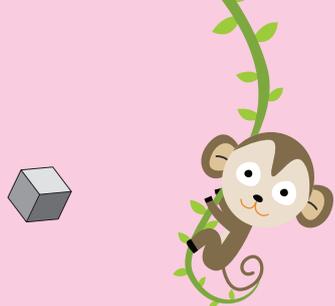


발 간 등 록 번 호
인천교육-2025-0420



기초가 튼튼해지는

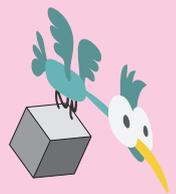
도둑도둑

수학

도형2

평면도형의 이동

평면도형을 밀기, 뒤집기, 돌리기로
이동할 수 있어요.





기초가 튼튼해지는

도박도박
수학

도형2

평면도형의 이동

평면도형을 밀기, 뒤집기, 돌리기로
이동할 수 있어요.



책을 펴내며

수학을 어려워하는 학생과 수학에 자신 있는 학생

교실에서 수학을 어려워하거나 흥미가 없는 학생은 뚜렷한 특징이 있습니다. 수학의 여러 영역 중 특히 수의 개념을 이해하지 못하거나, 연산 과정에서 실수가 잦고, 유창하게 문제를 해결하지 못한다는 점입니다. 반면 수학에 자신이 있는 학생은 복잡한 계산도 금세 해결하고 매우 정확하게 문제를 해결하며, 어려운 문제에도 도전하려는 태도를 보입니다.

모든 학생들이 수학에 자신감을 갖길 바라며

초등학교에서 경험하는 수학 공부는 이후 학생들의 수학 학습의 성취와 태도에 큰 영향을 줍니다. 따라서 우리는 기초를 튼튼하게 익힐 수 있도록 도와주어야 합니다. 이러한 선생님들의 고민과 자발적 연구를 통해 ‘토닥토닥 수학’을 만들었습니다.

‘토닥토닥 수학’은 수학에서 기본이 되는 수감각을 토대로 수와 연산 영역을 보다 의미 있게 공부할 수 있게 도와주는 교재입니다.



기초가 튼튼해지는

토닥토닥

수학



이렇게 활용하세요

본 교재는 한 차시를 4쪽으로 편성하고, 문제에 따라 차이는 있지만 보통 10~15분 안에 해결할 수 있도록 구성하였습니다. 그러므로 수학 교육과정을 운영하는 데 있어 보조교재로 활용할 수 있을 것입니다. 학급의 여건에 따라 수학 시간, 아침 활동 시간, 방과 후 과제, 온라인 학습 등에 쓰일 수 있습니다. 또한 이전 학습에 어려움을 겪는 학생을 위한 보충 교재로도 사용할 수 있습니다.

교실에 있는 모든 학생들이 선생님과 함께 수학의 기초를 ‘토닥토닥’ 잘 쌓아가서 수학에 자신감을 갖게 되길 바랍니다.

이 책의 특징

1

기초 연산을 튼튼하게

이전 학습 내용을 꾸준히 다지며 새로운 학습을 쉽게 배울 수 있습니다.

다음 수를 쓰고 읽어 보세요.

쓰기 () 읽기 ()

1 이렇게 해보세요.

보기

100이 10개이면 1000입니다.
1000은 천이라고 읽습니다.

100 100 100 100 100 100 100 100
100 100 100 100 100 100 100 100

읽어보세요.
□ 개면 1000입니다.

2

수 감각으로 배우는 연산의 원리

구체물을 통해 눈으로 수 개념을 확인하며 연산의 원리를 배울 수 있습니다.

다음 수를 쓰고 읽어 보세요.

쓰기 () 읽기 ()

1 이렇게 해보세요.

보기

100이 10개이면 1000입니다.
1000은 천이라고 읽습니다.

100 100 100 100 100 100 100 100
100 100 100 100 100 100 100 100

읽어보세요.
□ 개면 1000입니다.

보기

100이 10개이면 1000입니다.
1000은 천이라고 읽습니다.

2 이렇게 해보세요.

1000

① 1000이 5개이면 5000입니다.
② 5000은 오천이라고 읽습니다.

① 알맞은 수를 쓰고 읽어 봅시다.

1000원

쓰기 읽기

② 8000만큼 찾아보세요.

③ 6000만큼 찾아보세요.

3

보기를 보며 스스로 문제 해결

보기의 설명을 따라하다 보면 스스로 문제를 해결할 수 있습니다.

보기

① 1000이 5개이면 5000입니다.
② 5000은 오천이라고 읽습니다.

4

반복을 통한 연산 유창성 향상

충분한 연습 기회를 제공하여 연산 유창성을 높일 수 있습니다.

② $4527 = \square + 500 + \square + \square$

③ $7937 = 7000 + \square + \square + \square$

④ $4000 + \square + \square + 5 = 4045$

4 (보기와 같이 계산하여 \square 안에 알맞은 수를 써넣으세요.)

보기

천의 자리	백의 자리	십의 자리	일의 자리
3	4	2	3

$3423 = 3000 + 400 + 20 + 3$

①

천의 자리	백의 자리	십의 자리	일의 자리
8	7	8	5

$8785 = \square + \square + \square + \square$

② $4527 = \square + 500 + \square + \square$

③ $7937 = 7000 + \square + \square + \square$

④ $4000 + \square + \square + \square = 4045$

⑤ $\square + 300 + \square + \square = 9308$

기초가 튼튼해지는

도닥도닥 수학

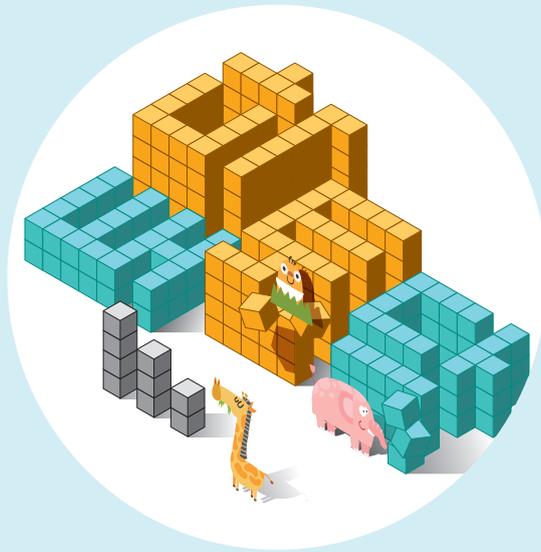
목차



중요한 개념을
쉽게 이해해 보세요!

순서	내용	쪽수
① 회	평면도형을 밀어볼까요 (1)	1쪽
② 회	평면도형을 밀어볼까요 (2)	5쪽
③ 회	평면도형을 뒤집어볼까요	9쪽
④ 회	평면도형을 돌려볼까요	13쪽
⑤ 회	평면도형을 뒤집고 돌려볼까요	17쪽
정답		22쪽

매일매일 학습하는 습관은 중요합니다. 계획을 세우고 꾸준히 실천해 보세요.



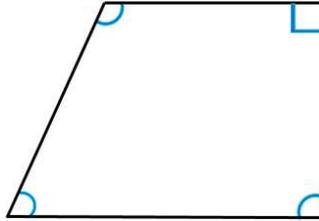


1 회

평면도형을 밀어볼까요 (1)

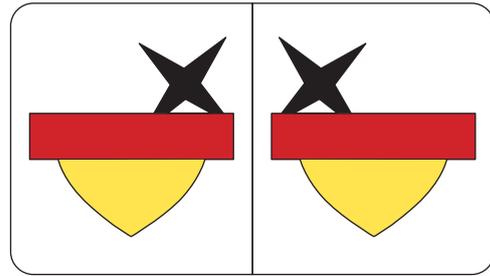
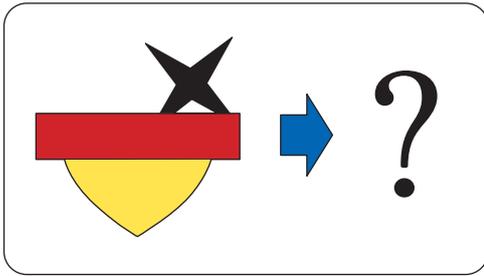
사각형의 네 각의 크기의 합은 얼마인가요?

몸풀기 문제

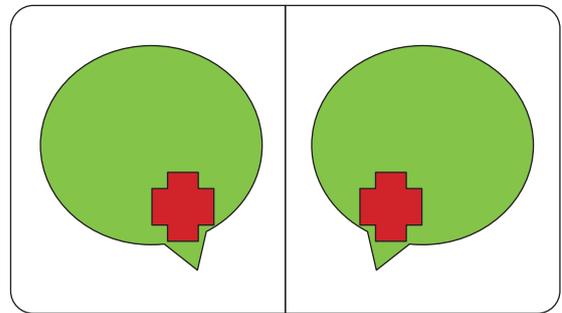
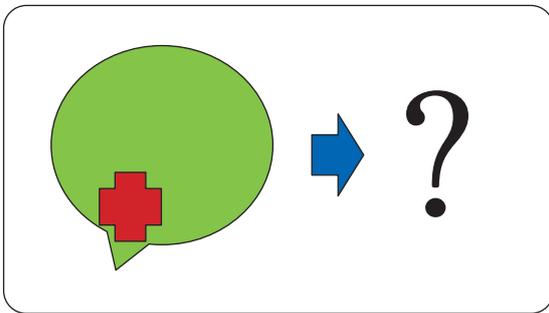


1 모양 조각을 오른쪽으로 밀었습니다. 알맞은 것을 찾아 ○ 표 하세요.

