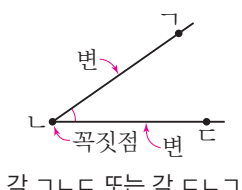


③ 직선: 선분을 양쪽으로 끝없이 늘어난 끝은 선

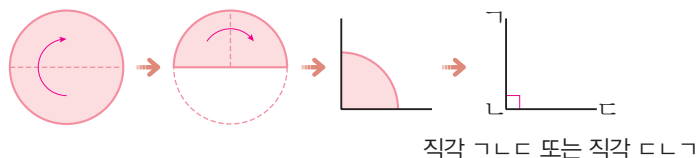


(2) 각, 직각

① 각: 한 점에서 그은 두 반직선으로 이루어진 도형



② 직각: 종이를 반듯하게 2번 접었을 때 생기는 각



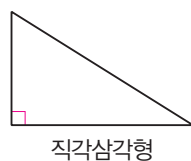
직각  $\angle$  또는 직각  $\square$

(3) 삼각형과 사각형

① 직각삼각형: 한 각이 직각인 삼각형

② 직사각형: 네 각이 모두 직각인 사각형

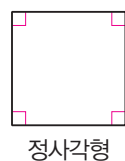
③ 정사각형: 네 각이 모두 직각이고 네 변의 길이가 모두 같은 사각형



직각삼각형



직사각형



정사각형

### 3 나눗셈

(1) 똑같이 나누기

과자 8개를 2명이 똑같이 나누면 한 명이 4개씩 먹게 됩니다.

나눗셈식  $8 \div 2 = 4$

읽기 8 나누기 2는 4와 같습니다.

4는 8을 2로 나눈 몫, 8은 나누어지는 수, 2는 나누는 수라고 합니다.

(2) 곱셈과 나눗셈의 관계

• 곱셈식을 2개의 나눗셈식으로 바꾸기

$$8 \times 2 = 16 \Rightarrow \begin{array}{l} 16 \div 8 = 2 \\ 16 \div 2 = 8 \end{array}$$

• 나눗셈식을 2개의 곱셈식으로 바꾸기

$$8 \div 2 = 4 \Rightarrow \begin{array}{l} 2 \times 4 = 8 \\ 4 \times 2 = 8 \end{array}$$

(3) 나눗셈의 몫을 곱셈식에서 구하기

곱셈식에서 곱하는 수와 곱해지는 수를 찾아 나눗셈의 몫을 구할 수 있습니다.

$$15 \div 5 = \boxed{3} \Rightarrow 5 \times \boxed{3} = 15$$

몫: 3

$$18 \div 3 = \boxed{6} \Rightarrow \boxed{6} \times 3 = 18$$

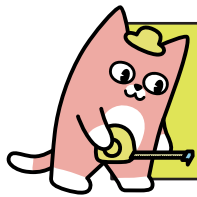
몫: 6

(4) 나눗셈의 몫을 곱셈구구로 구하기

$\times$	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27

6  $\div$  2의 몫을 구할 때 나누는 수가 2이므로 2의 단 곱셈구구에서 곱이 나누어지는 수인 6이 되는 곱셈식을 찾아보면  $2 \times 3 = 6$ 입니다.

$$\Rightarrow 6 \div 2 = 3$$



# 수학

1학기

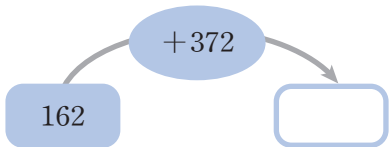
1. 덧셈과 뺄셈 ~ 3. 나눗셈

정답과 해설 5쪽

## 확인 문제

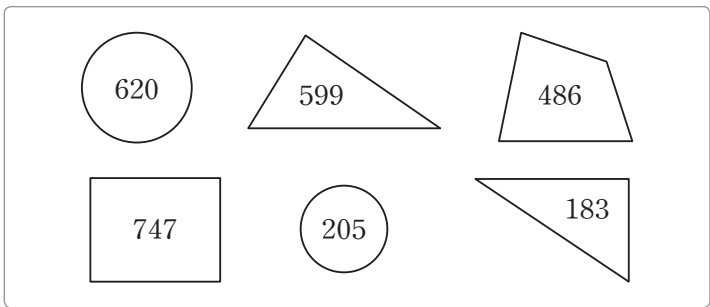
관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

**01** 빈칸에 알맞은 수를 써넣으시오.



관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

**02** 삼각형 안에 있는 수의 합을 구해 보시오.



관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

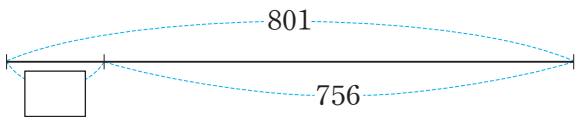
**03** 빈칸에 두 수의 차를 써넣으시오.

917	201

**중요**  
**04**

관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

□ 안에 알맞은 수를 써넣으시오.



관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

**05** 3장의 수 카드 중에서 가장 큰 수와 가장 작은 수의 차를 구해 보시오.

819	287	900
-----	-----	-----

관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

**06** 계산 결과가 가장 작은 것을 찾아 기호를 쓰시오.

- |               |               |
|---------------|---------------|
| ㉠ $621 + 182$ | ㉡ $820 - 216$ |
| ㉢ $311 + 427$ | ㉣ $902 - 178$ |

( )

관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

**07** □ 안에 알맞은 수를 써넣으시오.

$$\begin{array}{r} \square 2 8 \\ + 5 \square \square \\ \hline 8 7 7 \end{array}$$

**중요**

**08**

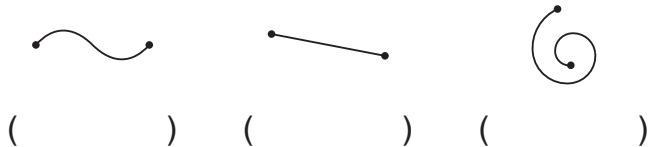
관련 단원 | 1. 덧셈과 뺄셈

현수네 모듬은 줄넘기를 520회 했고 정훈이네 모듬은 현수네 모듬보다 119회 더 적게 했습니다. 정훈이네 모듬은 줄넘기를 몇 회 했는지 구해 보시오.

( )

관련 단원 | 2. 평면도형

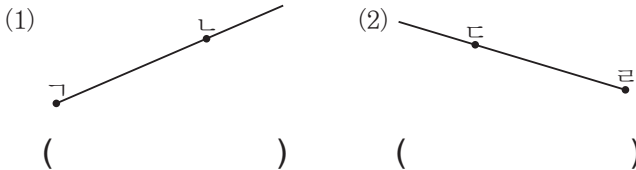
**09** 선분을 찾아 ○표 하시오.



( ) ( ) ( )

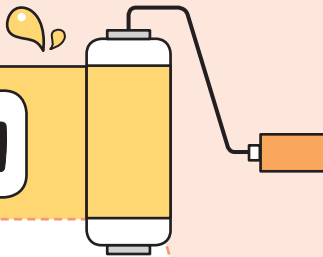
관련 단원 | 2. 평면도형

**10** 도형의 이름을 쓰시오.



( ) ( )





## 1 우리 고장의 모습

### (1) 우리가 생각하는 고장의 모습

#### ① 고장의 여러 장소

- 고장: **사람들이 모여 사는 곳**을 말합니다.
- 고장에는 집, 학교, 놀이터, 시장, 강, 산, 공원 등 여러 장소가 있습니다.

#### ② 고장의 여러 장소에서의 경험 → 고장의 장소에 대한 경험이나 느낌은 사람마다 다름.

- 학교: 친구들과 공부도 하고 즐겁게 놀입니다.
- 시장: 가족과 함께 장을 보러 갑니다.
- 산: 주말마다 가족과 함께 등산을 합니다.

#### ③ 고장의 모습 그려 보기

- 고장의 여러 장소 중 그리고 싶은 장소를 정합니다.
- 장소들을 어떻게 그릴지 생각해 보고, 내가 정한 방법으로 그립니다. → 정해진 방법이 있는 것은 아니기 때문에 자신의 머릿속에 떠오르는 장소를 자유롭게 그리면 됨.
- 색을 칠하거나 장소의 이름을 씁니다.

