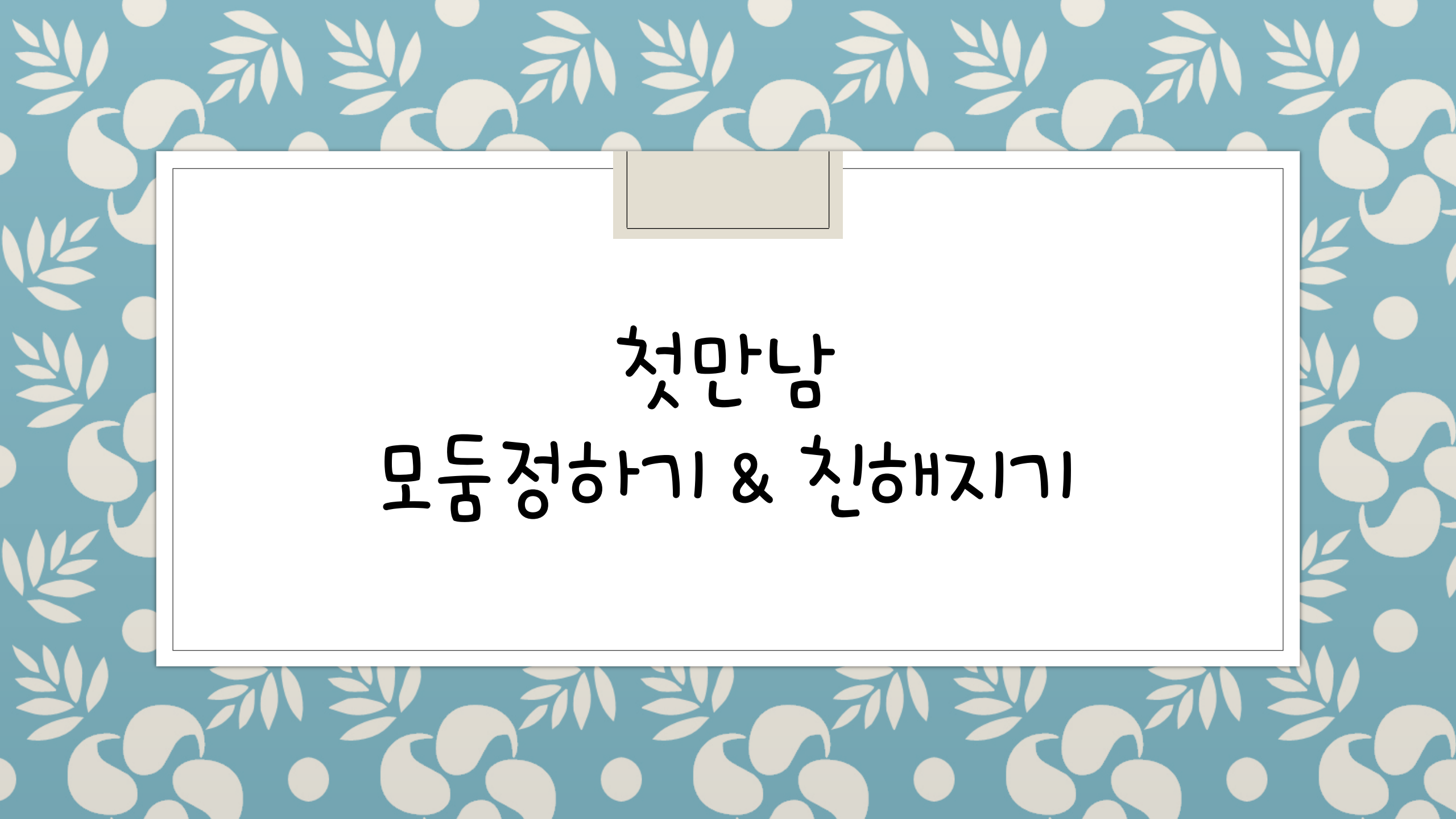


책과 함께 놀자  
- 자유학기 책놀이반 운영사례 -

함께 읽었던 책

소나기, 시집, 어린왕자,  
사람은 무엇으로 사는가,  
80일간의 세계일주



첫만남  