보기 모양 조각을 밀었을 때 똑같은 모양 조각 찾기



(○) ()

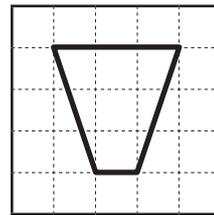
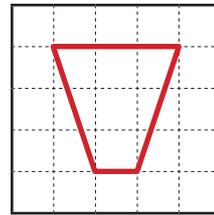
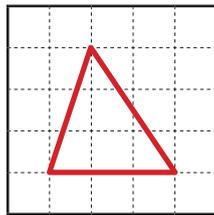
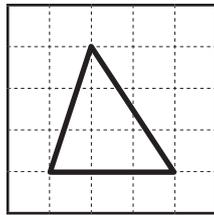


() ()

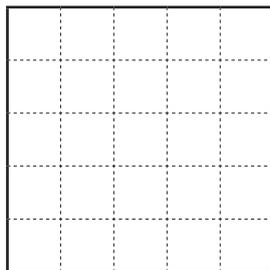
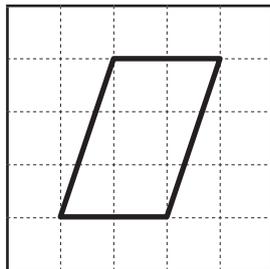


2 도형을 주어진 방향으로 밀었을 때의 도형을 그려보세요.

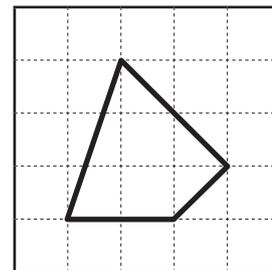
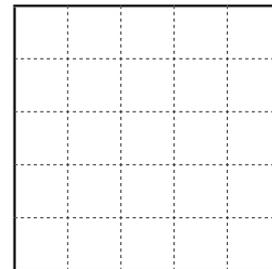
보기 도형을 아래로 밀거나 위로 밀었을 때의 도형 그리기



①



②

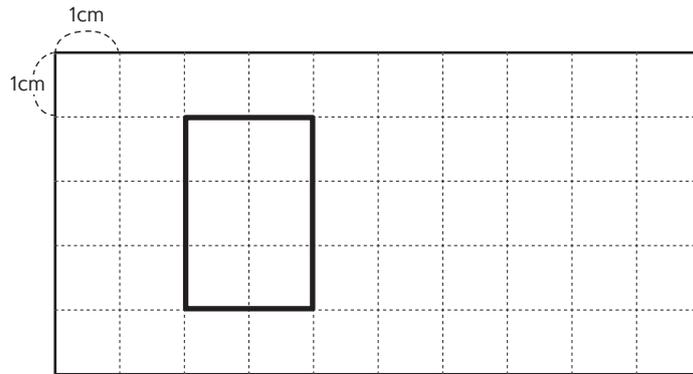




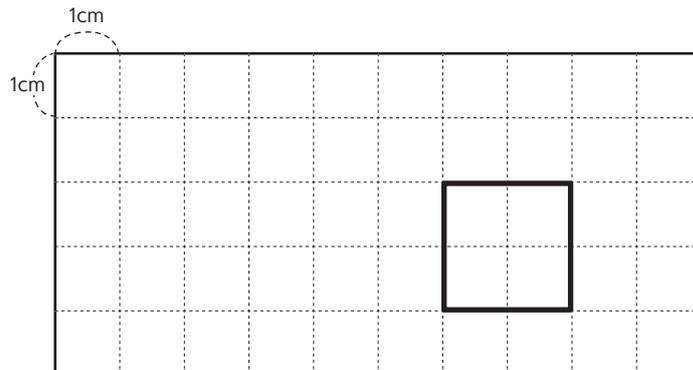
3 도형을 왼쪽이나 오른쪽으로 밀었을 때의 도형을 그려보세요.

보기 도형을 오른쪽으로 4cm로 밀었을 때의 도형 그리기

① 도형을 오른쪽으로 5cm로 밀었을 때의 도형 그리기



② 도형을 왼쪽으로 4cm로 밀었을 때의 도형 그리기

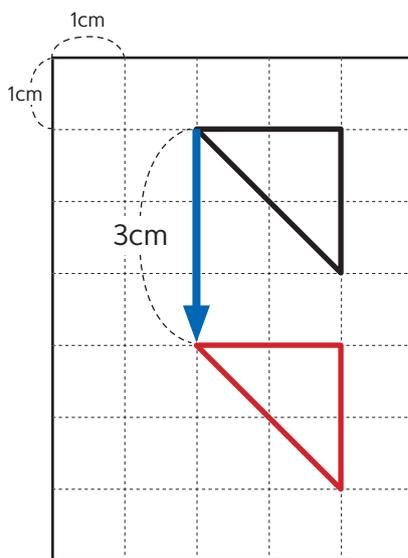




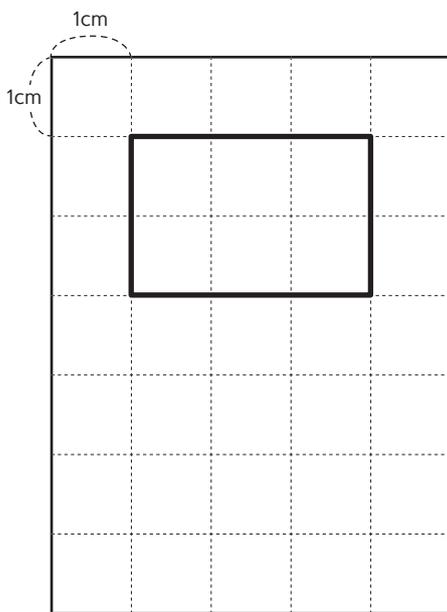
4 도형을 아래쪽으로 3cm로 밀었을 때의 도형 그리기

보기

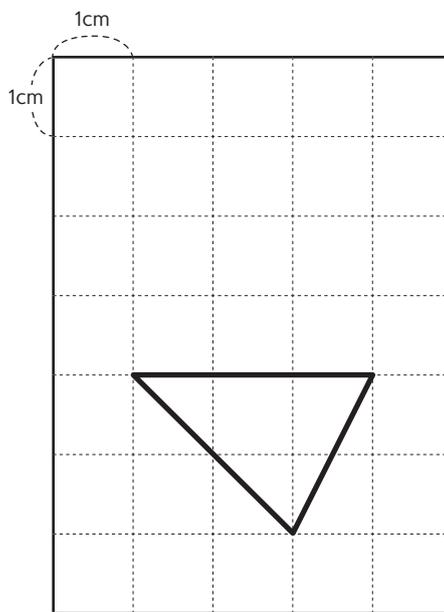
도형을 아래쪽으로 3cm로 밀었을 때의 도형 그리기



① 도형을 아래쪽으로 3cm로 밀었을 때의 도형 그리기



① 도형을 위쪽으로 3cm로 밀었을 때의 도형 그리기



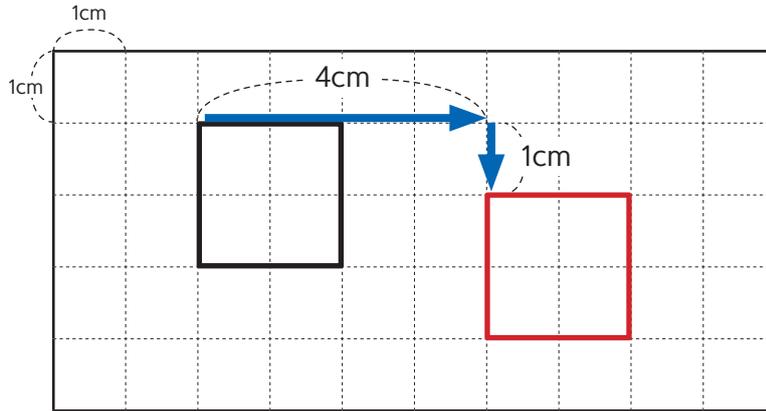


2 회

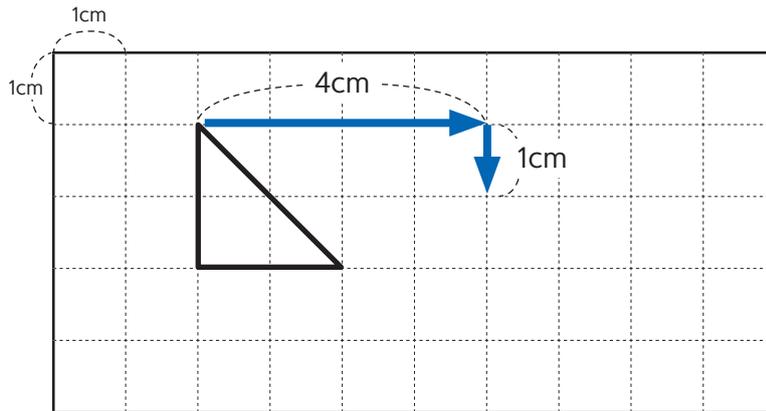
평면도형을 밀어볼까요 (2)

1 도형을 오른쪽으로 4cm 밀고 아래쪽으로 1cm 밀었을 때의 도형을 그려보세요.