#### ④ 고장의 그림 비교해 보기



▲ 지수가 그린 고장의 모습



▲ 상우가 그린 고장의 모습

#### 비슷한 점

- 둘 다 자신의 집을 그렸음. → 비슷한 점을 찾을 때에는 그림에서 같은 건물이 있는지, 그림에 있는 자연의 모습이 비슷한지 살펴봐야 함.
- 둘 다 학교와 빵 가게를 그렸음.
- 둘 다 자연(하천과 산)을 그렸음.

#### 다른 점

- 지수는 하천을 중심으로 고장의 모습을 그렸지만, 상우는 상우의 집을 중심으로 고장의 모습을 그렸음.
- 지수는 길을 그리지 않았지만, 상우는 길을 자세하게 그렸음.
- 지수는 도서관, 김밥 가게, 어린이집, 고분 등을 그렸지만, 상우는 지수가 그리지 않은 병원, 아파트, 꽃 가게, 아이스크림 가게 등을 그렸음.

#### ⑤ 고장에 대한 생각과 느낌

- 머릿속에 떠올린 고장의 모습은 **사람마다 서로 비슷하기도 하고 다르기도 합니다.**
- 고장에 대한 생각과 느낌은 저마다 경험에 따라 다양할 수 있습니다. → 고장에 대한 서로 다른 생각과 느낌을 이해하고 존중해야 함.

### (2) 하늘에서 내려다본 고장의 모습

#### ① 고장의 주요 장소

- 주요 장소: **눈에 잘 띄거나 사람들이 자주 찾는 곳**입니다.
- 고장의 주요 장소: 시장, 기차역, 시외버스 터미널, 시청 등이 있습니다.

#### ② 고장의 주요 장소 디지털 영상 지도로 살펴보기

- 디지털 영상 지도: **인공위성이나 비행기에서 찍은 사진이나 영상으로 만든 지도**입니다. → 디지털 영상 지도를 이용하면 하늘에서 내려다본 것처럼 고장을 살펴볼 수 있음. 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 피시 등의 도구를 사용함.

→ + 단추를 누르면 좁은 범위를 자세하게 볼 수 있고,

- 단추를 누르면 넓은 범위를 간략하게 볼 수 있음.

- 디지털 영상 지도 사용 방법: 지도 서비스 누리집에 들어가기 → 디지털 영상 지도 열기 → 찾고 싶은 곳 검색하기 → **여러 기능을 이용하여 고장 살펴보기**

- 디지털 영상 지도로 고장의 주요 장소 찾아보는 과정: 주제 선택하기 → 디지털 영상 지도로 주제에 맞는 주요 장소 찾기 → 주요 장소 정리하기 → 다른 주제의 주요 장소 찾기
- 디지털 영상 지도를 이용하면 좋은 점: **고장의 전체적인 모습과 자세한 모습을 생생하게 볼 수 있고, 장소의 위치를 정확하게 알 수 있습니다.**

#### ③ 고장의 주요 장소 백지도에 나타내기

- 백지도: **산, 강, 큰길 등의 밑그림만 그려져 있는 지도**를 말합니다. → 작은 건물들은 생략하고 중요한 곳들을 강조해 그릴 수 있음.

- 고장의 주요 장소를 백지도에 나타내는 과정: 백지도에 나타내고 싶은 주요 장소 정하기 → 디지털 영상 지도에서 주요 장소의 위치 찾기 → 백지도에 고장의 주요 장소 위치 표시하기 → 백지도를 꾸며 완성하기

#### ④ 자랑할 만한 고장의 주요 장소

- 자랑할 만한 주요 장소의 특징: 경치가 아름다운 곳, 많은 사람이 찾는 곳, 역사적으로 중요한 곳, 가치 있는 문화유산이 있는 곳 등
- 고장의 자랑할 만한 주요 장소 소개하는 방법: 안내도 만들기, 소책자 만들기, 신문 광고 만들기 등

## 2 우리가 알아보는 고장 이야기

### (1) 우리 고장의 옛이야기

#### ① 고장에 전해 내려오는 옛이야기

- 옛이야기: **옛날부터 전해 내려오는 이야기**를 말합니다.
- 옛이야기를 찾을 수 있는 방법: 고장, 산이나 하천, 도로, 학교 이름 등에 쓰이는 **지명과 전해 내려오는 노래나 속담**에서 찾을 수 있습니다. → 땅의 이름을 말함. 땅의 생김새나 옛날에 있었던 일과 관련이 있음.
- 고장의 특징이나 유래를 알 수 있는 옛이야기

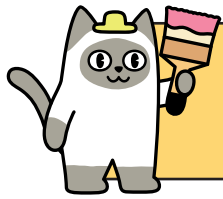
구룡산	아홉 마리 용이 하늘로 올라갔다 하여 붙여짐.
빙고리	마을에 얼음 저장 창고가 있었음.
안암	편안하게 쉴 수 있는 바위가 있었음.

#### ② 옛이야기를 통해 알 수 있는 것

- 고장의 **자연환경** 특징을 알 수 있습니다.
- 고장 **사람들의 생활 모습**을 알 수 있습니다.
- 고장의 **지명이 생긴 까닭**을 알 수 있습니다.

#### ③ 고장의 옛이야기 조사 방법: 시·군·구청 누리집 방문하기, 옛이야기가 실려 있는 책 찾아보기, 옛이야기와 관련된 장소 찾아가기, 어른께 여쭙어보기 등

#### ④ 고장의 옛이야기 소개하는 방법: 역할극 만들기, 그림 동화 만들기, 안내 책자 만들기, 노래 바꾸어 부르기 등



# 사회

1학기

- 우리 고장의 모습 ~
- 우리가 알아보는 고장 이야기
  - 우리 고장의 옛이야기

정답과 해설 8쪽

## 확인문제

중요

01

관련 단원 | 1-(1) 우리가 생각하는 고장의 모습

빈칸에 공통으로 들어갈 알맞은 말을 쓰시오.

□은/는 사람들이 모여 사는 곳을 말한다. 집, 학교, 놀이터, 시장, 강, 산 공원 등 □에는 여러 장소가 있다.

( )

관련 단원 | 1-(1) 우리가 생각하는 고장의 모습

02

다음과 관련된 고장의 장소는 어디입니까? ( )

사람들이 모여 물건을 사고판다.

- |      |      |
|------|------|
| ① 산  | ② 공원 |
| ③ 병원 | ④ 시장 |
| ⑤ 학교 |      |

관련 단원 | 1-(1) 우리가 생각하는 고장의 모습

03

다음 중 산에서 한 경험으로 알맞은 것은 무엇입니까? ( )

- 아픈 곳을 치료받았다.
- 친구와 함께 책을 읽었다.
- 등산을 하고 맑은 공기를 마셨다.
- 맛있는 음식도 먹고 이것저것 물건도 많이 샀다.
- 교실에서 공부하고 운동장에서 재미있게 놀았다.

[04~05] 다음 고장의 모습을 그린 그림을 보고 물음에 답하시오.



관련 단원 | 1-(1) 우리가 생각하는 고장의 모습

04

㉠과 ㉡의 그림에서 공통으로 찾을 수 있는 자연의 모습을 두 가지 고르시오. ( , )

- |         |        |
|---------|--------|
| ① 산     | ② 섬    |
| ③ 하천    | ④ 빵 가게 |
| ⑤ 우리 학교 |        |

관련 단원 | 1-(1) 우리가 생각하는 고장의 모습

05

㉠과 ㉡의 그림에 공통점이 있는 까닭은 무엇입니까? ( )

- 그림의 크기가 같기 때문에
- 그림 그리기 도구가 같기 때문에
- 모든 고장의 모습은 비슷하기 때문에
- 그림을 그린 두 친구가 같은 반이기 때문에
- 그림을 그린 두 친구가 같은 고장에서 살고 있기 때문에

관련 단원 | 1-(1) 우리가 생각하는 고장의 모습

06

나와 친구가 그린 고장의 모습을 비교할 때 살펴볼 내용으로 알맞지 않은 것은 무엇입니까? ( )

- 비슷한 위치에 그린 장소
- 나와 친구가 모두 그린 장소
- 서로 다른 위치에 그린 장소
- 나만 그리거나 친구만 그린 장소
- 그릴 때 사용한 그리기 도구의 판매 장소

관련 단원 | 1-(2) 하늘에서 내려다본 고장의 모습

07

다음에서 설명하는 것은 무엇인지 쓰시오.

