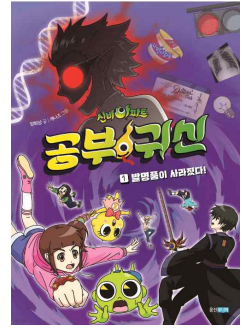


**신비아파트  
공부 귀신**

1 **발명품이 사라졌다.**



★ **핵심 주제**

- 발명
- 모험
- 귀신

★ **활용 학년 및 성취 기준**

3-4학년군	
성취 기준	[4국02-01] 글의 의미를 파악하며 유창하게 글을 읽는다. [4국02-02] 문단과 글에서 중심 생각을 파악하고 내용을 간추린다. [4국06-01] 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다. [4과01-01] 일상생활에서 힘과 관련된 현상에 흥미를 갖고, 물체를 밀거나 당길 때 나타나는 현상을 관찰할 수 있다. [4과01-04] 지레, 빗면과 같은 도구를 이용하면 물체를 들어 올릴 때 드는 힘의 크기가 달라짐을 알고, 도구가 일상생활에서 어떻게 쓰이는지 조사하여 공유할 수 있다.
5-6학년군	
성취 기준	[6국01-03] 주제와 관련하여 궁금한 내용을 질문하며 적극적으로 듣고 말한다. [6국03-06] 쓰기에 적극적으로 참여하며 자신의 글을 독자와 공유하는 태도를 지닌다. [6국05-06] 작품을 읽고 자신의 삶과 연관 지어 성찰하는 태도를 지닌다. [6과16-02] 다양한 진로가 과학과 관련됨을 알고, 자신의 진로를 과학과 관련지어 설명할 수 있다. [6실02-08] 다양한 도구와 재료를 활용하여 간단한 생활용품을 만들어 보면서 직접 만들어 쓰는 즐거움과 창의적 태도를 가진다. [6실03-01] 발명의 의미를 이해하고, 일상생활을 바꾼 발명품을 탐색하여 발명과 기술에 대한 중요성과 가치를 인식한다. [6실03-02] 발명사고기법과 기술적 문제 해결 과정을 이해하고, 다양한 재료를 활용하여 생활 속 문제를 해결할 수 있는 창의적인 제품을 구상하고 만들어 봄으로써 실천적 태도를 갖는다.

★ **온 책 읽기 활동**

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중		🍊 읽기 후
활동 주제	소제목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 표지 살펴보기</li> <li>• 인물 탐구</li> <li>• 차례 살펴보기</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 빌딩 숲으로 사라진 귀신</li> <li>2. 귀신의 비밀 수첩</li> <li>3. 커져 버린 귀신의 분노</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편리한 도구</li> <li>• 라면 용기 꾸미기</li> <li>• 신용카드 만들기</li> <li>• 암호 놀이 1</li> <li>• 암호 놀이 2</li> <li>• 지문 찍기 놀이</li> <li>• 발명품 만들기 대회</li> <li>• 발명가 탐구</li> <li>• 숫자놀이</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인물 낱말 퍼즐</li> <li>• 인물에게 편지쓰기</li> <li>• 독서퀴즈 대회</li> </ul>

읽기 전 활동

# 표지 살펴보기

학년 반 번

이름

★ 표지를 살펴보며 책의 내용을 상상해 봅시다.

★ 내가 읽거나 알고 있는 신비아파트 이야기를 소개해 보세요.

★ 공부 귀신이란 어떤 귀신일까요?



★ 표지 속 인물은 누구이고, 어떤 일을 겪고 있는 것일까요?

읽기 전 활동

# 인물 탐구

학년 반 번

이름

★ 빈칸을 채우며 등장인물에 대해 알아봅시다.

귀신

기발한 상상력으로 별난 물건만 만들어 내는 괴짜 발명가.

하리의 친구이자 수많은 구독자를 가진 괴담 카페의 운영자.

하리의 동생. 고스트볼을 가지고 있어 승천시킨 귀신을 소환할 수 있다.

하리의 친구로 비밀 퇴마 집단 '아이기스'의 퇴마사.

요술 큐브로 요술을 부리는데 주특기는 시간을 조종할 수 있는 '시간 요술'이다.