모듬정하기 & 친해지기

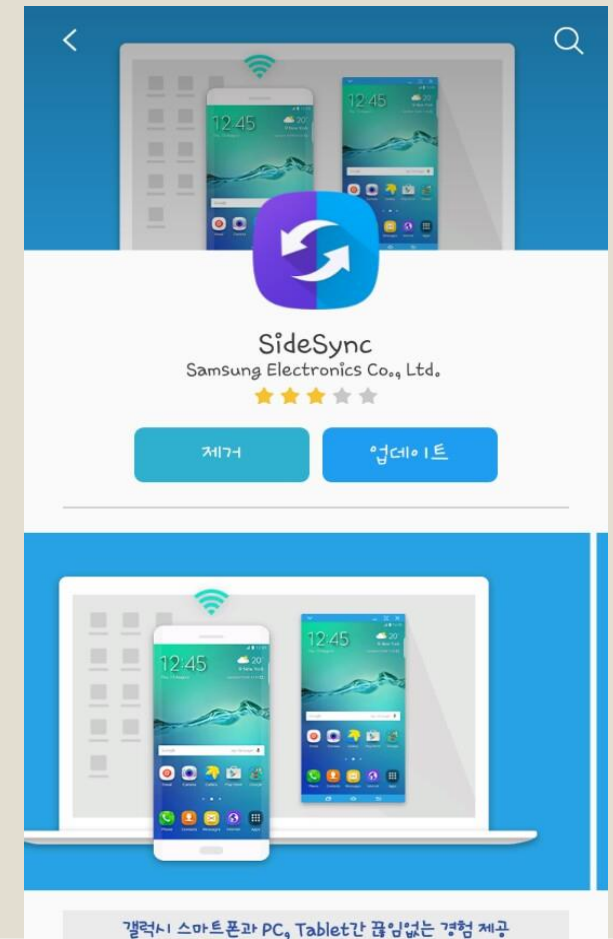
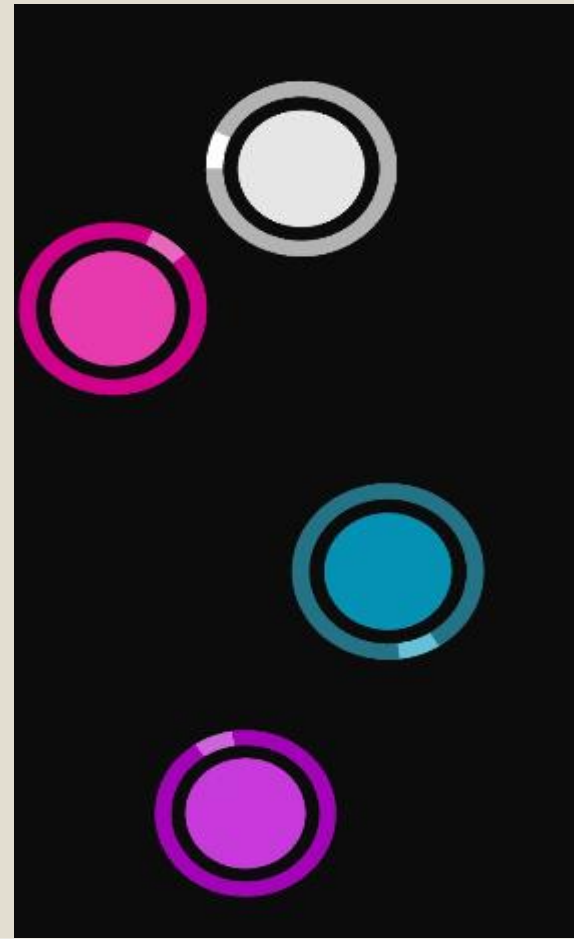
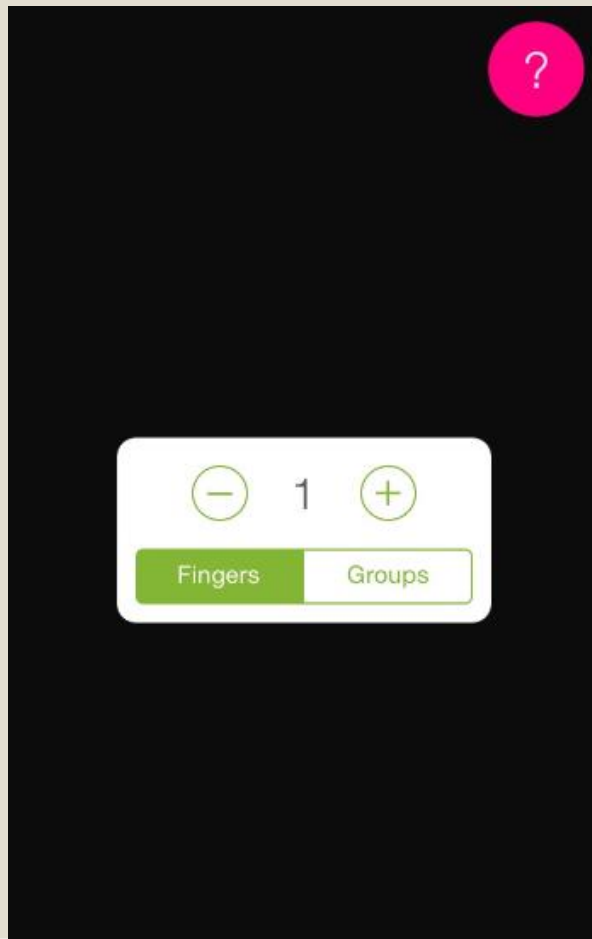