인공위성이나 비행기에서 찍은 사진이나 영상으로 만든 지도이다.

( )

중요

08

관련 단원 | 1-(2) 하늘에서 내려다본 고장의 모습

디지털 영상 지도를 사용했을 때의 좋은 점이 아닌 것은 무엇입니까? ( )

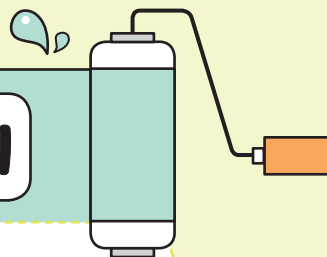
- 우리 고장의 위치를 쉽게 알 수 있다.
- 스마트폰으로도 쉽게 찾아볼 수 있다.
- 내가 상상한 고장의 모습을 알 수 있다.
- 우리 고장의 모습을 생생하게 볼 수 있다.
- 우리 고장의 전체적인 모습과 자세한 모습을 비교해 볼 수 있다.



# 과학 1학기

1. 과학자는 어떻게 탐구할까요? ~ 3. 동물의 한살이

## 핵심 정리



### 1 과학자는 어떻게 탐구할까요?

관찰	눈, 코, 입, 귀, 피부의 다섯 가지 감각을 이용해 탐구하고자 하는 대상의 특징을 자세히 살펴보는 것
측정	탐구하고자 하는 대상의 길이, 무게, 시간, 온도 등을 재는 것
예상	앞으로 일어날 수 있는 일을 생각하는 것
분류	탐구 대상을 공통점과 차이점을 바탕으로 무리 짓는 것
추리	관찰 결과, 과거 경험, 이미 알고 있는 것 등을 바탕으로 하여 무슨 일이 일어났는지 생각하는 것
의사소통	자신이 탐구한 내용에 대해 다른 사람과 생각이나 정보를 주고 받는 것

### 2 물질의 성질

#### (1) 물체와 물질

- ① **물체**: 모양이 있고 공간을 차지하고 있는 것입니다. ㉠ 책상, 풍선, 자전거 등
- ② **물질**: 물체를 만드는 재료입니다. ㉡ 금속, 플라스틱 등  
→ 고무, 밀가루, 유리, 종이, 섬유, 가죽 등도 있음.
- (2) 여러 가지 물질의 성질

물질	물질의 성질
금속	다른 물질보다 단단하며 광택이 있음.
플라스틱 → 물에 뜸.	금속보다 가볍고, 다양한 모양과 색깔의 물체를 쉽게 만들 수 있음. → 단단한 정도: 금속>플라스틱>나무>고무
나무	금속보다 가벼우며, 고유한 향과 무늬가 있음.
고무	쉽게 구부러지고, 잡아당기면 늘어났다가 놓으면 다시 돌아옴. → 물에 가라앉음. 잘 미끄러지지 않음.

#### (3) 물질의 성질이 우리 생활에 어떻게 이용되는지 알아보기

- ① 책상을 이루는 각 부분을 그 물질로 만들면 좋은 점 → 물질마다 다른 성질이 있어 물체의 기능에 알맞은 물질을 만들면 사용 하기에 더 좋음.
- |    |                             |
|----|-----------------------------|
| 상판 | 나무로 만들어 가벼우면서도 단단함.         |
| 몸체 | 금속으로 만들어 잘 부러지지 않고 튼튼함.     |
| 받침 | 플라스틱으로 만들어 바닥이 긁히는 것을 줄여 줌. |

#### (4) 종류가 같은 물체를 서로 다른 물질로 만드는 까닭

- ① 여러 가지 컵을 이루고 있는 물질과 각 컵의 좋은 점

컵의 종류	물질	좋은 점
금속 컵	금속	잘 깨지지 않고 튼튼함.
플라스틱 컵	플라스틱	가볍고 단단하며, 모양과 색깔이 다양함.
유리컵	유리	투명하여 무엇이 들어 있는지 쉽게 알 수 있음.
도자기 컵	흙	음식을 오랫동안 따뜻하게 보관할 수 있음.
종이컵	종이	싸고 가벼워 손쉽게 사용할 수 있음.

- ② 같은 종류의 물체를 서로 다른 물질로 만드는 까닭: 물질의 성질에 따라 물체의 기능이 다르고, 서로 다른 좋은 점이 있기 때문입니다.  
→ 물, 봉사, 폴리비닐 알코올을 섞어 탕탕볼을 만들면 탕탕볼은 물, 봉사, 폴리비닐 알코올과 성질이 다름.

- (5) 서로 다른 물질을 섞었을 때의 변화: 서로 다른 물질을 섞으면 섞기 전에 각 물질이 가지고 있던 색깔, 손으로 만졌을 때의 느낌 등의 성질이 변하기도 합니다.

### 3 동물의 한살이 → 동물이 태어나서 성장하여 자손을 남기는 과정

#### (1) 동물의 암수에 따른 생김새와 역할

- ① 암수가 쉽게 구별되는 동물과 쉽게 구별되지 않는 동물

암수가 쉽게 구별되는 동물	암수가 쉽게 구별되지 않는 동물
사자, 원앙, 사슴, 꿩 등	붕어, 무당벌레, 돼지, 참새 등

- ② 알이나 새끼를 돌보는 과정에서 암수의 역할

- 암수가 함께 알이나 새끼를 돌보기도 하고(제비, 피꼬리 등), 암컷이 혼자서 알이나 새끼를 돌봅니다(곰, 소 등).
- 수컷이 혼자서 알이나 새끼를 돌보기도 하고(가시고기, 물자라 등), 알을 낳은 뒤 돌보지 않기도 합니다(거북, 노린재 등).

#### (2) 배추흰나비알과 애벌레의 특징

구분	알	애벌레
생김새	연한 노란색이며, 길쭉한 옥수수 모양임.	초록색이며 털이 나 있고, 긴 원통 모양임.
움직임	움직이지 않음.	자유롭게 기어서 움직임.
크기 변화	1mm 정도로 작으며 자라지 않음.	허물을 4번 벗으며 점점 자람.

#### (3) 배추흰나비 번데기와 어른벌레의 특징

구분	번데기	어른벌레
생김새	• 여러 개의 마디가 있음. • 가운데가 볼록하며 양쪽 끝은 뾰족함. • 주변의 색깔과 비슷해서 눈에 잘 띄지 않음.	• 몸은 머리, 가슴, 배 세 부분으로 되어 있음. • 가슴에는 날개 두 쌍과 다리 세 쌍이 있음.
움직임	움직이지 않음.	날개를 움직여 날아다님.
크기 변화	자라지 않음.	자라지 않음.

#### (4) 여러 가지 곤충의 한살이

완전 탈바꿈	• 곤충의 한살이에서 번데기 단계를 거치는 것 • 알 → 애벌레 → 번데기 → 어른벌레 ㉠ 나비, 벌, 파리, 풍뎅이, 나방, 개미, 무당벌레 등
불완전 탈바꿈	• 곤충의 한살이에서 번데기 단계를 거치지 않는 것 • 알 → 애벌레 → 어른벌레 ㉡ 사마귀, 메뚜기, 방아깨비, 노린재 등

#### (5) 알을 낳는 동물의 한살이 → 동물에 따라 알을 낳는 장소, 알의 크기, 알의 수, 알의 모양이 다름.

- ① 닭의 한살이: 알 → 병아리 → 큰 병아리 → 다 자란 닭
- ② 알에서 깨어난 새끼는 다 자라면 그중 암컷이 알을 낳을 수 있습니다.

#### (6) 새끼를 낳는 동물의 한살이 → 동물마다 임신 기간과 한 번에 낳는 새끼의 수, 새끼가 자라는 기간이 다름.

- ① 개의 한살이: 갓 태어난 강아지 → 큰 강아지 → 다 자란 개
- ② 새끼는 어미와 모습이 비슷하고 어미젖을 먹고 자라다가 점차 다른 먹이를 먹습니다.
- ③ 다 자란 동물은 암수가 짝짓기를 하여 암컷이 새끼를 낳습니다.