정의감 넘치는 소녀. 고스트볼로 승천시킨 귀신을 소환할 수 있다.

신비아파트에 살며 친구들을 도와 귀신에 맞서는 도깨비. 요술 큐브로 귀신이나 친구들 위치 탐색, 보호막 만들기 등 다양한 요술을 부릴 수 있다.

하리의 친구이며 퇴마사. 다양한 부적으로 물과 불과 나무 등을 조종하고 마방진을 만들어 귀신을 구속할 수 있다.



# 차례 살펴보기

학년 반 번

이름

★ 차례를 살펴보며 빈칸을 채우고, 궁금한 내용을 골라 그 까닭을 써 봅시다.

## 1 빌딩 숲으로 사라진 귀신

생활을 편리하게 만든 발견과 발명

위험한 추락 |

귀신 들린 대문 |

신용카드를 삼킨 가방 |

사라진 검색창 |

## 2 귀신의 비밀 수첩

인류를 안전하게 한 발견과 발명

소년을 삼킨 검은 회오리 |

사람을 조종하는 목소리 |

주위를 맴도는 검은 새 |

설계도를 노리는 그림자 |

## 3 귀재 버린 귀신의 분노

세상을 바꾼 위대한 발견과 발명

어둠을 몰아낸 사나이 |


하늘을 뒤덮은 먹구름 |

악마의 숫자 |  (0)

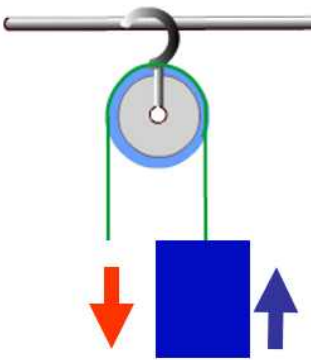
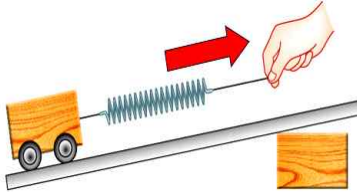
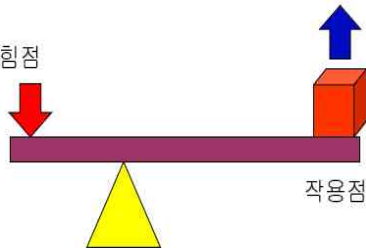
사라진 민주주의 |


궁금한 내용

까닭

 <b>읽기 중 활동</b>	1. 빌딩 숲으로 사라진 귀신	<b>학년 반 번</b>
	<b>편리한 도구</b>	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 우리 생활에서 일을 쉽게 하도록 도와주는 도구를 찾아봅시다.