Chwazi 4+  
Cesar Barscevicius >

# 모듬정하기



SideSync  
Samsung Electronics Co., Ltd. 생산성  
3



# 친해지기 놀이!

1. 이름 맞추기 놀이 (풍당풍당게임)
2. 진진가 (진짜 진짜 가짜)
3. 몸으로 말해요 and 대답듣기 놀이
4. 책제목 이용하여 모듬명 만들기



# 진(ㅈㅈ)진(ㅈㅈ)가(ㅈㅈ) 놀이 방법!

## 진진가 놀이

이름:

	내용
진	저의 이름은 신선영입니다.
진	고향은 양평입니다.
진	취미는 영화보기입니다.
가	
가	

1. 돌아다니면서 가위바위보를 한다.
2. 진 사람이 문제를 내고 이긴 사람을 문제를 맞힌다.
3. 이긴 사람이 문제를 틀렸을 경우 인사 후 헤어진다.
4. 이긴 사람이 문제를 맞혔을 경우 상대방의 사탕(스티커)을 획득한다.

책제목으로 모듬명 만들기 예시)



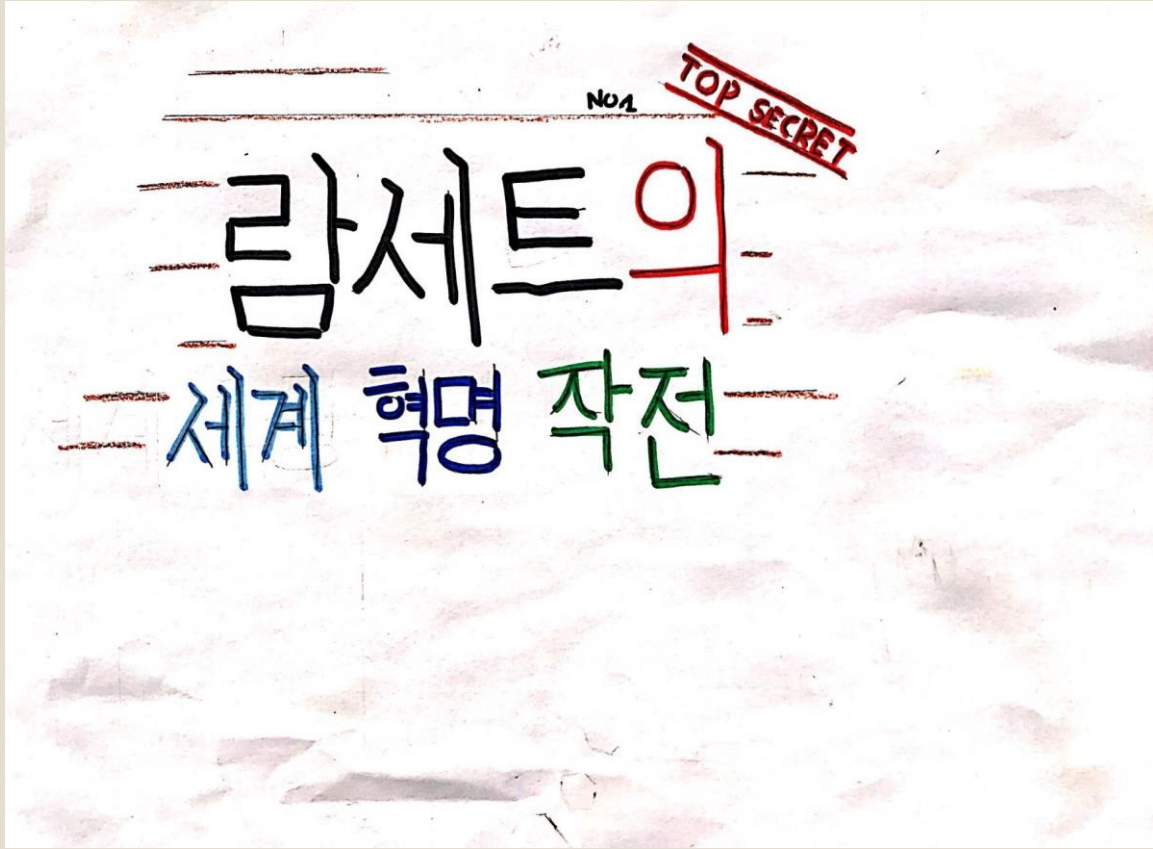
가 가 가



니 ?

조각: 방 동 헌  
모듬유: 기가해  
기하의기  
기하의기  
기하의기





뜻 : 책으로 세계 혁명을 시키기 위해서



뜻 : 남자들만 모여있는 조라서



'소나기'