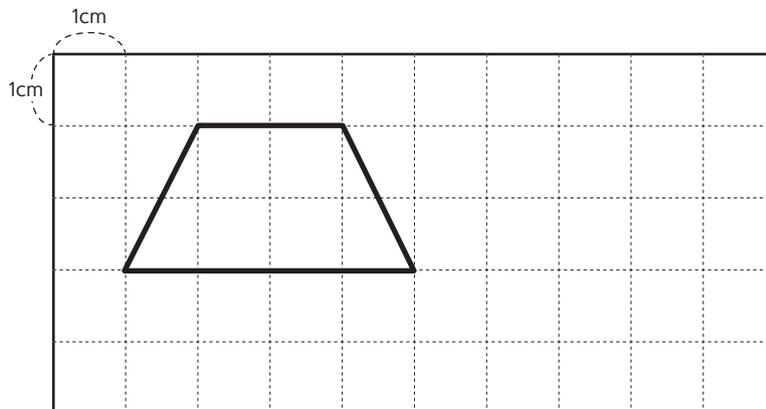
보기



①



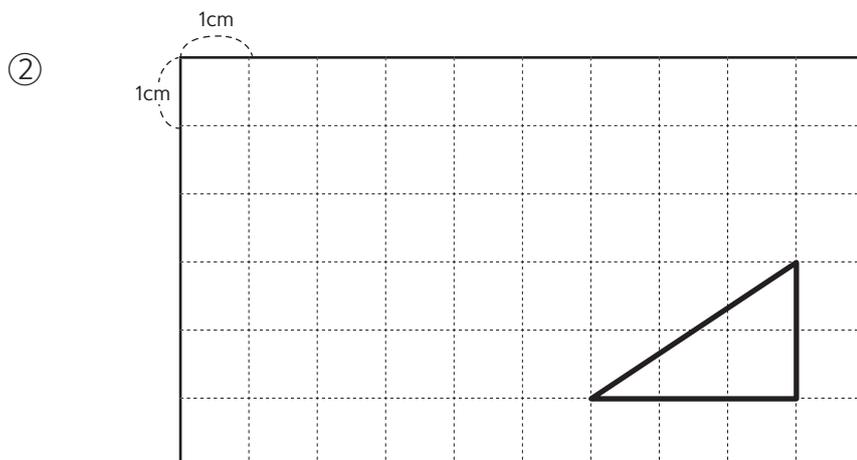
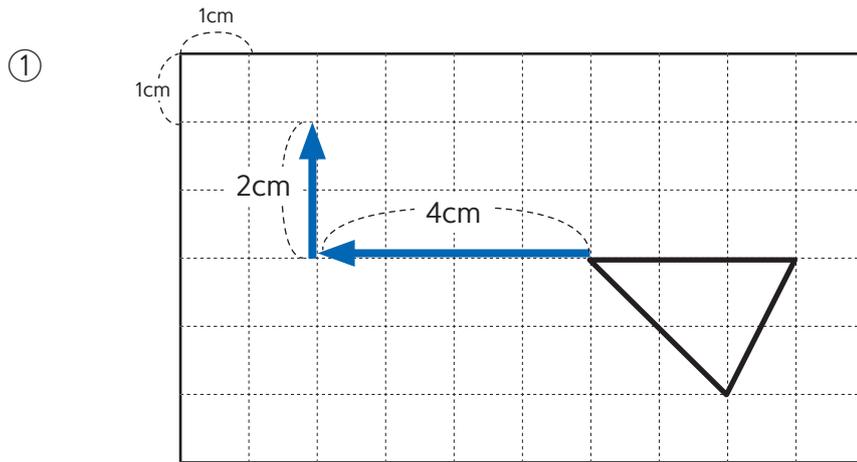
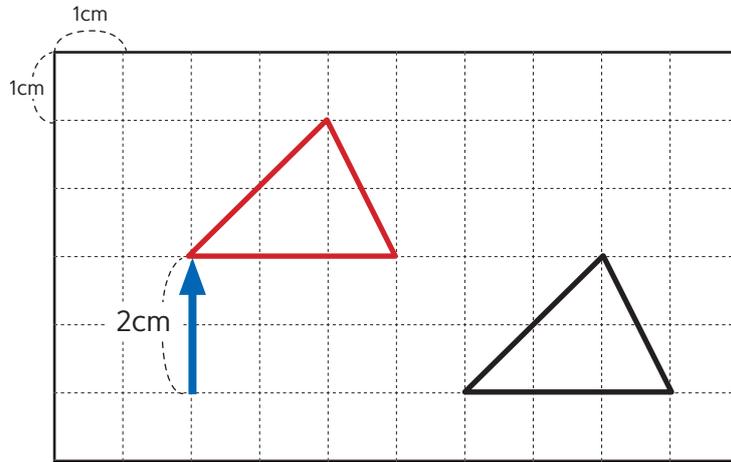
②





2 도형을 왼쪽으로 4cm 밀고 위쪽으로 2cm 밀었을 때의 도형을 그려보세요.

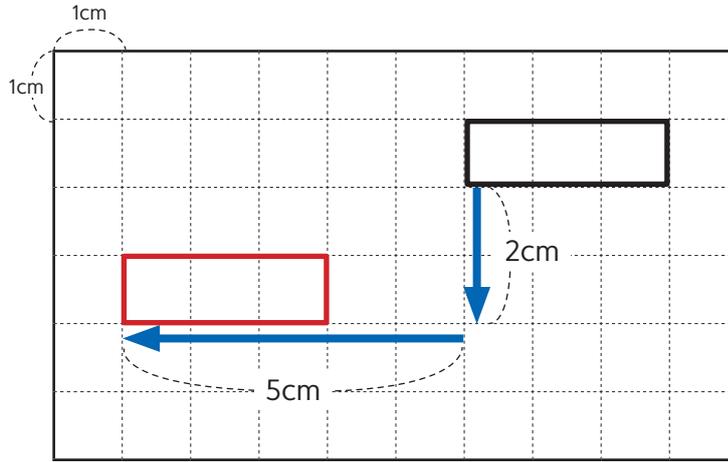
보기



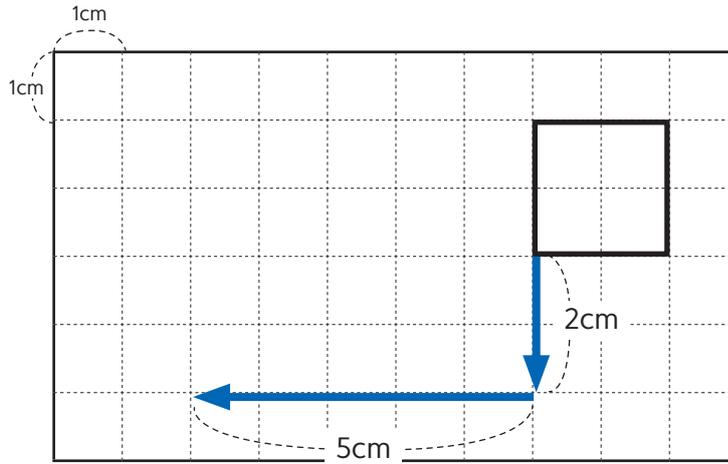


3 도형을 아래쪽으로 2cm 밀고 왼쪽으로 5cm 밀었을 때의 도형을 그려보세요

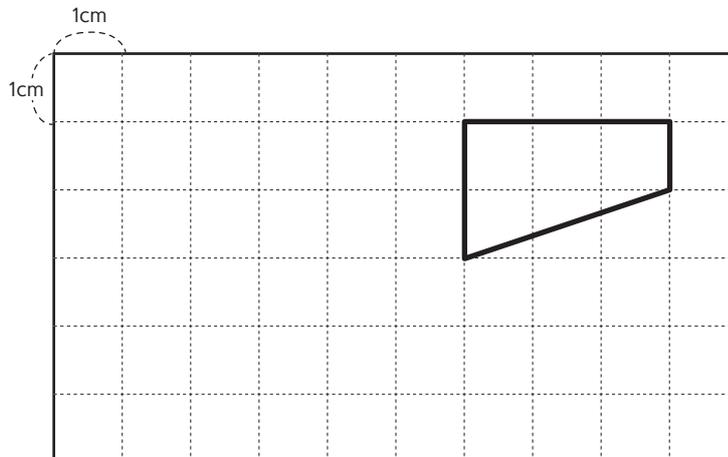
보기



①



②

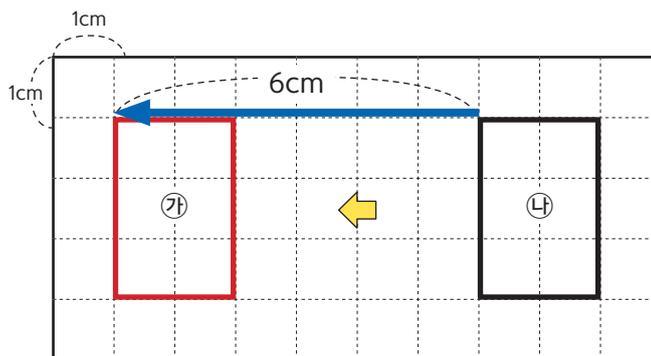




4 도형의 이동 방법을 설명해 보세요.

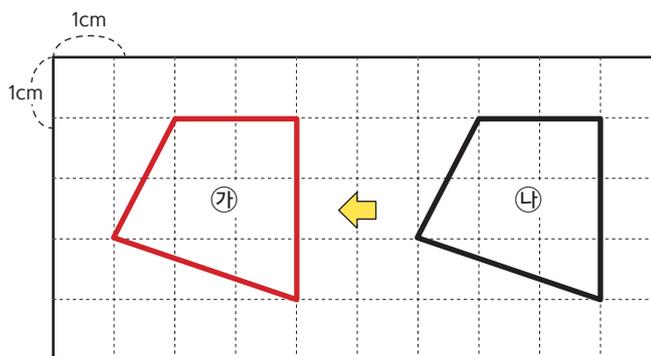
보기

왼쪽으로 6cm 밀었을 때 그린 도형을 보고 설명하기



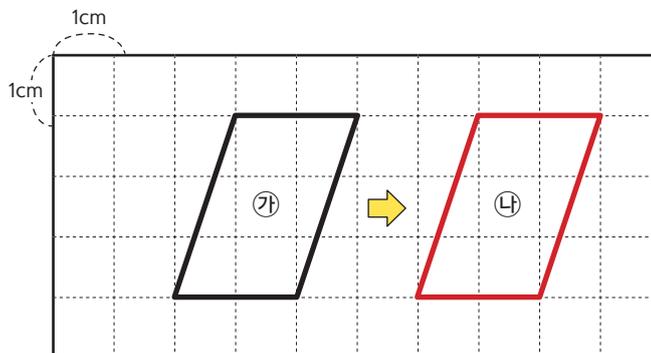
가도형은 나도형을 쪽으로 cm 밀어서 이동한 도형입니다.