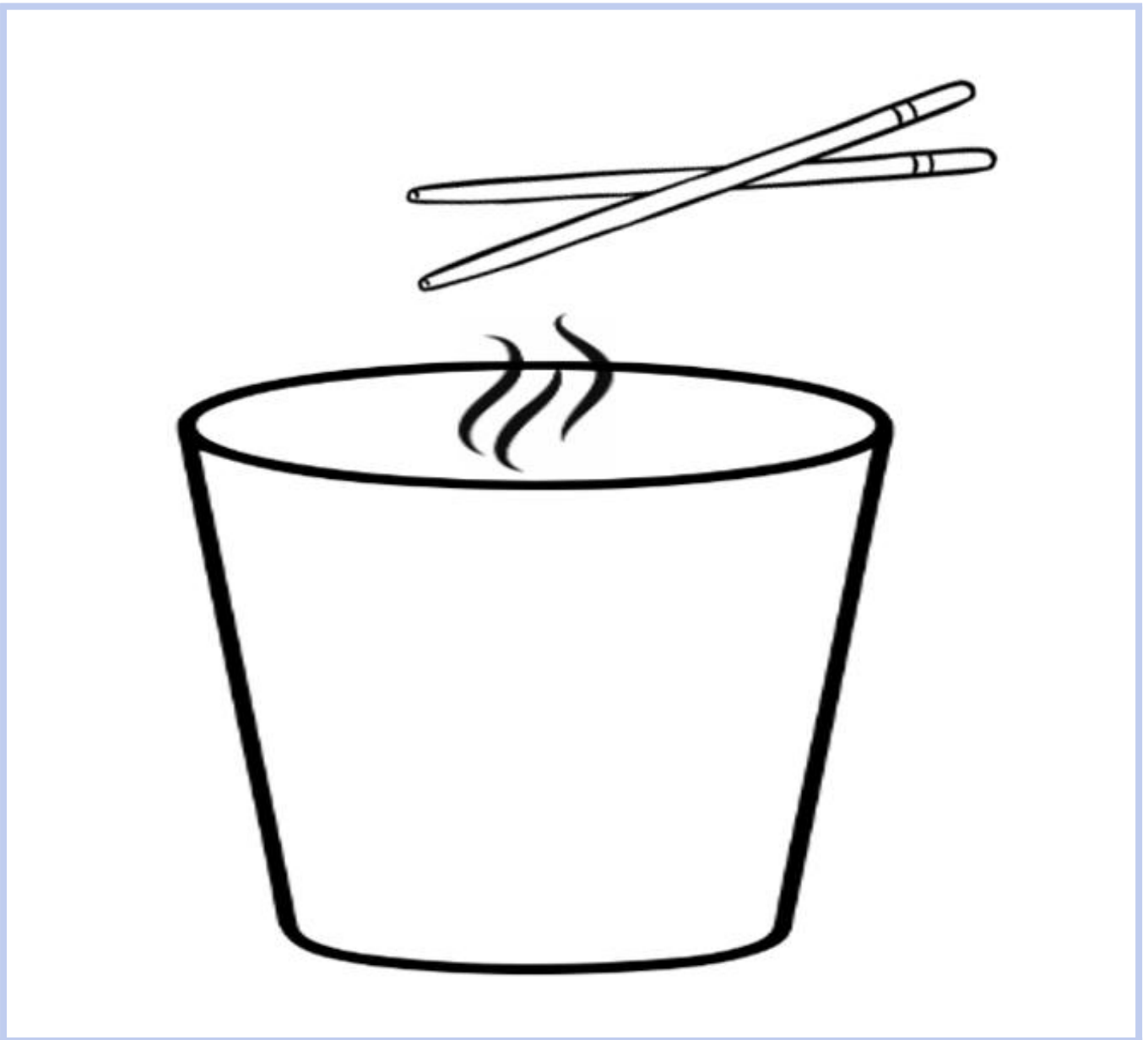
이름	작용 원리	그림	적용 사례
<b>도르래</b>	힘의 방향을 바꾸어 물체를 쉽게 들어 올릴 수 있다.		💡 ㉠ 엘리베이터를 위아래로 움직임.
			💡
			💡
<b>빗면</b>	빗면의 경사가 완만할수록 물체를 끌어올리는 힘의 크기는 작아지고, 물체를 이동시키는 거리는 길어진다.		💡 ㉠ 높은 산을 오를 때 빗면을 따라 올라가면 힘이 덜 듭니다.
			💡
			💡
<b>지렛대</b>	힘점에 아래로 힘을 가하면, 그 힘을 받은 작용점이 위로 올라가게 되어 작용점에 담긴 물체는 그 힘을 받아 움직인다.		💡 ㉠ 양쪽 끝에 사람이 앉아 번갈아 힘을 주면 움직이는 원리를 활용한 놀이터의 시소.
			💡
			💡

 <b>읽기 중 활동</b>	1. 빌딩 숲으로 사라진 귀신	학년 반 번
	<b>라면 용기 꾸미기</b>	이름 <input type="text"/>

★ 빈칸을 채우고 컵라면 용기를 꾸며 봅시다.

1971년 는 세계 최초로 컵라면을 발명했다. 컵라면을 발명하기 위해 매일 점심을 라면으로 먹었다는 일화가 유명하다. 일본 1위 라면 회사인 닛신식품을 세웠다.

컵라면의 컵은 스티로폼을 겹으로 만들어 물을 따뜻하게 유지하고, 면은 봉지 라면보다 , 밀가루보다 전분이 많이 섞여 있어서 아주 빨리 익는다.