# 과학 1학기

1. 과학자는 어떻게 탐구할까요? ~ 3. 동물의 한살이

## 확인문제

관련 단원 | 1. 과학자는 어떻게 탐구할까요?

**01** 앞으로 일어날 수 있는 일을 과학적으로 예상하는 방법으로 옳은 것은 무엇입니까? (       )

- ① 오랫동안 생각한다.
- ② 탐구 보고서를 작성한다.
- ③ 관찰을 하지 않고 생각한다.
- ④ 자신이 이미 경험하여 알게 된 것은 무시한다.
- ⑤ 관찰하거나 이미 경험하여 알고 있는 것에서 규칙을 찾는다.

관련 단원 | 1. 과학자는 어떻게 탐구할까요?

**02** 의사소통할 때 자신의 생각을 더 정확하게 전달하기 위해 사용하는 것이 아닌 것은 무엇입니까? (       )

- ① 표                      ② 몸짓                      ③ 그림
- ④ 친구의 생각        ⑤ 정확한 용어

관련 단원 | 2. 물질의 성질

**03** 우리 주변에 있는 물체를 만든 재료에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇입니까? (       )

- ① 책은 금속으로 만들어졌다.
- ② 바늘은 금속으로 만들어졌다.
- ③ 어항은 형짚으로 만들어졌다.
- ④ 야구 방망이는 고무로 만들어졌다.
- ⑤ 장난감 블록은 유리로 만들어졌다.

관련 단원 | 2. 물질의 성질

**05** 여러 가지 물질의 성질에 대한 설명으로 옳지 않은 것은 무엇입니까? (       )

- ① 금속은 광택이 있다.
- ② 고무는 쉽게 구부러진다.
- ③ 유리는 부딪치면 쉽게 깨진다.
- ④ 섬유는 손으로 만지면 부드럽다.
- ⑤ 종이는 잘 찢어지지 않고 질기다.

중요  
**06**

관련 단원 | 2. 물질의 성질

다음 책상의 각 부분에 사용된 물질에 대한 설명으로 옳지 않은 것은 무엇입니까? (       )



- ① 몸체는 금속으로 되어 있다.
- ② 몸체는 잘 부러지지 않고 튼튼하다.
- ③ 받침은 바닥이 긁히는 것을 줄여 준다.
- ④ 상판은 나무로 만들어 가벼우면서도 단단하다.
- ⑤ 받침은 충격을 잘 흡수할 수 있도록 고무로 되어 있다.

관련 단원 | 2. 물질의 성질

**07** 가볍고 단단하며, 모양과 색깔이 다양한 컵은 어떤 물질로 만들었을 때의 특징입니까? (       )

- ① 흙                      ② 종이                      ③ 유리
- ④ 금속                      ⑤ 플라스틱

관련 단원 | 2. 물질의 성질

**08** 여러 가지 장갑과 장갑의 좋은 점을 선으로 연결하시오.

(1)		•	⑦	질기고 부드러우며 따뜻하다.
	▲ 비닐장갑			
(2)		•	㉠	질기고 미끄러지지 않으며, 물이 들어오지 않는다.
	▲ 가죽 장갑			
(3)		•	㉡	투명하고 얇다.
	▲ 고무장갑			

중요  
**04**

관련 단원 | 2. 물질의 성질

금속 막대, 나무 막대, 플라스틱 막대, 고무 막대를 서로 굽어 보았을 때에 대한 설명으로 옳은 것을 다음 보기에서 골라 기호를 쓰시오.

보기

- ㉠ 나무 막대로 금속 막대를 굽으면 금속 막대가 잘 굽는다.
- ㉡ 고무 막대로 플라스틱 막대를 굽으면 플라스틱 막대가 잘 굽는다.
- ㉢ 금속 막대로 나머지 세 막대를 굽으면 세 막대가 모두 잘 굽는다.
- ㉣ 금속, 나무, 플라스틱, 고무 중에서 고무가 가장 단단한 물질임을 알 수 있다.

(       )

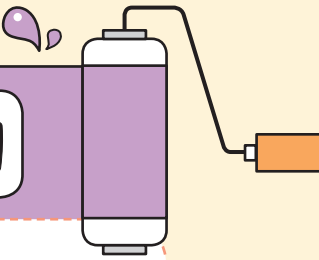


# 영어

1학기

1. 인사하기 ~ 4. 무엇인지 확인하고 답하기

## 핵심 정리



### 1 인사하기

#### (1) 만날 때 인사하기

A: Hi, Jim. 안녕, Jim.  
B: Hello, Mina. 안녕, 미나야.

- 만났을 때는 **Hi**. 또는 **Hello**.로 인사합니다.
- Hi.와 Hello.는 시간에 관계 없이 언제나 할 수 있는 인사말입니다.

#### (2) 헤어질 때 인사하기

A: Bye, Jim. 잘 가, Jim.  
B: Goodbye, Mina. 잘 가, 미나야.

- 헤어질 때는 **Bye**. 또는 **Goodbye**.로 인사합니다.
- Bye.와 Goodbye.는 시간에 관계 없이 언제나 할 수 있는 인사말입니다.

### 2 자기소개하고 답하기

#### (1) 자기소개하기

A: Hi, I'm Jina. 안녕, 나는 지나야.  
What's your name? 네 이름은 뭐니?  
B: My name is Tony. 내 이름은 Tony야.

- 상대방의 이름을 물을 때는 **What's your name?**이라고 합니다.
- 자기를 소개할 때는 **'I'm + 이름.'**(나는 ~야.) 또는 **'My name is + 이름.'**(내 이름은 ~야.)라고 합니다.

#### (2) 소개에 답하기

A: Nice to meet you. 만나서 반가워.  
B: Nice to meet you, too. 나도 만나서 반가워.

- 처음 만난 사람에게 만나서 반갑다고 할 때는 **Nice to meet you.**라고 합니다.
- '나도 만나서 반가워.'라고 답할 때는 **Nice to meet you, too.**라고 합니다. too는 '또한, 역시'라는 뜻의 낱말입니다.

☞ **참고** 처음 만났을 때 하는 여러 인사말  
(I'm) Glad to meet you. / (I'm) Happy to meet you.

### 3 무엇인지 묻고 답하기

#### (1) 가까이 있는 것이 무엇인지 묻고 답하기

A: What's this? 이것은 무엇이니?  
B: It's a pencil. 그것은 연필이야.

- '이것은 무엇이니?'라고 가까이 있는 것이 무엇인지 물을 때는 **What's this?**라고 합니다.
- '그것은 ~야.'라고 대답할 때는 **'It's a[an] + 사물 이름.'**이라고 합니다.

#### (2) 멀리 있는 것이 무엇인지 묻고 답하기

A: What's that? 저것은 무엇이니?  
B: It's an eraser. 그것은 지우개야.

- '저것[그것]은 무엇이니?'라고 멀리 있는 것이 무엇인지 물을 때는 **What's that?**이라고 합니다.
- '그것은 ~야.'라고 대답할 때는 **'It's a[an] + 사물 이름.'**이라고 합니다.

☞ **참고** 사물을 나타내는 낱말  
bag (가방), cap (모자), hat (챙이 있는 모자), door (문), cup (컵), ball (공), umbrella (우산), violin (바이올린), book (책), eraser (지우개), notebook (공책), pen (펜), pencil (연필), ruler (자), crayon (크레용), glue stick (딱풀), pencil case (필통)

### 4 무엇인지 확인하고 답하기

A: Is it a cat? 그것은 고양이니?  
B: Yes, it is. 응, 그래. /  
No, it isn't. 아니, 그렇지 않아.

- '그것은 ~이니?'라고 추측한 것을 확인하기 위해 물을 때는 **'Is it a[an] + 추측한 것의 이름?'**이라고 합니다.
- 상대방이 추측한 것이 맞으면 **Yes, it is.**라고 답합니다.
- 상대방이 추측한 것이 틀리면 **No, it isn't.**라고 답합니다.

☞ **참고** 동물을 나타내는 낱말  
dog (개), cat (고양이), zebra (얼룩말), bird (새), monkey (원숭이), pig (돼지), elephant (코끼리), tiger (호랑이), lion (사자), horse (말)



# 영어

1학기

1. 인사하기 ~ 4. 무엇인지 확인하고 답하기

## 확인 문제

[01~02] 그림의 낱말과 첫소리가 같은 것을 고르시오.