## 활동내용

(읽기전 활동)책의 제목 알아맞히기 → 테마틱 놀이

(읽고난 후) 책의 내용을 정리하며 → O, X퀴즈

(읽고난 후) 모듬별로 내용을 정리하며 → 북딩고

소나기의 내용을 알아보자 → 책을 찾아 문제해결하기

딕시를 이용해 책 속 인물 감정표현하기

# 테마틱게임



**제시된 주제어를 확인하고 이에 알맞은 단어를 빨리 외치는 게임으로, 단어는 바닥에 깔린 5종류의 한글 카드에 제시된 특정 자음으로 시작해야 합니다.**



테마틱 게임을 통해 이긴 팀에게는 읽을 책의 키워드 나누어주기

황순원

소나기

개울가

조약돌

양평

호두

윤초시

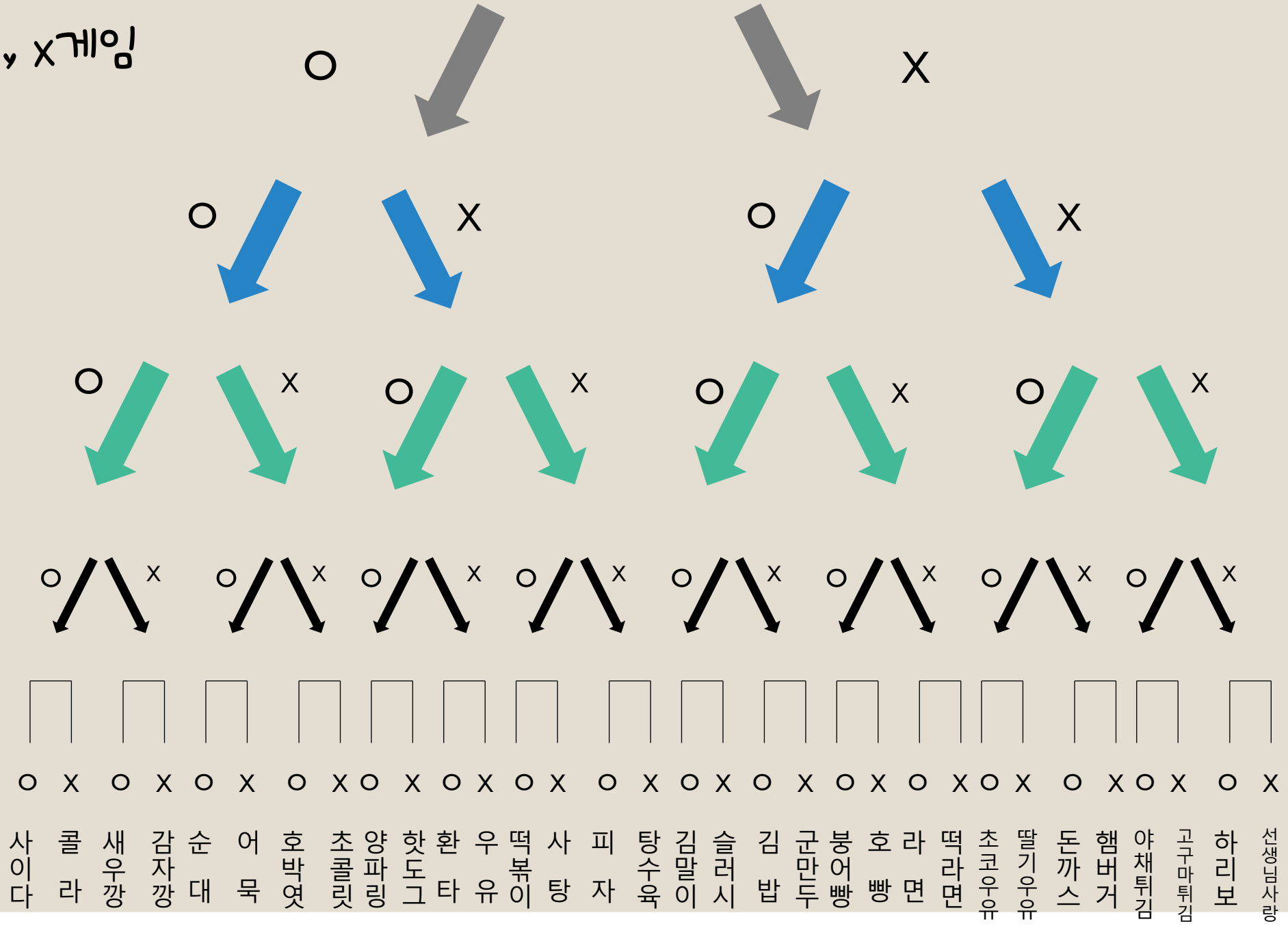
마타리꽃

수숫단

누렁소

소나기 0, X게임

# 소나기 O, X 게임



- X 사이다
- X 콜라
- X 새우깡
- X 감자깡
- X 순대
- X 어묵
- X 호박엿
- X 초콜릿
- X 양파링
- X 핫도그
- X 환타
- X 우유
- X 떡볶이
- X 사탕
- X 피자
- X 탕수육
- X 김말이
- X 슬러시
- X 김밥
- X 군만두
- X 봉어빵
- X 호빵
- X 라면
- X 떡라면
- X 초코우유
- X 딸기우유
- X 돈까스
- X 햄버거
- X 야채튀김
- X 고구마튀김
- X 하리보
- X 선생님사랑

## 소나기 활동 학습지

모듬명 :

이름:

### 1. 소나기 속 퀴즈를 내보자.

질문 1	
정답 1	
질문 2	
정답 2	
질문 3	
정답 3	
질문 4	
정답 4	
질문 5	
정답 5	

### 2. 상황별 감정을 정리해보자.

상황 :	
감정 :	
상황 :	
감정 :	