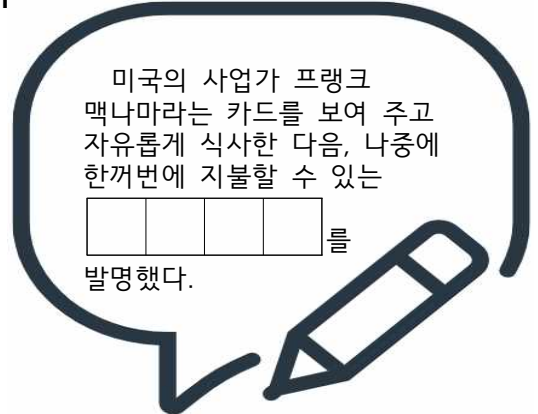
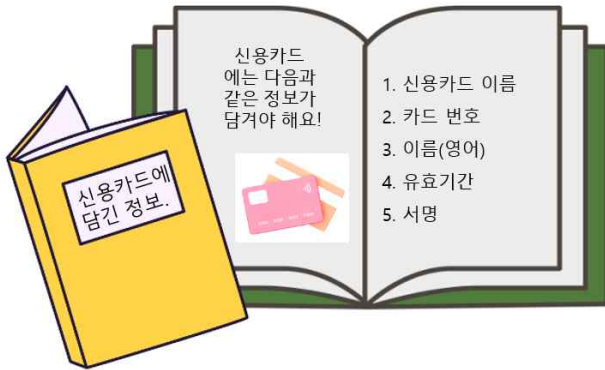
 **읽기 중 활동**

1. 빌딩 숲으로 사라진 귀신

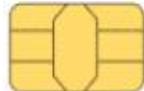
# 신용카드 만들기

학년 반 번	
이름	

★ 빈칸을 채우고, 나만의 신용카드를 디자인해 봅시다




<앞면>



<뒷면>






 <b>읽기 중 활동</b>	2. 귀신의 비밀 수첩	학년 반 번
	<b>암호 놀이 2</b>	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

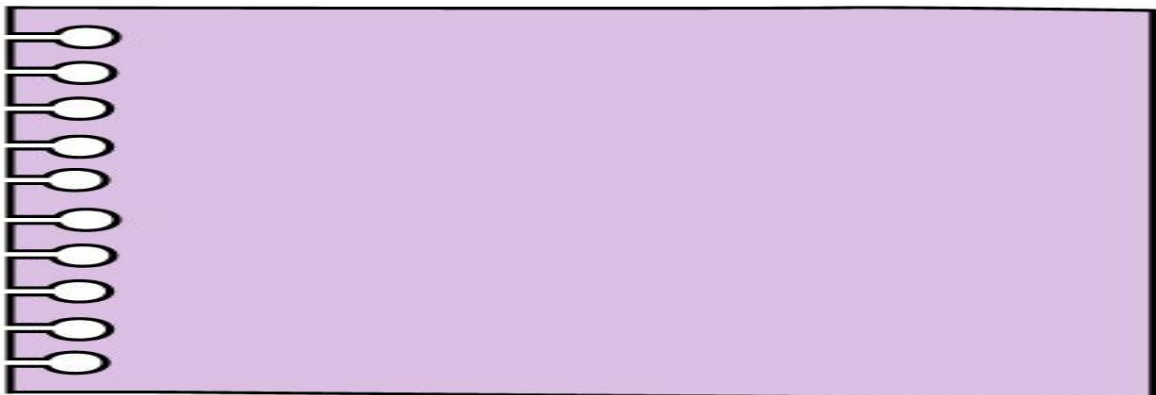
★ 친구들과 함께 암호 놀이를 해 봅시다.


<발명가의 암호표>

●	●●																												
<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>ㄱ</td><td>ㄴ</td><td>ㄷ</td></tr> <tr><td>ㄹ</td><td>ㅁ</td><td>ㅂ</td></tr> <tr><td>ㅅ</td><td>ㅇ</td><td>ㅈ</td></tr> </table>	ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㅈ	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>ㅊ</td><td>ㅋ</td><td>ㅌ</td></tr> <tr><td>ㅍ</td><td>ㅎ</td><td>ㅊ</td></tr> <tr><td>ㅑ</td><td>ㅓ</td><td>ㅕ</td></tr> </table>	ㅊ	ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ	ㅊ	ㅑ	ㅓ	ㅕ	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>ㅗ</td><td>ㅛ</td><td>ㅜ</td></tr> <tr><td>ㅠ</td><td>ㅡ</td><td>ㅣ</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	ㅗ	ㅛ	ㅜ	ㅠ	ㅡ	ㅣ			
ㄱ	ㄴ	ㄷ																											
ㄹ	ㅁ	ㅂ																											
ㅅ	ㅇ	ㅈ																											
ㅊ	ㅋ	ㅌ																											
ㅍ	ㅎ	ㅊ																											
ㅑ	ㅓ	ㅕ																											
ㅗ	ㅛ	ㅜ																											
ㅠ	ㅡ	ㅣ																											