관련 단원 | 3. 무엇인지 묻고 답하기 / 4. 무엇인지 확인하고 답하기

01



- ① bag                      ② cup  
③ door                    ④ eraser  
⑤ pencil

02

관련 단원 | 3. 무엇인지 묻고 답하기 / 4. 무엇인지 확인하고 답하기



- ① dog                      ② cat  
③ bird                    ④ pig  
⑤ elephant

중요

03

관련 단원 | 1. 인사하기

그림의 빈칸에 알맞은 말을 쓰시오.



( )

[04~05] 그림을 보고, 대화의 빈칸에 알맞은 것을 고르시오.

관련 단원 | 3. 무엇인지 묻고 답하기

04



A: What's this?  
B: It's a \_\_\_\_\_.

- ① door                    ② book                    ③ ball  
④ cup                    ⑤ hat

05

관련 단원 | 4. 무엇인지 확인하고 답하기



A: Is it a \_\_\_\_\_?  
B: Yes, it is.

- ① dog                    ② cat                    ③ bird  
④ monkey              ⑤ zebra

06

관련 단원 | 2. 자기소개하고 답하기

대화의 빈칸에 알맞은 말은 무엇입니까? ( )

A: Nice to meet you.  
B: \_\_\_\_\_

- ① Hello.  
② Goodbye.  
③ I'm Junseo.  
④ My name is Julie.  
⑤ Nice to meet you, too.

중요

07

관련 단원 | 1. 인사하기

다음 그림에 어울리는 대화는 무엇입니까? ( )



- ① A: Bye.  
B: Goodbye.  
② A: What's your name?  
B: I'm Sumi.  
③ A: What's this?  
B: It's a hat.  
④ A: Is it a pig?  
B: Yes, it is.  
⑤ A: Nice to meet you.  
B: I'm glad to meet you, too.

중요

08

관련 단원 | 2. 자기소개하고 답하기

대화의 밑줄 친 부분과 바꾸어 쓸 수 있는 것은 무엇입니까? ( )

A: What's your name?  
B: My name is Mark.

- ① I'm Mark.                      ② Bye, Mark.  
③ Hello, Mark.                  ④ No, it's Mark.  
⑤ Yes, I'm Mark.

정답과 해설 17쪽

알맞은 높임 표현 사용하기

## 01 밑줄 친 부분은 대상을 어떻게 표현했습니까? ( )

감각적 표현 파악하기

톡톡! 바스락!  
어, 이게 뭐지? / 쿡쿡 쪼아 봤어.  
쫄쫄하고 고소한 냄새에 코끝이 찡했어.  
조심스럽게 한 입 깨물어 보았지.  
와그작. / 바삭! 바삭!

- ① 코로 맡은 냄새를 생생하게 표현했다.
- ② 눈으로 본 것처럼 무언가를 표현했다.
- ③ 소리나 모양을 흉내 낸 말로 표현했다.
- ④ 피부에서 느껴지는 촉감을 실감 나게 표현했다.
- ⑤ 무엇인가를 생선에 빗대어 감각적으로 표현했다.

### [02~03] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

우리 조상은 여러 가지 한과를 만들어 먹었습니다. 한과는 전통 과자를 말합니다. 한과에는 약과, 강정, 엿처럼 여러 가지가 있습니다. 요즘에는 한과를 주로 시장에서 사 먹지만, 옛날에는 한과를 집에서 만들어 먹었습니다.

㉠약과는 밀가루를 꿀과 기름 따위로 반죽해 기름에 지진 과자입니다. 꿀물이나 조청에 넣어 두어 속까지 맛이 배면 꺼내어 먹습니다. 지금은 국화 모양을 본떠서 많이 만들지만, 옛날에는 새, 물고기 같은 모양으로 만들었다고 합니다. 약과를 만들 때에는 만들고 싶은 모양으로 나무를 파서, 반죽한 것을 그 속에 넣어 찍어 냅니다.

글의 내용 이해하기

## 02 옛날에는 한과를 어떻게 먹었습니까? ( )

- ① 시장에서 사 먹었다.
- ② 집에서 만들어 먹었다.
- ③ 궁궐에서만 만들어 먹었다.
- ④ 관청에서 만들어 나누어 주었다.
- ⑤ 약방처럼 특별한 곳에서 사 먹었다.

뒷받침 문장 파악하기

## 03 ㉠을 자세히 설명하는 문장을 모두 골라 ○표 하시오.

- (1) 한과는 전통 과자를 말합니다. ( )
- (2) 한과에는 약과, 강정, 엿처럼 여러 가지가 있습니다. ( )
- (3) 꿀물이나 조청에 넣어 두어 속까지 맛이 배면 꺼내어 먹습니다. ( )
- (4) 약과를 만들 때에는 만들고 싶은 모양으로 나무를 파서, 반죽한 것을 그 속에 넣어 찍어 냅니다. ( )

## 04 훈민이의 말을 높임 표현에 맞게 고친 것은 무엇입니까? ( )



- ① 집에 → 그곳에
- ② 어른이 → 어른에게
- ③ 어른이 → 어른께서
- ④ 있을까요? → 있어?
- ⑤ 있을까요? → 있어요?

마음을 나타내는 말 익히기

## 05 다음 상황에 알맞은 마음을 전하는 말은 무엇입니까? ( )

친구가 미술 대회에서 대상을 받은 상황

- ① 너무 고마워.
- ② 보고 싶었어.
- ③ 정말 대단하다.
- ④ 많이 속상했지?
- ⑤ 힘내, 응원할게.

글의 내용 간추리기

## 06 다음 글의 내용을 간추린 문장으로 알맞은 것은 무엇입니까? ( )

민화는 옛날 사람들이 널리 사용하던 그림이에요. 따라서 민화 속에는 우리 조상의 삶과 신앙, 멋이 깃들어 있어요. 민화가 여느 그림과 다른 점은 생활에 필요한 실용적인 그림이라는 것이에요. 다시 말해, 선비들이 그린 격조 높은 산수화나 솜씨 좋은 화원이 그린 작품들은 오래 두고 감상하는 그림이지만, 민화는 어떤 특별한 목적을 위해 사용한 그림이지요.

- ① 선비들은 격조 높은 산수화를 그렸다.
- ② 민화는 솜씨 좋은 화원들에게 환영받았다.
- ③ 민화는 어떤 특별한 목적을 위해 사용했다.
- ④ 민화는 옛날 사람들이 널리 사용하던 그림이다.
- ⑤ 민화 속에는 조상의 삶과 신앙, 멋이 들어 있다.

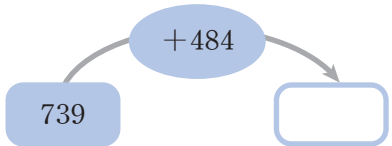


정답과 해설 24쪽

길이에 대한 분수만큼 알아보기

01 빈칸에 알맞은 수는 얼마입니까? ( )

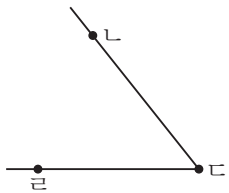
받아올림이 3번 있는 (세 자리 수)+(세 자리 수)



- ① 1113      ② 1123      ③ 1213  
④ 1223      ⑤ 1233

02 각을 바르게 읽은 것은 어느 것입니까? ( )

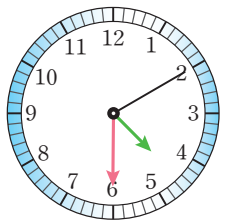
각 알아보기



- ① 각 ㄴㄹㄷ      ② 각 ㄹㄴㄷ      ③ 각 ㄷㄴㄹ  
④ 각 ㄴㄷㄹ      ⑤ 각 ㄷㄹㄴ

03 시각을 바르게 읽은 것은 어느 것입니까? ( )

시간 읽기



- ① 2시 20분 30초      ② 4시 10분 30초  
③ 4시 30분 10초      ④ 4시 30분 20초  
⑤ 6시 20분 10초

04 6단 곱셈구구를 이용하여 몫을 구할 수 있는 것은 어느 것입니까? ( )

나눗셈의 몫을 곱셈구구로 구하기

- ①  $40 \div 8$       ②  $24 \div 4$       ③  $35 \div 5$   
④  $30 \div 6$       ⑤  $15 \div 3$