①



가도형은 나도형을 쪽으로 cm 밀어서 이동한 도형입니다.

②



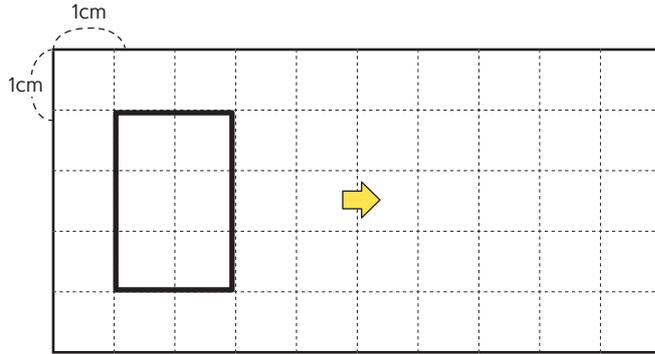
나도형은 가도형을 쪽으로 cm 밀어서 이동한 도형입니다.



3 회

평면도형을 뒤집어 볼까요

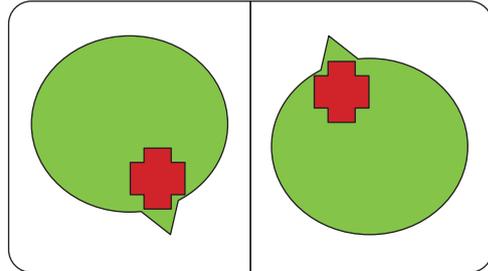
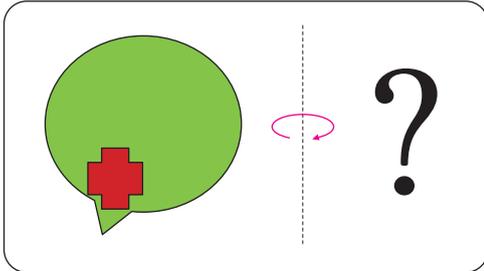
사각형을 오른쪽으로 6cm 밀어서 이동한 도형을 그려보세요.



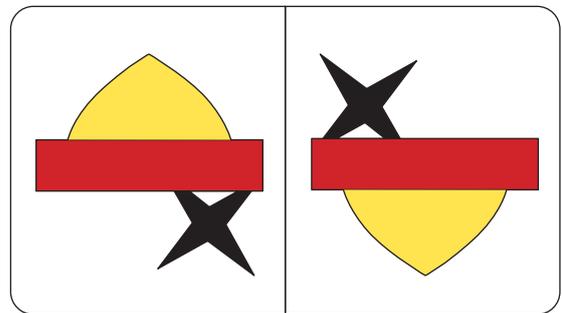
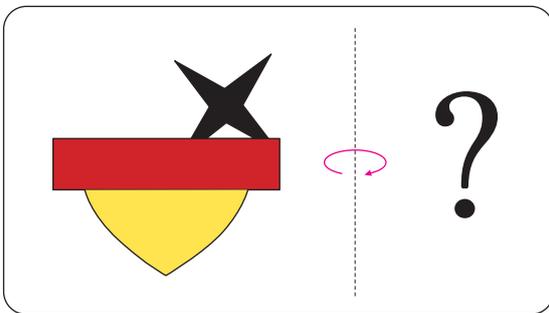
1 모양 조각을 오른쪽으로 뒤집었습니다. 알맞은 것을 찾아 ○ 표 하세요.

보기

모양 조각을 오른쪽으로 뒤집었을 때 똑같은 모양 조각 찾기



(○) ()



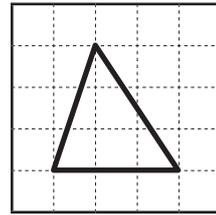
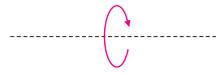
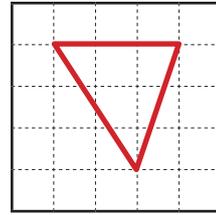
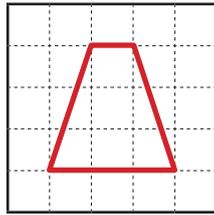
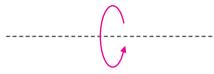
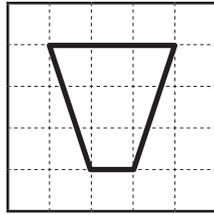
() ()



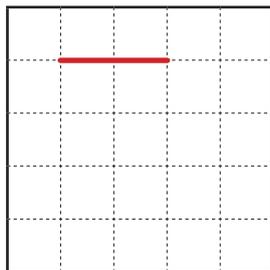
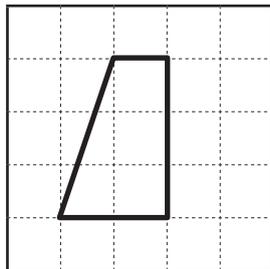
2 도형을 주어진 방향으로 뒤집었을 때의 도형을 그려보세요.

보기

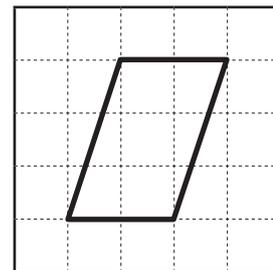
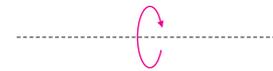
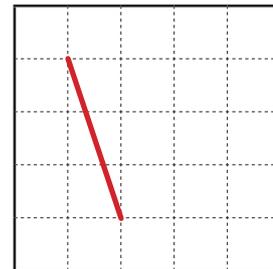
도형을 아래로 뒤집거나 위로 뒤집었을 때의 도형 그리기



①



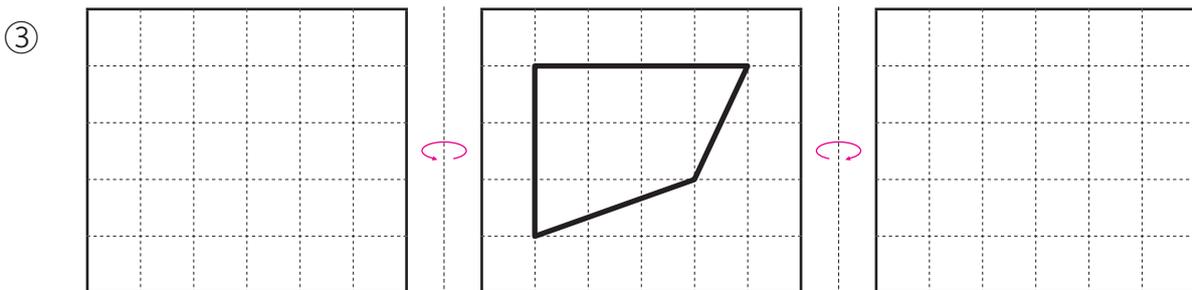
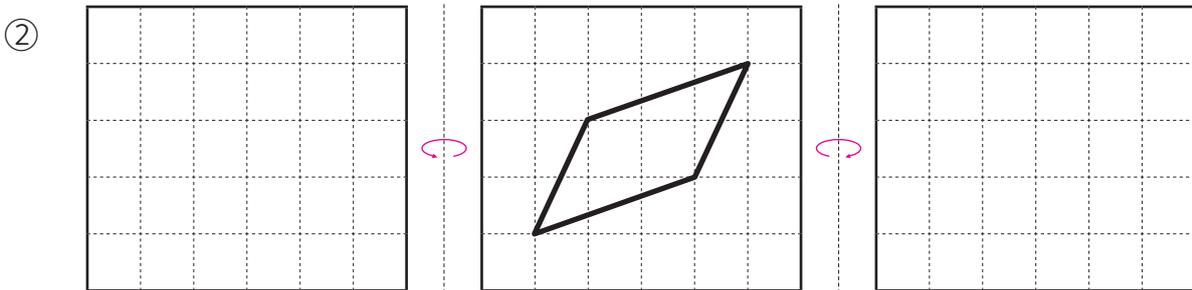
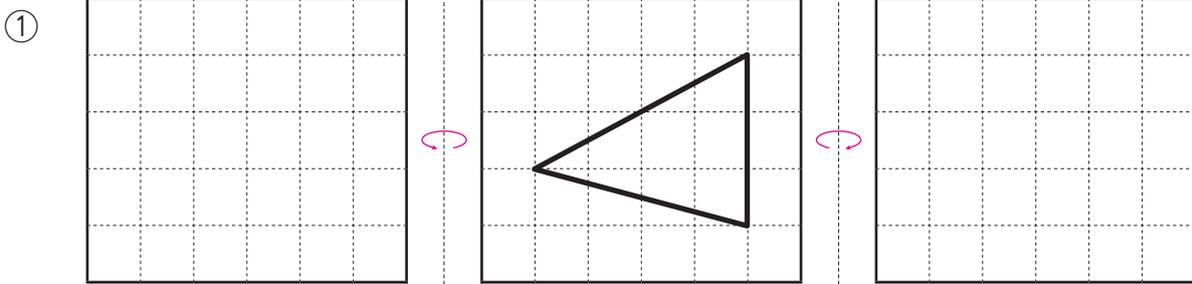
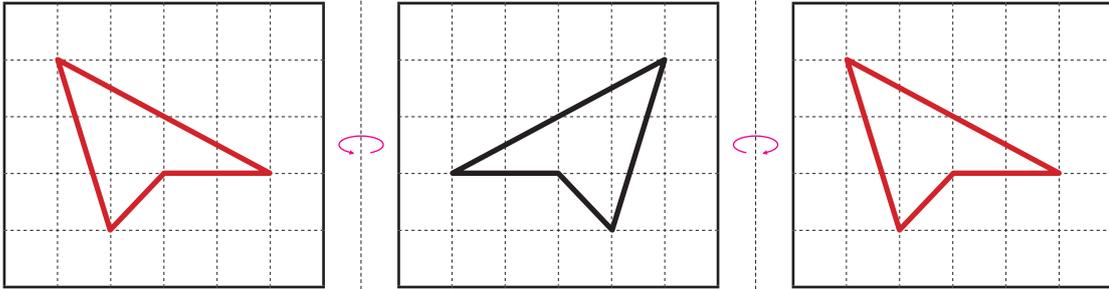
②





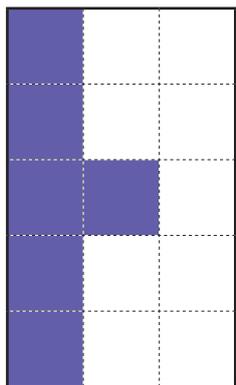
3 가운데 도형을 왼쪽 오른쪽으로 뒤집었을 때의 도형을 그려보세요.