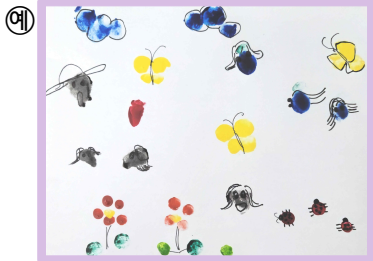
  

	➔	친구 사이
예) ㅊ   ㅌ   ㄴ   ㄱ   ㅑ   ㅅ   ㅑ   ㅇ   ㅌ		




 <b>읽기 중 활동</b>	2. 귀신의 비밀 수첩	학년 반 번	
	<b>지문 찍기 놀이</b>	이름	

★ 친구들과 함께 지문 찍기 놀이를 해 봅시다.



활동 방법	준비물
<ol style="list-style-type: none"> <li>모든 친구들과 함께 지문에 물감을 묻혀 도화지에 찍습니다.</li> <li>색연필 사인펜을 활용하여 지문을 재미있게 꾸밉니다.</li> <li>친구들과 작품을 감상하고 소감을 나눕니다.</li> </ol>	물감, 팔레트, 색연필, 사인펜

<지문 찍기 놀이>


 <b>읽기 중 활동</b>	3. 커져 버린 귀신의 분노	학년 반 번	
	<b>발명품 만들기 대회</b>	이름	

★ 발명품 계획서를 세워 발명품 만들기 대회를 열어 봅시다.

< 발명품 만들기 계획서 >

발명 이유 (제작 동기)			
작품 내용	작품 요약(100자)	작품 그림	
	작품의 원리 및 독창성		
제작 결과 (기대효과)			



 <b>읽기 중 활동</b>	3. 커져 버린 귀신의 분노	학년 반 번
	<b>숫자 놀이</b>	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 친구들과 함께 재미있는 숫자 놀이 '스도쿠'를 해 봅시다.

<문제>

1	3	2	4
		1	
3		4	2
2	4		1



<정답>

1	3	2	4
4	2	1	3
3	1	4	2
2	4	3	1

**스도쿠**란? 정사각형과 가로줄, 세로줄에 수가 겹치지 않도록 채우는 재미있는 숫자 놀이입니다!

1	5	8		2	7			6
6	4				5	7	2	
	3			9			4	
	8			4	2	9	7	
	2	6			1	8	5	
	7		9	5	8		3	
	9			7			6	
	1	4	5	6	3	2	8	9
5	6	3	2	8		4		

 읽기 후 활동	<h2 style="margin: 0;">인물 낱말 퍼즐</h2>					학년 반 번	
						이름	

★ 퀴즈를 풀며 인물 이름을 낱말 퍼즐에서 찾아 지우고, 숨겨진 말을 찾아봅시다.

< 인물 퀴즈 >

- |     |   |
|-----|---|
| (1) | 러시아 최고의 로켓 공학자로 러시아의 우주 개발을 주도했던 인물 중 한 명이다. 세계 최초로 인공위성 스푸트니크를 우주에 쏘아 올렸고 세계 최초의 우주인 유리 가가린을 태운 우주 비행도 성공시킨 사람은? |
| (2) | 고대 아테네의 정치가로 세계 최초로 투표 제도를 만드는 등의 정치 개혁을 추진했던 사람은?  |
| (3) | 인도의 수학자이자 천문학자로 '없음'을 나타내는 숫자 영(0)을 발명한 사람은?  |
| (4) | 음극선 실험을 하던 중 엑스선을 발견한 독일의 물리학자는?  |
| (5) | 영국의 인터넷 전문가로 검색 엔진을 최초로 개발한 사람은?  |
| (6) | 화물용으로 사용하던 엘리베이터를 안전장치가 달린 엘리베이터로 만든 사람은?   |