## 소나기 활동 학습지

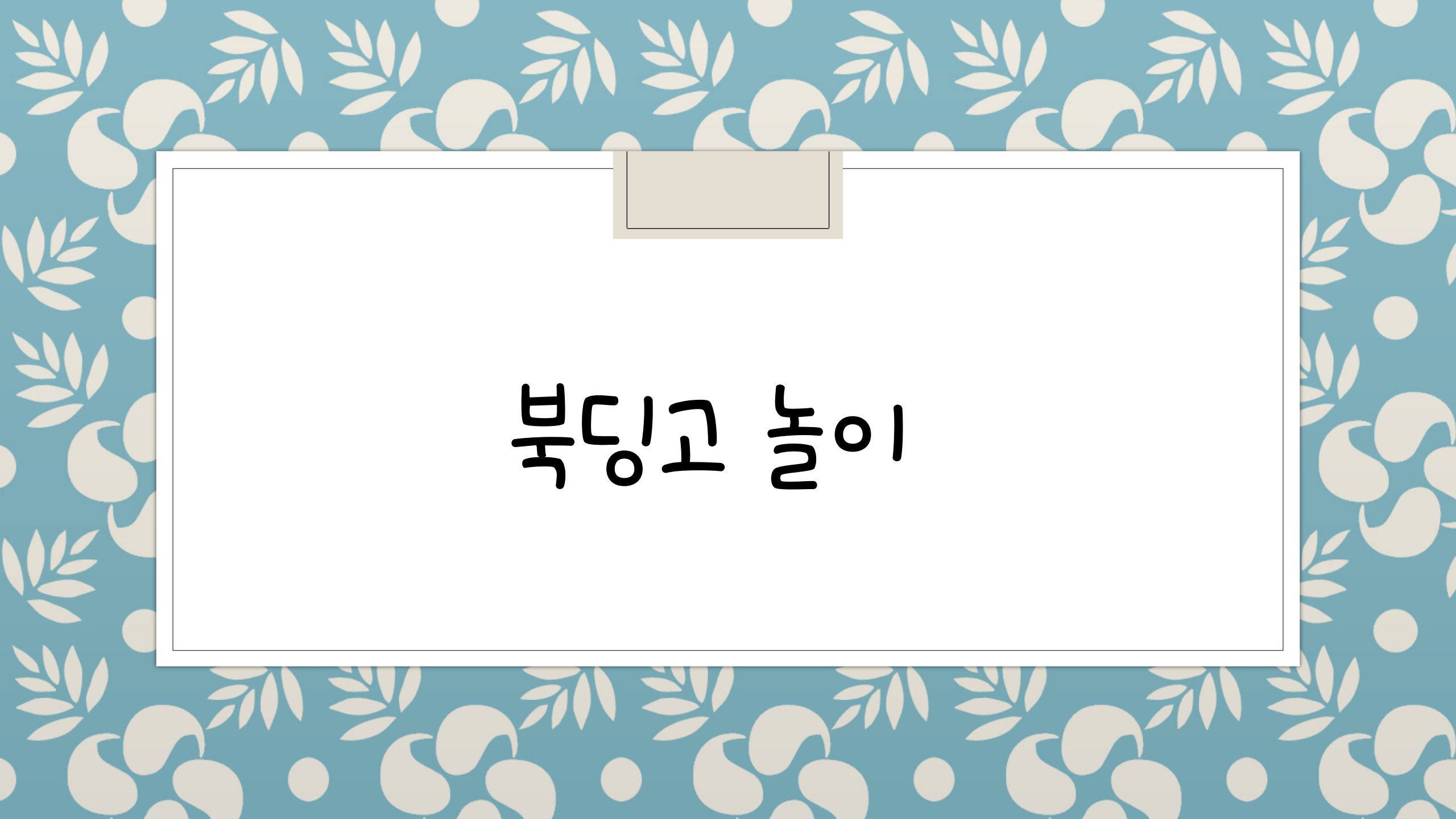
모듬명 : 37개와 무명년가의 세지일극 이름: 이인화

### 1. 소나기 속 퀴즈를 내보자.

질문 1	소녀의 상처에 소년이 발라 준 것은?
정답 1	송진
질문 2	소녀의 얼굴이 갑자기 하얗게 된 이유는?
정답 2	소나기를 맞아서
질문 3	소녀가 내준 대혹을 심은 사랑은?
정답 3	증조할아버지
질문 4	머뭇째 안보이던 소녀가 불광산을 했던 요일은?
정답 4	토요일
질문 5	소년이 살고있는 마을 이름은?
정답 5	서당골 마을

### 2. 상황별 감정을 정리해보자.

상황 :	
감정 :	
상황 :	
감정 :	



새로운 날이



## 북딩고란? 같은 카드를 모으는 놀이

### ◦ 방법설명

1. 조장이 카드를 조원에게 나누어 줍니다.
2. 카드를 살핀 후 자신에게 필요 없는 카드를 '하나, 둘, 셋' 을 외치면서 옆사람에게 버립니다.
3. 같은 카드를 다 모으면 '북딩고' 를 외치면서 손을 바닥에 놓습니다. 나머지 사람들은 그 위에 손을 얹으면 됩니다.
4. 진 사람은 카드를 선택합니다.