보기 왼쪽으로 뒤집기, 오른쪽으로 뒤집기





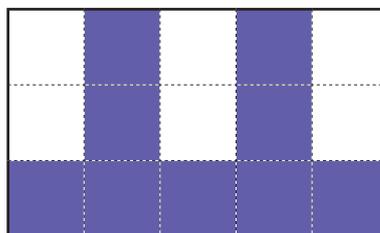
4 다음은 방향에 따라 달라지는 글자와 숫자입니다. 주어진 방향으로 뒤집었을 때의 글자와 숫자를 써 보세요.



을

오른쪽으로
뒤집으면

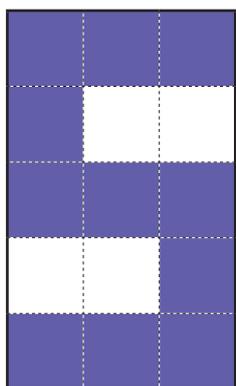
글자 가
됩니다.



를

아래쪽으로
뒤집으면

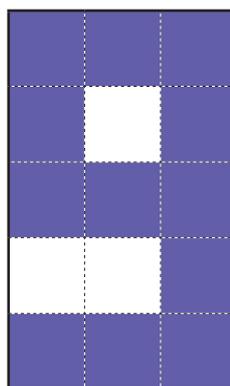
글자 가
됩니다.



를

왼쪽으로
뒤집으면

숫자 가
됩니다.



를

왼쪽으로 뒤집고
아래쪽으로 뒤집으면

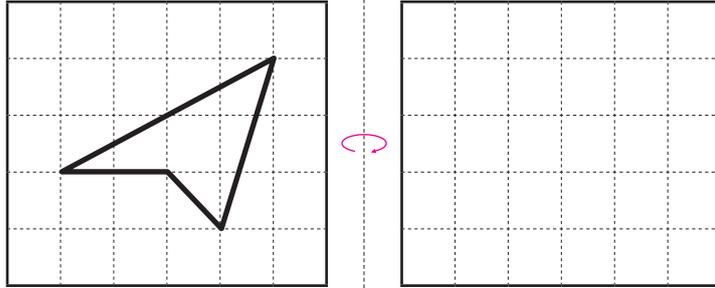
숫자 가
됩니다.



4회

평면도형을 돌려 볼까요

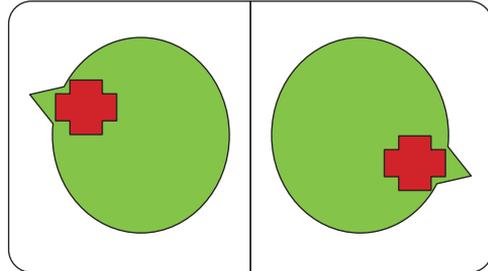
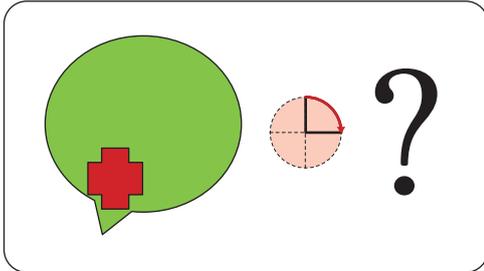
사각형을 오른쪽으로 뒤집었을 때 도형을 그려보세요.



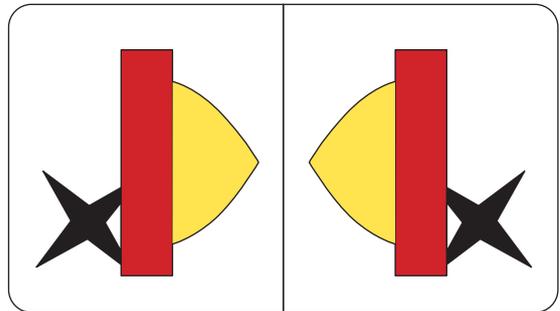
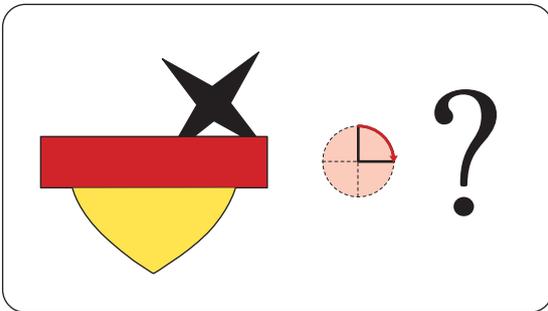
1 모양 조각을 시계 방향으로 90°만큼 돌렸습니다. 알맞은 것을 찾아 ○ 표 하세요.

보기

시계 방향으로 90°만큼 돌렸을 때 똑같은 모양 조각 찾기



(○) ()

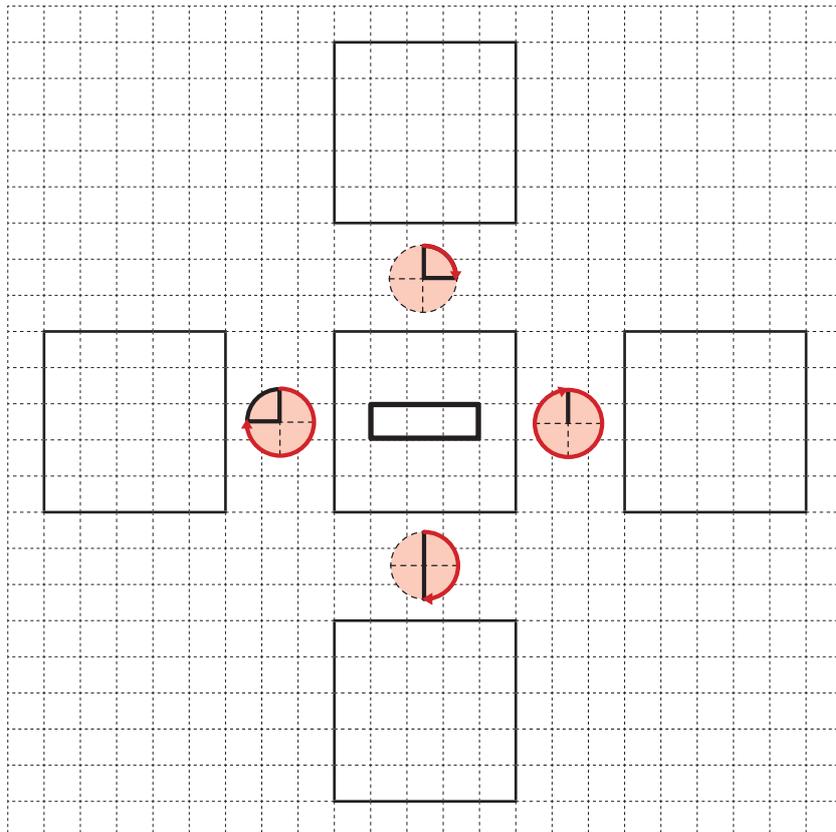
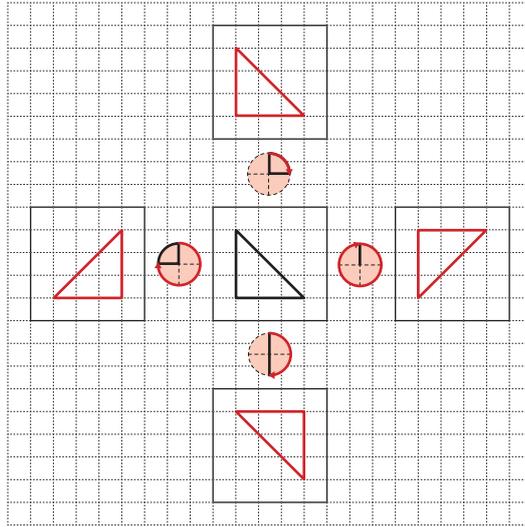


() ()



2 도형을 시계 방향으로 주어진 각도만큼 돌렸을 때의 도형을 각각 그려보세요.