세	브	라	마	굽	타	♥	계
세	르	게	이	코	롤	료	프
를	바	빌	헬	름	뢰	트	겐
클	레	이	스	테	네	스	꾼
발	조	너	선	플	레	처	명
가	♥	엘	리	샤	오	티	스





🍊 읽기 후 활동

## 독서 퀴즈 대회

학년 반 번

이름

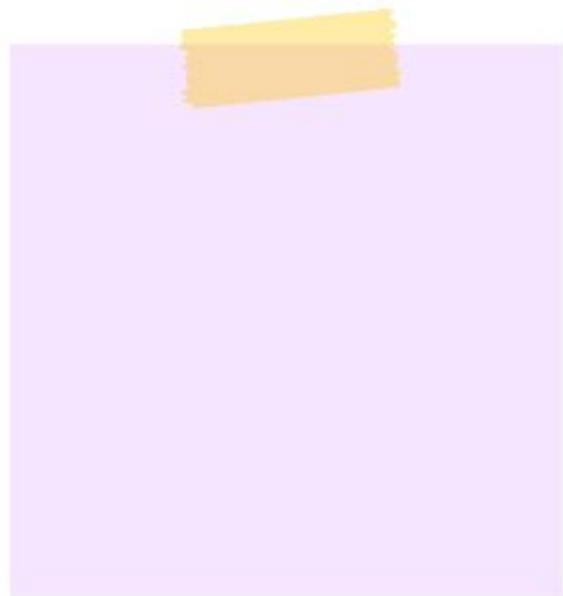
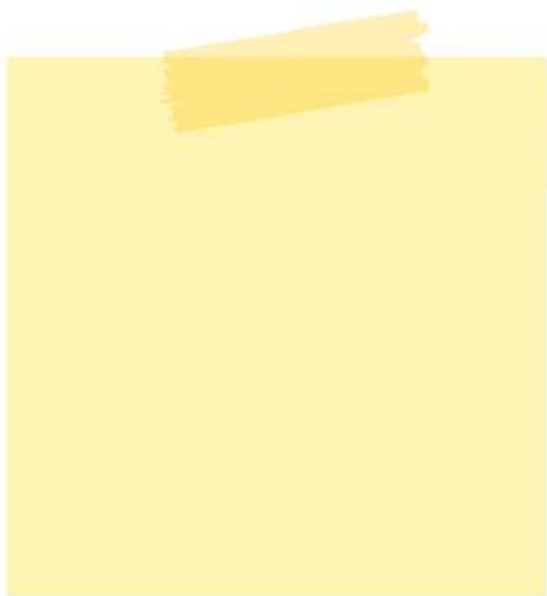
★ 책 내용을 바탕으로 퀴즈를 만들어 독서 퀴즈 대회를 해 봅시다.

### 💡 독서 퀴즈 대회 방법 💡

- ▶ 책을 읽고 내용에 알맞은 퀴즈를 만들어 바구니에 담습니다.
- ▶ 가위바위보로 순서를 정해 바구니에서 퀴즈를 뽑아 문제를 냅니다.
- ▶ 맞으면 10점을 얻고, 가장 큰 점수를 얻은 친구가 승리합니다.
- ▶ 다른 모둠과 문제를 바꾸어 진행할 수도 있습니다.

### < 점수표 >

이름	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	총점





<정답>

읽기 전 활동	인물 탐구	학년 <u>반</u> <u>번</u>
		이름

★ 빈칸을 채우며 등장인물에 대해 알아봅시다.