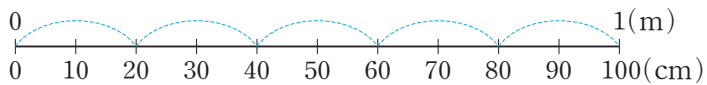
05 빈칸에 알맞은 수는 어느 것입니까? ( )

올림이 있는 (몇십몇)×(몇)

$$\begin{array}{r} 68 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

- ① 126      ② 136      ③ 146  
④ 156      ⑤ 166

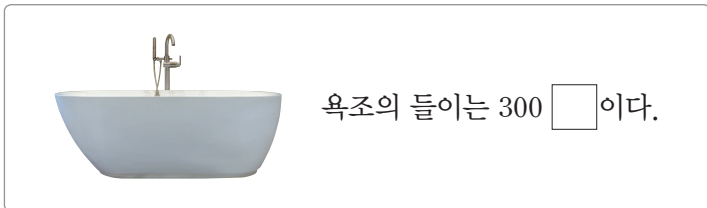
06 그림에서  $\frac{3}{5}$ m는 몇 cm입니까? ( )



- ① 20 cm      ② 40 cm      ③ 60 cm  
④ 80 cm      ⑤ 100 cm

07 □ 안에 들어갈 단위로 알맞은 것은 어느 것입니까? ( )

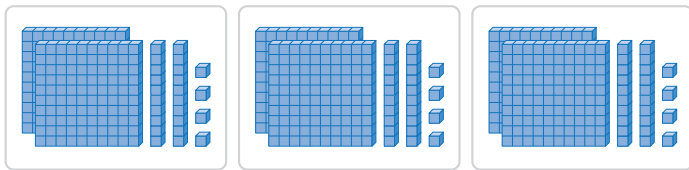
몰이의 단위



- ① mL      ② L      ③ g  
④ kg      ⑤ t

08 수 모형을 보고  $224 \times 3$ 을 구하면 얼마입니까? ( )

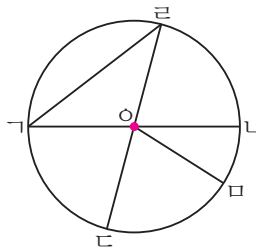
올림이 있는 (세 자리 수)×(한 자리 수)



- ① 272      ② 372      ③ 472  
④ 572      ⑤ 672

09 원의 중심이 점 O인 원에서 선분 ㄱㄴ과 길이가 같은 선분은 어느 것입니까? ( )

원의 지름의 성질



- ① 선분 ㄱㄴ      ② 선분 ㄷㄴ      ③ 선분 ㄷㄹ  
④ 선분 ㄴㄹ      ⑤ 선분 ㄹㄴ

정답과 해설 31쪽

우리 고장의 자랑할 만한 장소 조사 방법 알기

01 다음은 서윤이가 쓴 글입니다. 어떤 장소에서 경험한 것을 쓴 것입니까? ( )

부모님과 함께 맛있는 음식도 먹고 이것저것 물건도 많이 샀다.

- ① 공원                      ② 시장  
③ 학교                      ④ 놀이터  
⑤ 미용실

고장의 주요 장소를 찾는 기준 알기

02 고장의 주요 장소를 찾을 때의 기준으로 알맞지 않은 것은 무엇입니까? ( )

- ① 자연과 관련이 있는 곳  
② 문화유산을 볼 수 있는 곳  
③ 사람들이 전혀 이용하지 않는 곳  
④ 다른 고장으로 이동을 할 때 이용한 곳  
⑤ 편리하고 안전한 생활을 하는 데 도움을 주는 곳

지도에 나타난 고장의 모습 파악하기

03 다음 그림에 대한 설명으로 알맞은 것은 무엇입니까? ( )



▲ 헤지가 그린 고장의 모습

- ① 자연을 그리지 않았다.  
② 큰길을 강조하여 그렸다.  
③ 상상 속의 장소를 그렸다.  
④ 그림의 가운데에 학교를 그렸다.  
⑤ 고장을 흐르는 강을 중심으로 주변 장소를 그렸다.

디지털 영상 지도의 기능 알기

04 빈칸에 들어갈 알맞은 말에 ○표 하시오.

디지털 영상 지도에서 더 좁은 곳을 자세히 살펴보려면 ㉠ (+, -) 단추를 누르고, 더 넓은 곳을 간략하게 살펴보려면 ㉡ (+, -) 단추를 누른다.

05 우리 고장의 자랑할 만한 장소를 조사하는 방법으로 알맞지 않은 것은 무엇입니까? ( )

- ① 우리 고장의 누리집 찾아보기  
② 이웃 고장의 안내도 찾아보기  
③ 우리 고장의 안내하는 책에서 찾아보기  
④ 우리 고장에 오래 사신 어른께 여쭙어보기  
⑤ 우리 고장 관광 누리집에 방문해 찾아보기

옛이야기의 의미 알기

06 옛날에 있었던 일이라고 전해지거나 있었다고 꾸며서 지어 낸 이야기는 무엇입니까? ( )

- ① 가훈                      ② 문화                      ③ 속담  
④ 지명                      ⑤ 옛이야기

옛이야기에 담긴 조상들의 생활 모습 탐색하기

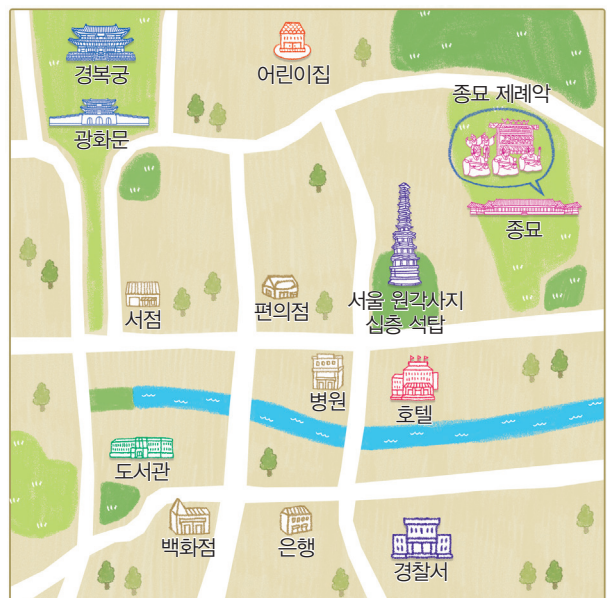
07 다음 옛이야기로 알 수 있는 조상들의 생활 모습을 잘못 이야기한 것은 무엇입니까? ( )

옛날 백성들은 길에서 말을 탄 양반을 만나면 양반이 지나갈 때까지 옆드려 있어야 했습니다. 사람들은 말을 피해 큰길을 두고 좁은 길로 돌아가기 시작했습니다.

- ① “신분의 차이가 있었어.”  
② “양반은 말을 타고 다녔어.”  
③ “백성들은 큰길로 다닐 수 없었어.”  
④ “백성들은 양반을 만나는 것을 불편해했어.”  
⑤ “백성들은 양반이 지나갈 때까지 옆드려 인사를 했어.”

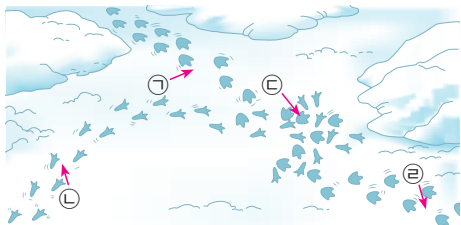
문화유산 구분하기

08 다음 그림지도에서 문화유산에 속하는 것을 모두 찾아 ○표 하시오.



- 문제지의 문항 수(25문항)와 면수(3면)를 확인하시오.
- OMR 답안지에 학교, 반, 이름을 정확히 쓰시오.

01 다음은 공룡 발자국을 보고 추리한 것입니다. ㉠~㉢ 중 어느 부분에 대해 추리한 것인지 쓰시오.



큰 발자국과 작은 발자국이 뒤섞여 복잡하게 찍혀 있는 것으로 보아 발이 큰 공룡과 발이 작은 공룡이 몸싸움을 벌였을 것이다.