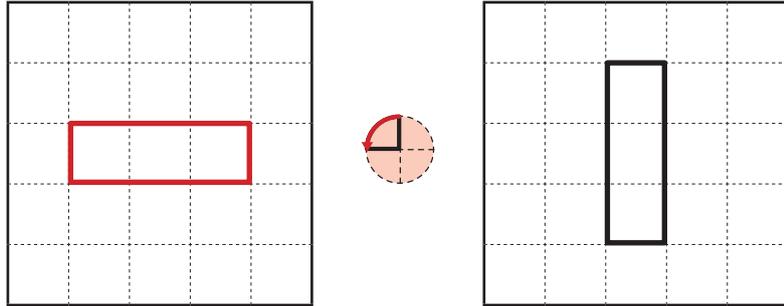
보기



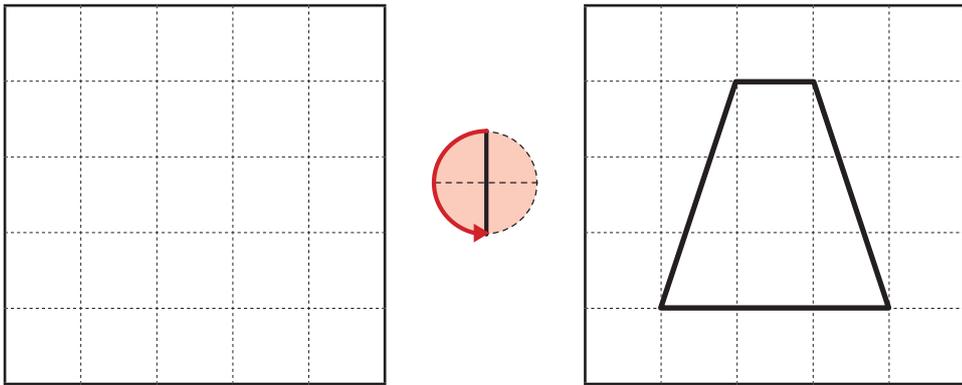


3 도형을 시계 반대 방향으로 주어진 각도만큼 돌렸을 때의 도형을 그려 보세요.

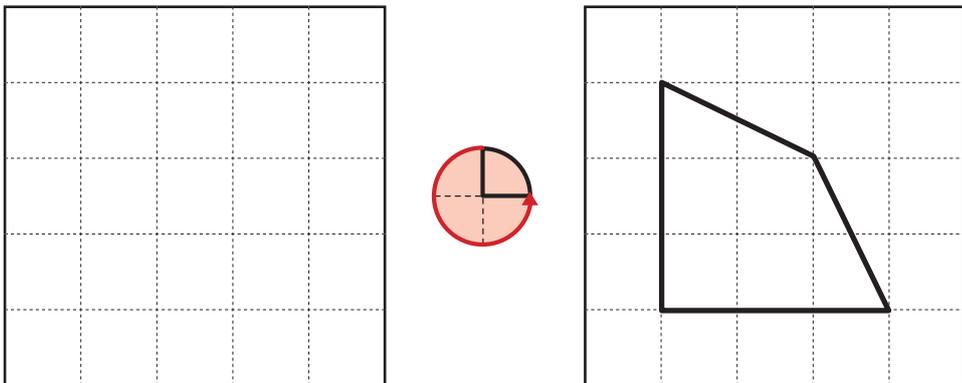
보기 시계 반대 방향으로 90°만큼 돌렸을 때의 도형 그리기



① 시계 반대방향으로 180°만큼 돌렸을 때의 도형 그리기



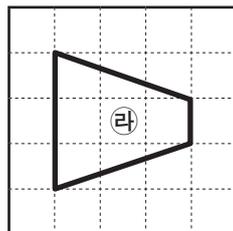
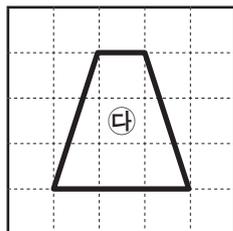
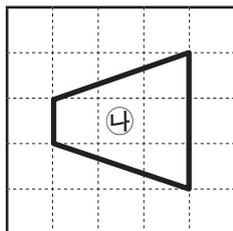
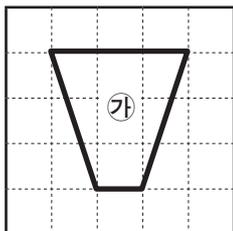
② 시계 반대방향으로 270°만큼 돌렸을 때의 도형 그리기





4 <보기>에서 알맞은 도형을 골라 안에 기호를 써 보세요.

보기



가 도형을 시계 방향으로 90°만큼 돌리면 나 도형이 됩니다.

① 가 도형을 시계 방향으로 180°만큼 돌리면 도형이 됩니다.

② 가 도형을 시계 방향으로 270°만큼 돌리면 도형이 됩니다.

③ 가 도형을 시계 방향으로 360°만큼 돌리면 도형이 됩니다.

④ 가 도형을 시계 반대 방향으로 90°만큼 돌리면 도형이 됩니다.

⑤ 가 도형을 시계반대 방향으로 180°만큼 돌리면 도형이 됩니다.

⑥ 가 도형을 시계반대 방향으로 270°만큼 돌리면 도형이 됩니다.

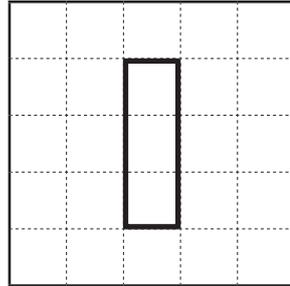
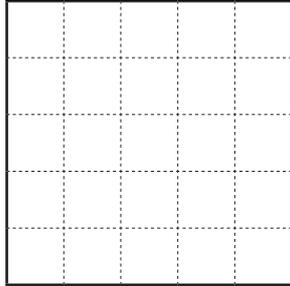
⑦ 가 도형을 시계반대 방향으로 360°만큼 돌리면 도형이 됩니다.



5 회

평면도형을 뒤집고 돌려 볼까요

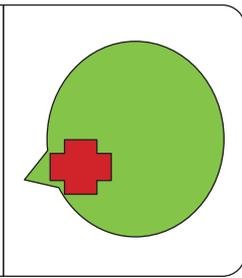
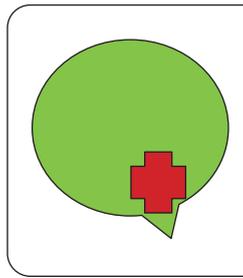
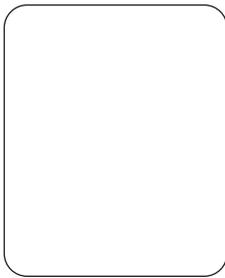
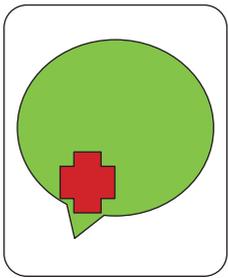
시계 반대 방향으로 90°만큼 돌렸을 때의 도형을 그려보세요.



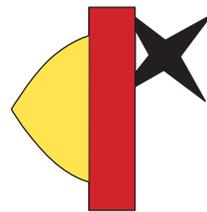
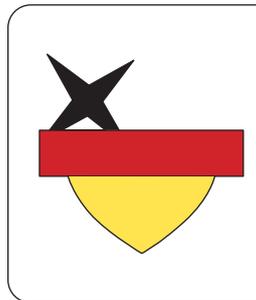
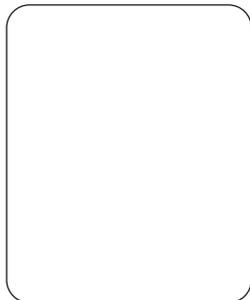
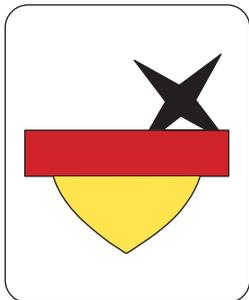
1 모양 조각을 오른쪽으로 뒤집고, 시계 방향으로 90°만큼 돌렸습니다. 알맞은 것을 찾아 ○ 표 하세요.

보기

뒤집고 돌린 모양 찾기



() (○)



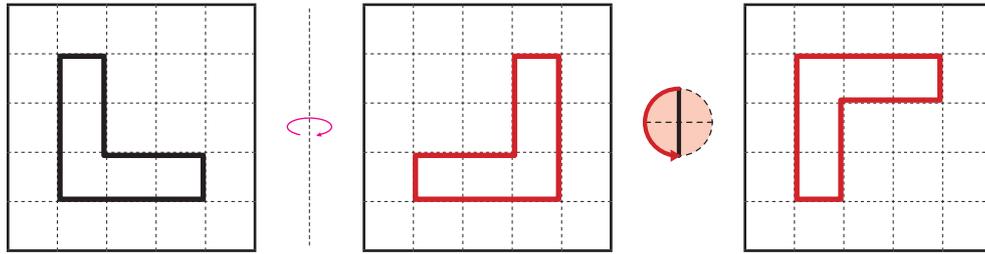
() ()



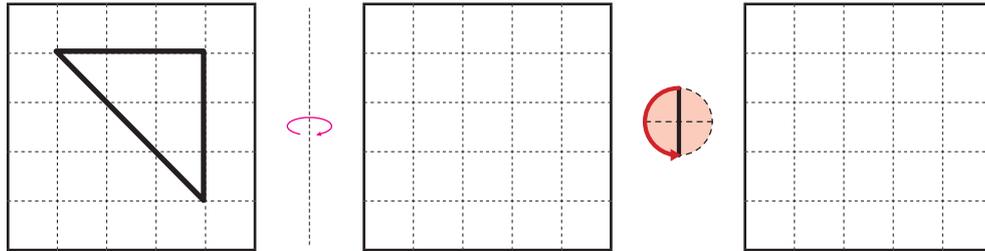
4 도형을 오른쪽으로 뒤집고 시계 반대 방향으로 180°만큼 돌렸을 때의 도형을 그려보세요.