**발명가** 귀신  
기발한 상상력으로 별난 물건만 만들어 내는 괴짜 발명가.

**현우**  
하리의 친구이자 수많은 구두자를 가진 괴짜 카페의 운영자.

**두리**  
하리의 동생. 고스트블름 가지고 있어 숨친시킨 귀신을 소환할 수 있다.

**금비**  
요술 큐브로 요술을 부리는데 주특기는 시간을 조종할 수 있는 '시간 요술'이다.

**하리**  
정의감 넘치는 소녀. 고스트블름을 숨친시킨 귀신을 소환할 수 있다.

**신비**  
신비아파트에 살며 친구들을 도와 귀신에 맞서는 도깨비. 요술 큐브로 귀신이나 친구를 위치 탐색, 보호막 만들기 등 다양한 요술을 부릴 수 있다.

**리온**  
하리의 친구로 비밀 팀장 집단 '아이기스'의 팀장사.

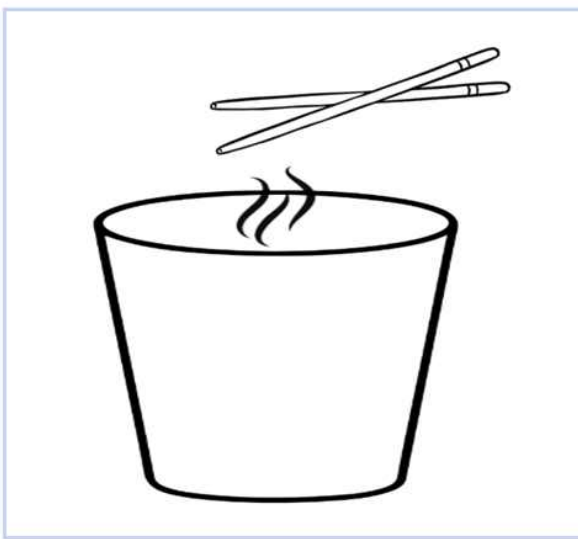
**강림**  
하리의 친구이며 팀장사. 다양한 능력으로 물과 불과 나무 등을 조종하고 마왕진을 만들어 귀신을 구속할 수 있다.

읽기 중 활동	1. 밑당 술으로 시라진 귀신	학년 <u>반</u> <u>번</u>
	라면 용기 꾸미기	이름

★ 빈칸을 채우고 컵라면 용기를 꾸며 봅시다.

1971년 **안도모모후쿠**는 세계 최초로 컵라면을 발명하기 위해 매일 점심을 라면으로 먹었다는 일화가 유명하다. 일본 1위 라면 회사인 **닛신식품**을 세웠다.

컵라면의 컵은 스티로폼을 **여러** 겹으로 만들어 **끓음** 따뜻하게 유지하고, 면은 봉지라면보다 **가늘고**, 밑가루보다 전분이 많이 섞여 있어서 아주 빨리 익는다.



읽기 전 활동	차레 살펴보기	학년 <u>반</u> <u>번</u>
		이름

★ 차레를 살펴보고 빈칸을 채우고, 궁금한 내용을 글라 그 까달을 써 봅시다.

**1** **비밀 술으로 시라진 귀신**  
www.nissin.co.kr/2017/08/22/2017

위험한 추락 | **엘리베이터**

귀신 들린 대문 | **컵라면**

신용카드를 삼킨 가방 | **신용카드**

사라진 검색창 | **검색엔진**

**3** **귀신 생체 귀신의 분노**  
www.nissin.co.kr/2017/08/22/2017

어둠을 몰아낸 사나이 | **백혈전구**

하늘을 뒤덮은 먹구름 | **인공위성**

악마의 속자 | **숫자영(0)**

사라진 민주주의 | **투표제도**

**2** **귀신의 생체 소환**  
www.nissin.co.kr/2017/08/22/2017

소년을 삼킨 검은 원오리 | **백신**

사람을 표봉하는 목소리 | **엑스선**

주위를 맴도는 검은 새 | **과학수사**

설계도를 노리는 그림자 | **신호등**

궁금한 내용	까달

읽기 중 활동	1. 밑당 술으로 시라진 귀신	학년 <u>반</u> <u>번</u>
	신용카드 만들기	이름

★ 빈칸을 채우고, 나만의 신용카드를 디자인해 봅시다.

신용카드 만들기 체크리스트

1. 신용카드 이름
2. 카드 번호
3. 유효기간
4. 유효기간
5. 서명

미국의 사업가 프랭크 맥나마라는 카드를 보여주고, 자음들에게 최상한 다음 나중에 한꺼번에 귀동할 수 있는 **신용카드**를 발명했다.