( )

02 다음 설명에 해당하는 막대는 무엇입니까? ( )

- 물에 가라앉으며, 단단해서 잘 휘어지지 않는다.
- 플라스틱 막대로 굽어도 잘 굽히지 않는다.

- ① 금속 막대      ② 고무 막대      ③ 나무 막대  
④ 종이 막대      ⑤ 플라스틱 막대

03 부드럽고 미끄러지지 않는 자전거의 손잡이를 만드는 데 사용되는 물질을 두 가지 고르시오. ( , )

- ① 금속      ② 고무      ③ 나무  
④ 종이      ⑤ 플라스틱

04 다음과 같이 물, 붓사, 폴리비닐 알코올을 섞어 탕탱볼을 만들 때에 대한 설명으로 옳지 않은 것은 무엇입니까? ( )



▲ 따뜻한 물



▲ 붓사



▲ 폴리비닐 알코올

- ① 붓사와 폴리비닐 알코올은 성질이 다르다.  
② 물에 붓사를 섞으면 물이 뿌옇게 흐려진다.  
③ 붓사가 섞여 있는 물에 폴리비닐 알코올을 넣으면 엉킨 물질이 만들어진다.  
④ 만들어진 탕탱볼은 광택이 있지만 바닥에 떨어뜨리면 가루처럼 흩어진다.  
⑤ 각 물질을 섞어 탕탱볼을 만들면 섞이기 전 각 물질이 가지고 있던 성질이 변한다.

05 배추흰나비알에 대한 설명으로 옳은 것은 무엇입니까?

( )

- ① 동전처럼 동그랗게 생겼다.  
② 배추밭, 무밭에서 볼 수 있다.  
③ 표면에 고리 모양의 마디가 있다.  
④ 맨눈으로 쉽게 관찰할 수 있는 크기이다.  
⑤ 시간이 지나면 색깔이 초록색으로 변하고 그속에서 애벌레의 움직임이 보인다.

06 사슴벌레와 잠자리의 한살이에 대한 설명으로 옳지 않은 것은 무엇입니까? ( )

- ① 사슴벌레는 나무에 알을 낳는다.  
② 잠자리는 허물을 벗으며 자란다.  
③ 잠자리의 애벌레는 물속에서 자란다.  
④ 사슴벌레의 어른벌레는 물속에서 생활한다.  
⑤ 잠자리는 한살이 과정에서 번데기 단계가 없다.

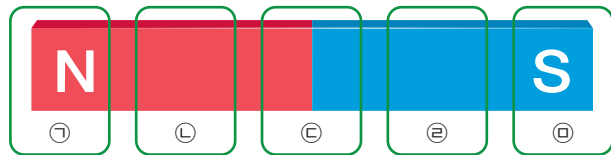
07 다음과 같은 특징이 있는 동물이 아닌 것은 무엇입니까?

( )

- 새끼는 어미와 모습이 비슷하다.
- 어미젖을 먹고 자라다가 점차 다른 먹이를 먹는다.
- 다 자라면 암수가 짝짓기를 하여 암컷이 새끼를 낳는다.

- ① 소      ② 뱀      ③ 염소  
④ 고양이      ⑤ 햄스터

08 막대자석을 클립이 든 종이 상자에 넣었다가 천천히 들어 올렸을 때 클립이 많이 붙는 부분을 두 군데 골라 기호를 쓰시오.



( , )

09 자석에 붙여 놓았던 머리핀에 수수깡을 끼워 물에 띄우면 어떻게 됩니까? ( )

- ① 머리핀이 위아래로 출렁거린다.  
② 머리핀이 물 아래로 가라앉는다.  
③ 머리핀이 북쪽과 남쪽을 가리킨다.  
④ 머리핀이 동쪽과 서쪽을 가리킨다.  
⑤ 머리핀이 제자리에서 빙글빙글 돈다.



## 국어

4~5쪽

01 ③, ④	02 ㉔ 소나기	03 ③	04 ①
05 ②	06 지울	07 ⑤	08 ①, ③, ⑤
09 라	10 ①	11 ②	12 ②
14 (1) 다 (2) 나	15 ②		

- 01 이 시에서는 소나기가 내리는 소리를 잘 익은 콩을 쏘는 소리와 실로폰 소리에 빗대어 표현했습니다.
- 02 소나기가 내리는 소리를 감각적으로 표현한 시이므로 이 시에는 '소나기'와 같은 제목이 어울립니다.
- 03 이 시에서는 '또로록'과 같은 흉내 내는 말을 써서 빗소리가 들리듯이 생생하게 표현하고 있습니다.
- 04 두 문단으로 이루어진 이 글의 중심 문장은 각각 '장승은 여러 가지 구실을 했습니다.'와 '장승은 나무나 돌에 사람 얼굴 모습을 조각해 만들었습니다.'입니다.
- 05 장승은 나그네에게 길을 알려 주는 역할을 할 뿐만 아니라 나쁜 병이나 기운을 막아 주고 마을과 마을을 나누는 역할도 했습니다.
- 06 문단을 시작할 때에는 한 칸을 들여 쓰고 한 문단이 끝나면 줄을 바꾸어야 합니다.
- 07 높임 표현은 듣거나 행동하는 사람이 말하는 사람보다 웃어른일 때나 여러 사람 앞에서 말할 때 사용합니다.
- 08 주어진 문장에서는 높임의 대상인 '할머니'에 '계'를 쓰고, 높임을 뜻하는 특별한 낱말인 '드리다'를 썼습니다. 또한, '요'를 써서 문장을 끝맺었습니다.
- 09 '나이'의 높임 표현은 '연세'이고, '성함'은 '이름'의 높임 표현입니다.

- 10 이 글은 민경이가 나리에게 쓴 편지로, 나리가 가방을 들어 준 일에 대해 고마운 마음을 전하고 있습니다.
- 11 ㉑~㉔은 민경이의 마음을 나타내는 말입니다.
- 12 민경이는 지난 체육 시간에 달리기 경주에서 나리에게 져서 속상했습니다. 그러나 어제 나리가 팔을 다친 자신의 가방을 들어 주자 고마운 마음이 들었습니다.
- 13 관악기는 입으로 불어서 소리를 내는 악기입니다. 두드리거나 때려서 소리를 내는 악기는 '타악기'입니다.
- 14 글 **나**는 각각 글 **가**의 내용을 한 문장으로 짧게 간추린 것이고, 글 **다**는 글 **가**에서 중요한 내용을 뽑아 낱말 중심으로 쓴 것입니다.
- 15 글을 간추릴 때 글에 있는 모든 내용을 정리할 필요는 없습니다. 중요하지 않은 내용은 생략하고 중요한 내용만 찾아 정리해야 합니다.

## 국어

7~8쪽

01 ⑤	02 ⑤	03 그래서	04 ㉗, ㉘, ㉙
05 ⑤	06 ④	07 가위 색시	08 ③
10 났다	11 ②	12 ③	13 ⑤
			14 ②

- 01 아기 참새는 날지 못하고 뛰어다니기만 했습니다. 승호는 파닥거리는 아기 참새를 두 손으로 감싸 쥐고 걱정스럽게 말했습니다.
- 02 승호는 놓아준 아기 참새가 잘 날지 못하자 선생님께 가져다드리려고 아기 참새를 안고 교실로 갔습니다.
- 03 승호가 아기 참새가 잘 날지 못한다고 말씀드린 것은 원인, 선생님께서 아기 참새를 자세히 살펴보신 것은 결과입니다. 앞에 원인이 나오고 뒤에 결과가 올 때에는 이어 주는 말 '그래서'를 씁니다.