보기

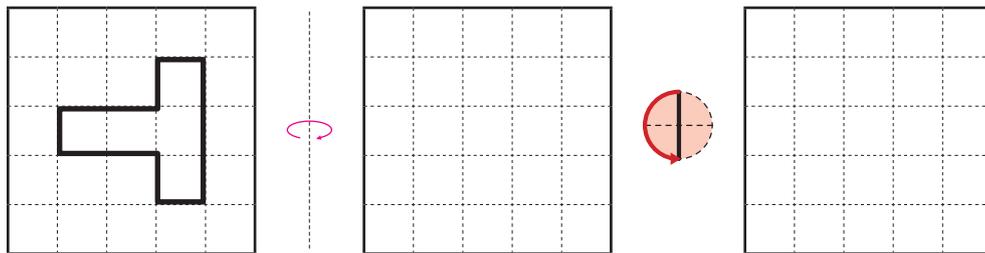
오른쪽으로 뒤집고 시계 반대 방향으로 180° 돌렸을 때 도형 그리기



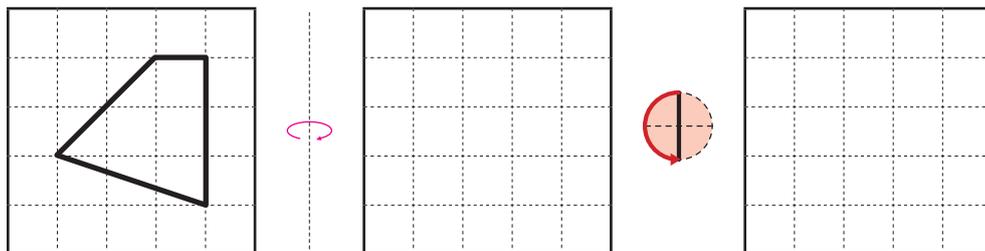
①



②



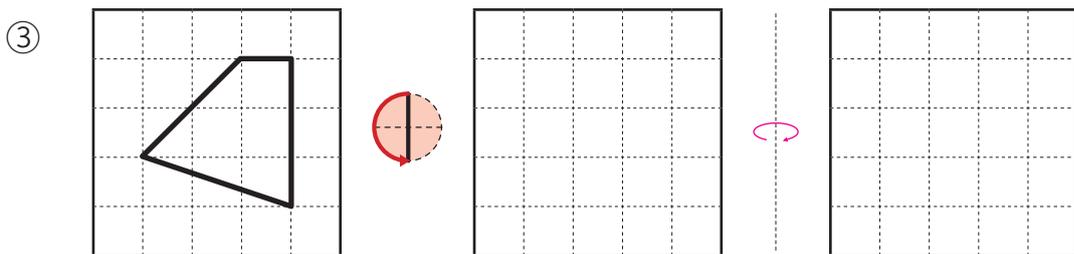
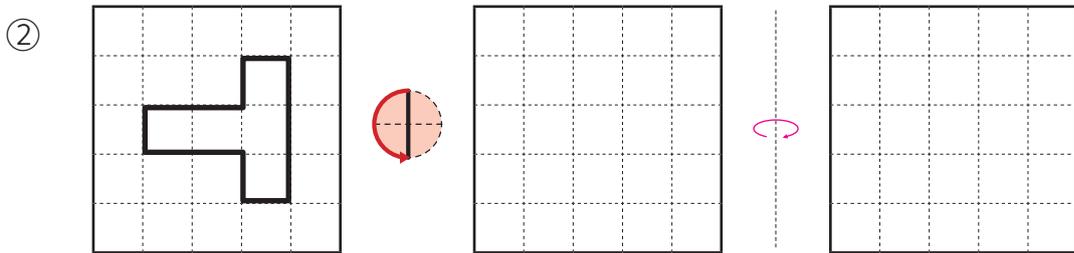
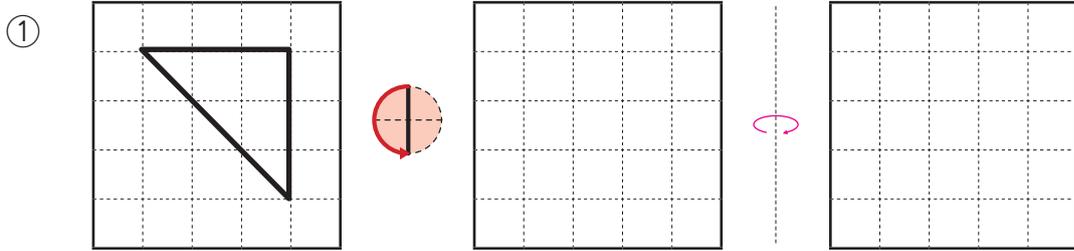
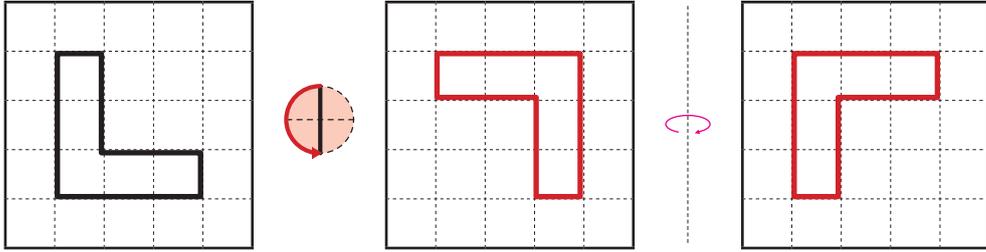
③





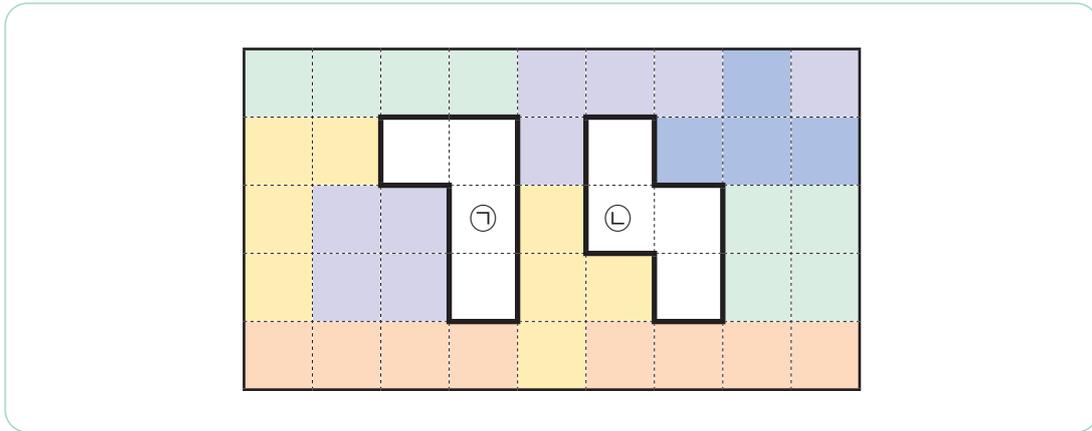
4 도형을 시계 반대 방향으로 180°만큼 돌리고 오른쪽으로 뒤집었을 때의 도형을 그려보세요.

보기 시계 반대 방향으로 180° 돌리고, 오른쪽으로 뒤집었을 때 도형 그리기





4~5 조각을 움직여서 직사각형을 완성하려고 합니다. 물음에 답하세요.



4 ㉠, ㉡에 들어갈 수 있는 조각은 어느 것인지 찾아보세요.

가	나	다	라

㉠ : ㉡ :

5 4번에서 고른 조각을 ㉠과 ㉡에 각각 채우려면 어떻게 움직여야 하는지 설명해 보세요.

㉠	<input type="text"/> 조각을 시계 반대 방향으로 <input type="text"/> ° 만큼 돌리고 <input type="text"/> 쪽으로 뒤집습니다.
㉡	<input type="text"/> 조각을 <input type="text"/> 쪽으로 뒤집고, 시계 방향으로 <input type="text"/> ° 만큼 돌렸습니다.





기초가 튼튼해지는

도둑도둑
수학

도형2

평면도형의 이동

정답



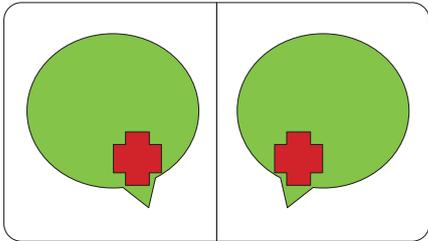
1
회

평면도형을 밀어볼까요 (1)

몸 풀기
문제

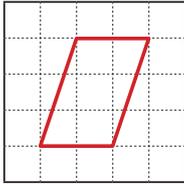
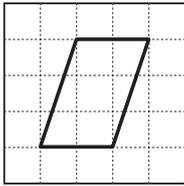
360°

1

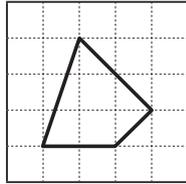
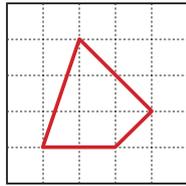


() (○)

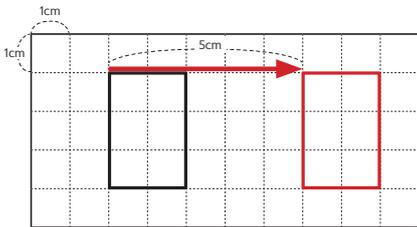
2 ①



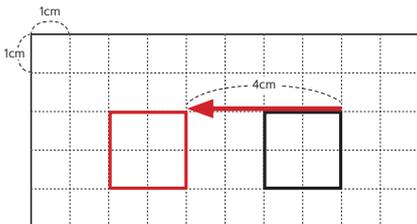
②



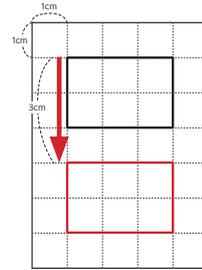
3 ①



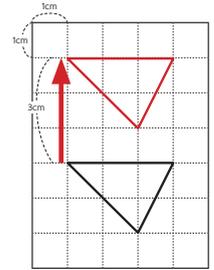
②



4 ①



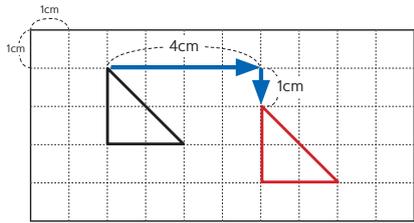
②



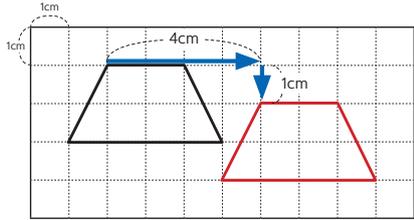
2
회

평면도형을 밀어볼까요 (2)