<앞면>

<뒷면>

	2. 귀신의 비밀 수집	학년 <u>    </u> 반 <u>    </u> 번
	암호 놀이 1	이름 <u>                    </u>

★ 내용과 일치하면 ○, 일치하지 않으면 ×하고, 암호를 해독해 봅시다.

질문	○, ×	암호
(1) 천면두루는 열이 나면서 얼굴과 손목에 물집이 생기고 고름이 차는 병이에요.	○	6
(2) 에드워드 제너는 소의 고름으로 천면두루 예방하는 최초의 백신을 개발했어요.	○	11
(3) 천면두루 백신은 만들자마자 많은 사람에게 호응을 얻었어요.	×	7
(4) 백신은 알수 먹본에 만든 약이라 알수를 뜻하는 라틴어에서 따온 이름이에요.	○	4
(5) 엑스선을 발명한 사람은 크니션 플레처예요.	×	9
(6) 알렉 제프리스는 유전자가 지문처럼 다르다는 사실을 발견하고 유전자 암식 기술을 개발했어요.	○	5
(7) 유전자는 혈액 속에서만 발견할 수 있어요.	×	1
(8) 미국의 발명가 로 전기로 움직이는 자동차 교통신호등을 최초로 발명한 사람은 가렛 모건이에요.	○	14
(9) 신호등의 색 중 위험을 알리는 색으로 멈춤을 나타내는 색은 빨강이에요.	○	8
(10) 횡단보도의 길이가 10미터일 때 신호등은 10초 동안 켜져요.	×	2

< 암호 해독표 >

암호	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
뜻	가	나	다	라	마	바	사	오	자	초
암호	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
뜻	차	카	치	차	나	바	사	차	ㅡ	ㅣ

내 암호는 6 11 4 5 14 8 다 발 명 입니다.

	3. 커져 버린 귀신의 분노	학년 <u>    </u> 반 <u>    </u> 번
	숫자 놀이	이름 <u>                    </u>

★ 친구들과 함께 재미있는 숫자놀이 '스도쿠'를 해 봅시다.

<문제>                      <정답>

1	3	2	4
		1	
3		4	2
2	4		1

1	3	2	4
4	2	1	3
3	1	4	2
2	4	3	1

스토쿠란? 정사각형과 가로줄, 세로줄에 수가 겹치지 않도록 채우는 재미있는 숫자 놀이랍니다!

1	5	8	4	2	7	3	9	6
6	4	9	3	1	5	7	2	8
2	3	7	8	9	6	1	4	5
3	8	5	6	4	2	9	7	1
9	2	6	7	3	1	8	5	4
4	7	1	9	5	8	6	3	2
8	9	2	1	7	4	5	6	3
7	1	4	5	6	3	2	8	9
5	6	3	2	8	9	4	1	7

	인물 낱말 퍼즐	학년 <u>    </u> 반 <u>    </u> 번
		이름 <u>                    </u>

★ 퀴즈를 풀며 인물 이름을 낱말 퍼즐에서 찾아 지우고, 숨겨진 말을 찾아봅시다.

< 인물 퀴즈 >

- 러시아 최고의 로켓 공학자로 러시아의 우주 개발을 주도했던 인물 중 한 명이다. 세계 최초로 인공위성 스푸트니크를 우주에 쏘아 올렸고 세계 최초의 우주인 유리 가가린을 태운 우주 비행도 성공시킨 인물은?
- 고대 아테네의 정치가로 세계 최초로 투표 계도를 만드는 등의 정치 개혁을 추진했던 사람은?
- 인도의 수학자이자 천문학자로 '영웅'을 나타내는 숫자 영(0)을 발명한 사람은?
- 유곡선 실험을 하던 중 엑스선을 발견한 독일의 물리학자는?
- 영국의 인터넷 전문가로 검색 엔진을 최초로 개발한 사람은?
- 화물용으로 사용하던 엘리베이터를 안전장치가 달린 현대적인 엘리베이터로 만든 사람은?

세	프	다	미	롭	다	♥	계
세	르	게	이	코	를	표	프
를	바	발	헬	름	퀴	트	겐
클	래	이	스	태	내	스	꾼
발	즈	너	선	플	레	칭	명
가	♥	엘	리	샤	오	터	스

↓  
세계를 바꾼 발명가