# 모의 평가



## 국어 1회

64~67쪽

01 ①	02 ②	03 (3) ○ (4) ○	04 ③
05 ③	06 ④	07 (1) ○	08 ⑤ 09 ③
10 ①, ③	11 ①	12 ⑤	13 ⑤ 14 ②
15 선을	16 ④	17 ④	18 굴질굴질
19 ①	20 ②	21 ③	22 (3) ○ 23 ①
24 ③	25 ②		

- 01 무엇인가를 코로 맡은 냄새를 생생하게 표현한 부분입니다.
- 02 한과를 주로 시장에서 사 먹는 요즘과 달리, 옛 날에는 한과를 집에서 만들어 먹었습니다.
- 03 ㉠은 두 번째 문단의 중심 문장으로, ㉠ 뒷부분에 나오는 문장들은 모두 ㉠을 자세히 설명하는 뒷받침 문장입니다.
- 04 대상을 높이는 ‘계서’와 높임을 뜻하는 특별한 낱말 ‘덕’과 ‘계시다’를 사용해 “어른께서 덕에 계실까요?”라고 고쳐 써야 합니다.
- 05 친구가 미술 대회에서 상을 받았으므로, 축하하는 마음을 전할 수 있습니다.
- 06 글의 내용을 간추릴 때는 문단에서 중요한 내용을 정리해야 합니다. 이 글에서 가장 중요한 내용은 중심 문장인 민화가 옛날 사람들이 널리 사용하던 그림이라는 것입니다.
- 07 빈칸에는 혼자서도 자전거를 잘 탈 수 있게 된 일의 까닭이 들어가야 하므로, (1)이 알맞습니다.
- 08 국어사전에는 낱말들이 첫 자음자와 모음자, 받침의 차례로 실려 있습니다.
- 09 첫 문단의 중심 문장 ‘우리는 지구를 깨끗이 하려고 노력해야 합니다.’가 글쓴이의 의견입니다.
- 10 글을 읽을 때 생략된 내용을 짐작하려면 자신의 경험을 떠올리거나 글에서 찾을 수 있는 단서를 확인해야 합니다.

- 11 ‘쑥덕쑥덕, 킥킥킥, 간질간질’과 같은 흥내 내는 말이 반복되어 이야기에 재미를 줍니다.
- 12 만복이는 부끄러워하는 동환이의 마음이 들려서 동환이의 비밀을 지켜 주려고 했습니다.
- 13 자두가 동생 미미의 마음을 알게 된 상황임으로 깜짝 놀란 표정이 어울립니다.
- 14 과학실에 깨지기 쉽거나 위험한 실험 기구가 많으므로 과학실에서 절대 장난을 치면 안 됩니다.
- 15 이 글은 안전하게 과학 실험을 하기 위해 지켜야 할 수칙에 대해 쓴 글이므로, 과학 실험과 관련된 경험을 떠올릴 수 있습니다.
- 16 자신의 경험에서 인상 깊은 일을 글로 쓰려면 평소에 일어나는 일을 자세하게 쓰거나 평소와 다른 특별한 일, 자신의 생각이나 느낌이 달라진 일을 떠올려 어떤 일을 글로 쓸지 정합니다.
- 17 ‘작은 신호’는 말하는 이가 발가락으로 모래를 파고든 것을 뜻합니다.
- 18 시에 사용된 흥내 내는 말은 ‘굴질굴질’입니다. ‘굴질굴질’은 몸을 둔하게 천천히 움직이는 모습을 나타낸 말입니다.
- 19 사과주스는 사물이므로 높이지 않습니다.
- 20 이웃집 어른이 주시는 음식을 받는 상황이므로, 고마운 마음을 전하는 말인 ‘고맙습니다.’ 또는 ‘잘 먹겠습니다.’ 등이 알맞습니다.
- 21 글의 마지막 부분에서 태극 문양은 조화로운 우주를 뜻한다고 했습니다. ①, ②는 사괘, ⑤는 흰색 바탕에 담긴 뜻입니다.
- 22 **오답 풀이** 윤서와 다원이는 글의 내용을 알맞게 이해하지 못했고 새롭게 안 내용을 말하지도 않았습니다.
- 23 이 글은 장소 변화에 따라 이동한 장소와 각 장소에서 한 일을 중심으로 간추려야 합니다.
- 24 이 글과 같이 장소 변화에 따라 쓸 수 있는 주제는 ③입니다.
- 25 투루는 자신이 가장 힘이 센 줄 아는 거만한 성격이므로 거만한 표정이나 무시하는 말투 등이 어울립니다.



## 실전 문제



### 국어

113~116쪽

01 ㉓	02 ㉒	03 ㉔	04 ㉑	05 ㉕
06 행운	07 ㉔	08 ㉓	09 ㉔	10 ㉓
11 ㉓	12 ㉑	13 ㉕	14 ㉕	15 ㉕
16 보미	17 ㉑, ㉔	18 ㉔	19 ㉕	20 ㉕
21 ㉔	22 ㉓	23 ㉓	24 ㉑	25 ㉑

- 01 남자아이가 바닷가에서 파도치는 소리를 듣고 있으므로 파도 소리를 감각적으로 표현한 것이 어울립니다.
- 02 첫 번째 문장이 문단의 내용을 대표하는 중심 문장입니다.
- 03 웃어른께는 높임 표현을 사용해야 합니다.
- 04 ㉑은 글쓴이의 마음을 나타내는 말이 아니라 사실을 나타내는 말입니다.
- 05 이 글은 줄넘기 대회에서 상을 받지 못해 속상했을 호준이를 위로하기 위해 쓴 편지입니다.
- 06 좋은 날에 떠나 좋은 날에 돌아오는 제비는 그 만큼 영리하고 행운을 가져다주는 동물일 것이라고 생각했습니다.
- 07 (나)는 글 (가)의 내용을 중요한 낱말을 중심으로 짧게 쓴 메모입니다.
- 08 충치가 생겨서(원인) 치과에 가서 치료를 받게 된 것(결과)입니다.
- 09 **오답 풀이** 철쭉꽃은 먹을 수 없는 꽃이라서 '개꽃'이라고 했습니다.
- 10 ㉑~㉕을 국어사전에 신는 차례대로 늘어놓은 것은 '㉑ 꽃잎 → ㉔ 묻다 → ㉒ 변철 → ㉕ 부치다 → ㉑ 삼진달'입니다.
- 11 옆집 하인은 감나무 가지가 자기 집으로 넘어왔기 때문에 자기네 감이라고 했습니다. 그러나 오성은 감나무를 자기 집에서 심고 가꾸었기 때문에 자기네 감이라고 했습니다.
- 12 재닛이 프린들을 달라고 했을 때 아주머니가 볼펜 쪽으로 손을 뻗은 것으로 보아, 프린들은 볼펜을 뜻하는 것임을 짐작할 수 있습니다.
- 13 장군은 만복이를 때리고 나서 만복이를 걱정하며 자신의 행동을 후회하고 있습니다.
- 14 미안한 마음을 담아 진심으로 말해야 하는데, 두 주먹을 불끈 쥐 몸짓을 하면 그 진심이 전달되지 않을 수 있습니다.
- 15 두 사람이 겨루는 모습이 닭이 싸우는 것과 비슷해 '닭싸움'이라는 이름이 지어졌습니다.
- 16 **오답 풀이** 보미는 닭싸움 놀이와 관련된 경험이나 아는 내용을 떠올리며 읽어야 하는데, 닭을 본 경험을 떠올리며 읽었습니다.
- 18 **오답 풀이** '아삭아삭'은 연하고 싱싱한 과일이나 채소를 베어 물 때 나는 소리입니다.
- 19 유진이가 전화를 끊어서 할머니께서 당황하셨습니다. 유진이는 ㉕과 같이 높임 표현을 써서 할머니께 더 하실 말씀이 있는지 여쭙야 합니다.
- 21 '나'는 발표하다가 실수할까 봐 불안하고 걱정하는 마음이 들었습니다.
- 22 (가)에는 『바위나라와 아기별』이라는 책 제목, 책을 읽게 된 까닭과 책 내용의 일부가 나타나 있습니다. (나)에는 책을 읽은 뒤에 든 생각이나 느낌이 나타나 있습니다.
- 23 글쓴이는 제빵사 체험을 하고 나서 병주와 소방관 체험을 했습니다. 효지는 비행기 조종사 체험을 했고 준우는 문화재를 찾는 체험을 했습니다.
- 24 ㉑, ㉒은 시간 흐름을 알 수 있는 표현으로, 글쓴이는 열두 시에 점심을 먹고 오후 한 시에 소방관 체험을 하였습니다. ㉑, ㉒은 장소 변화를 알 수 있는 표현으로, 글쓴이는 중앙 광장에서 소방서로 이동했습니다.
- 25 호랑이가 나그네에게 자신을 구해 달라고 부탁하는 상황입니다. 따라서 도움을 구하는 간절한 말투로 말하는 것이 어울립니다.