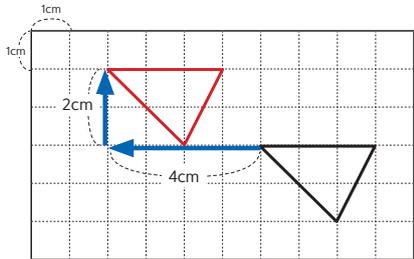
1 ①



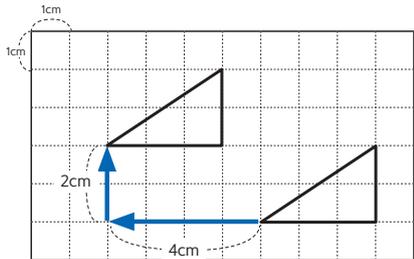
②

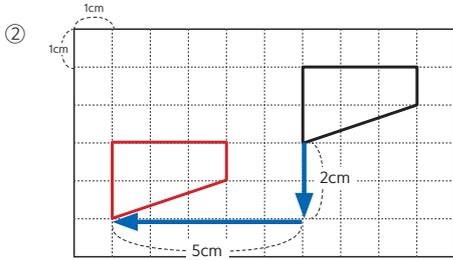
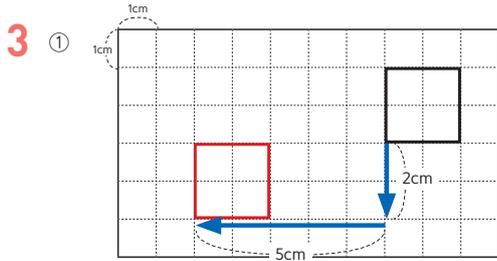


2 ①



②



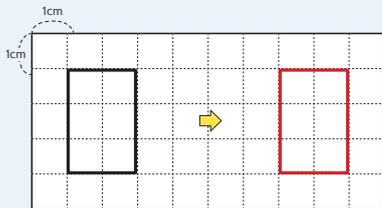


- 4 ① 가도형은 나도형을 **왼** 쪽으로 **5** cm 밀어서 이동한 도형입니다.
- ② 나도형은 가도형을 **오른** 쪽으로 **4** cm 밀어서 이동한 도형입니다.

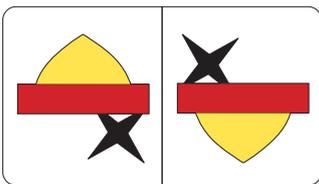
3
회

평면도형을 뒤집어 볼까요

문제 풀기 문제

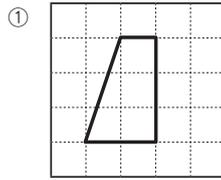


1

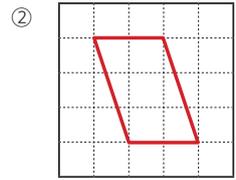
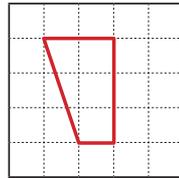


() (○)

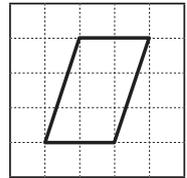
2



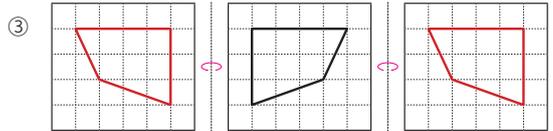
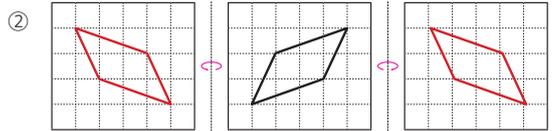
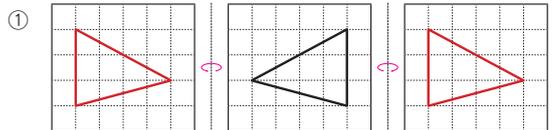
C



C



3

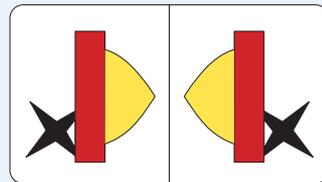


4 1, π, 2, 6

4
회

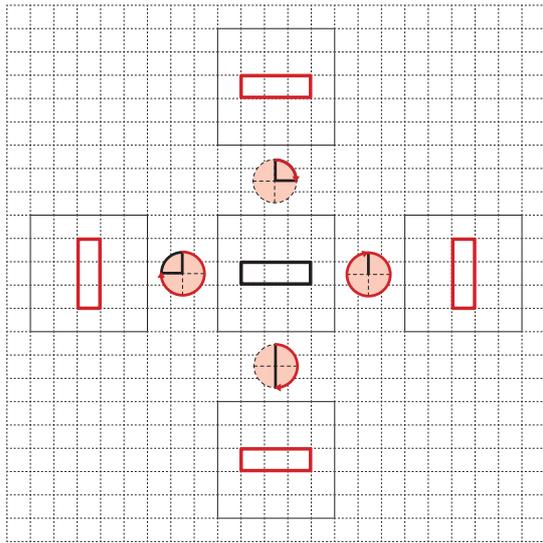
평면도형을 돌려 볼까요

문제 풀기 문제

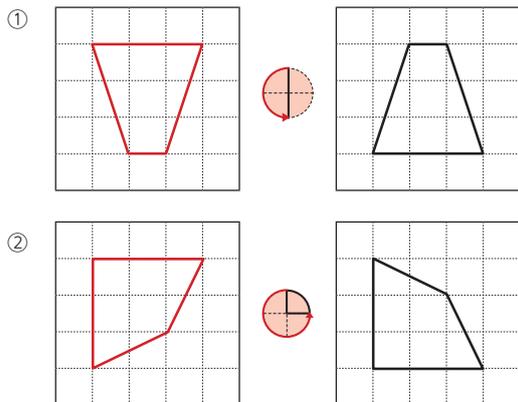


() (○)

2



3

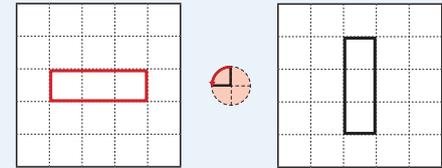


4

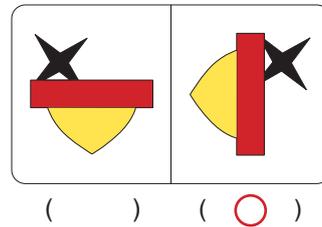
- ① 다
- ② 라
- ③ 가
- ④ 라
- ⑤ 다
- ⑥ 나
- ⑦ 가



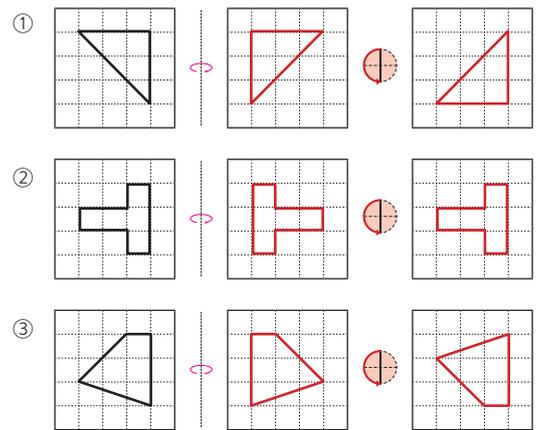
5 평면도형을 뒤집고 돌려 볼까요



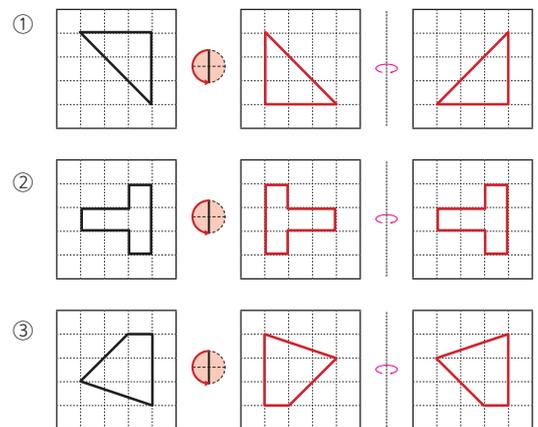
1



2



3



4

㉠ :

나

㉡ :

라

5

① 나, 270° , 왼쪽 또는 오른쪽

② 라, 왼쪽 또는 오른쪽, 90°





기초가 튼튼해지는
도둑도둑 수학 도형2

평면도형의 이동

총괄

김광석 인천광역시교육청 초등교육과 과장

기획

남유미 인천광역시교육청 기초학력·인성교육팀 장학관
서희정 인천광역시교육청 기초학력·인성교육팀 장학사

집필진

초등수리력연구회

발행일 2025년 12월

발행인 인천광역시교육감

발행처 인천광역시교육청

* 교육용 교재 활용 이외에 저작권자 및 출판권자 동의 없이 무단복제 및 인쇄·배포는 금합니다.



기초가 튼튼해지는
도둑도둑 수학 도형2

평면도형의 이동