5. 진 사람은 해당 카드를 보고 자신이 가지고 있는 문제를 출제합니다.



통과!!!  
(당신은 행운아 가)

1등에게만

모두에게..

6. 자신이 가지고 있는 문제를 모두 출제하면 탈락입니다.

7. 가장 많은 문제를 보유한 팀이 우승하게 됩니다.

- 1등에게만 – 꿀씨가 1등에게만 문제를 냅니다.
- 모두에게 – 꿀씨가 모듬원 전체에 문제를 냅니다.



## 소나기 활동 학습지

모듬명 :

문제) 맨 처음으로 느끼거나 맺은 사랑을 무엇이라고 하나요?

힌트) 구드룬 파우제방

- 위 작가가 그 힌트이며, 작가의 책을 찾으면 그 속에 문제가 있습니다.
- 독서교육종합지원시스템에서 책 제목과 청구기호를 확인 후 찾으면 쉽겠죠?

① 문제의 정답 :

② 책 제목 :  
청구기호 :

③ 책 속 문제의 정답 :

## 소나기 활동 학습지

모듬명 : 3정자와무빙반자의 세계일주

문제) 맨 처음으로 느끼거나 맺은 사랑을 무엇이라고 하나요?

힌트) 구드룬 파우제방

- 위 작가가 그 힌트이며, 작가의 책을 찾으면 그 속에 문제가 있습니다.
- 독서교육종합지원시스템에서 책 제목과 청구기호를 확인 후 찾으면 쉽겠죠?

① 문제의 정답 : 첫사랑 (2012)

② 책 제목 : 첫사랑  
청구기호 : 853 파 1543

③ 책 속 문제의 정답 :

소녀의 그림자가 보이지 않는 날이 계속될수록 소녀의 가슴 한구석에는 어딘가 허전함이 자리잡는 것이었다.

# 청구기호

810 교946 ㅁ

813.6 ㅁ1151사

813.6 ㅁ1197 ㄴ C.18

853 파155 ㄴ

813.5 조941사



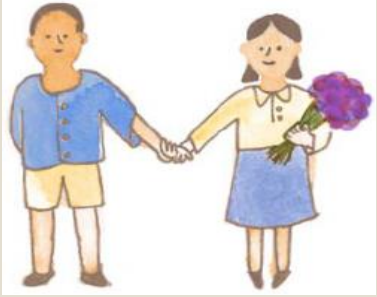
문제 - 사상이나 감정을 상상의 힘을 빌려 언어로 표현한 예술을 무엇이라고 하나요?

작가 - 교사공동체 나눔과 채움

문제의 정답은 : 문학

책 문제 : 소나기는 몇 년도 어디에 발표된 작품이었나요?

문제의 정답은 : - 1953년 신문학지



문제 - 어떤 상대를 애뜻하게 그리워하고 열렬히 좋아하는  
마음을 일컫는 말은?

작가 - 이광수

문제의 정답은 : 사랑

책 문제 : 소년과 소녀의 사랑의 매개체가 된 것은 무엇인가요?

문제의 정답은 : 조약돌



문제 - 춘향가의 사랑가 중의 한 대목으로 이몽룡이 성춘향에게 자신의 마음을 내보이는 가사는?

작가 - 조현설

문제의 정답은 : 사랑사랑사랑 내사랑이야

책 문제 : 황순원 작가는 소년과 소녀를 통해 독자에게 어떠한 감정을 전달하고자 했나요?

문제의 정답은 : 순수한 사랑





문제 - 맨 처음으로 느끼거나 맺은 사랑을 무엇이라고 하나요?

작가 - 구드룬 파우제방

문제의 정답은 : 첫사랑

책 문제 : 소년이 소녀에게 감정을 느낀 장면을 찾아 적어보세요.



문제 - 맨 처음으로 느끼거나 맺은 사랑을 무엇이라고 하나요?

작가 - 이금이

문제의 정답은 : 첫사랑

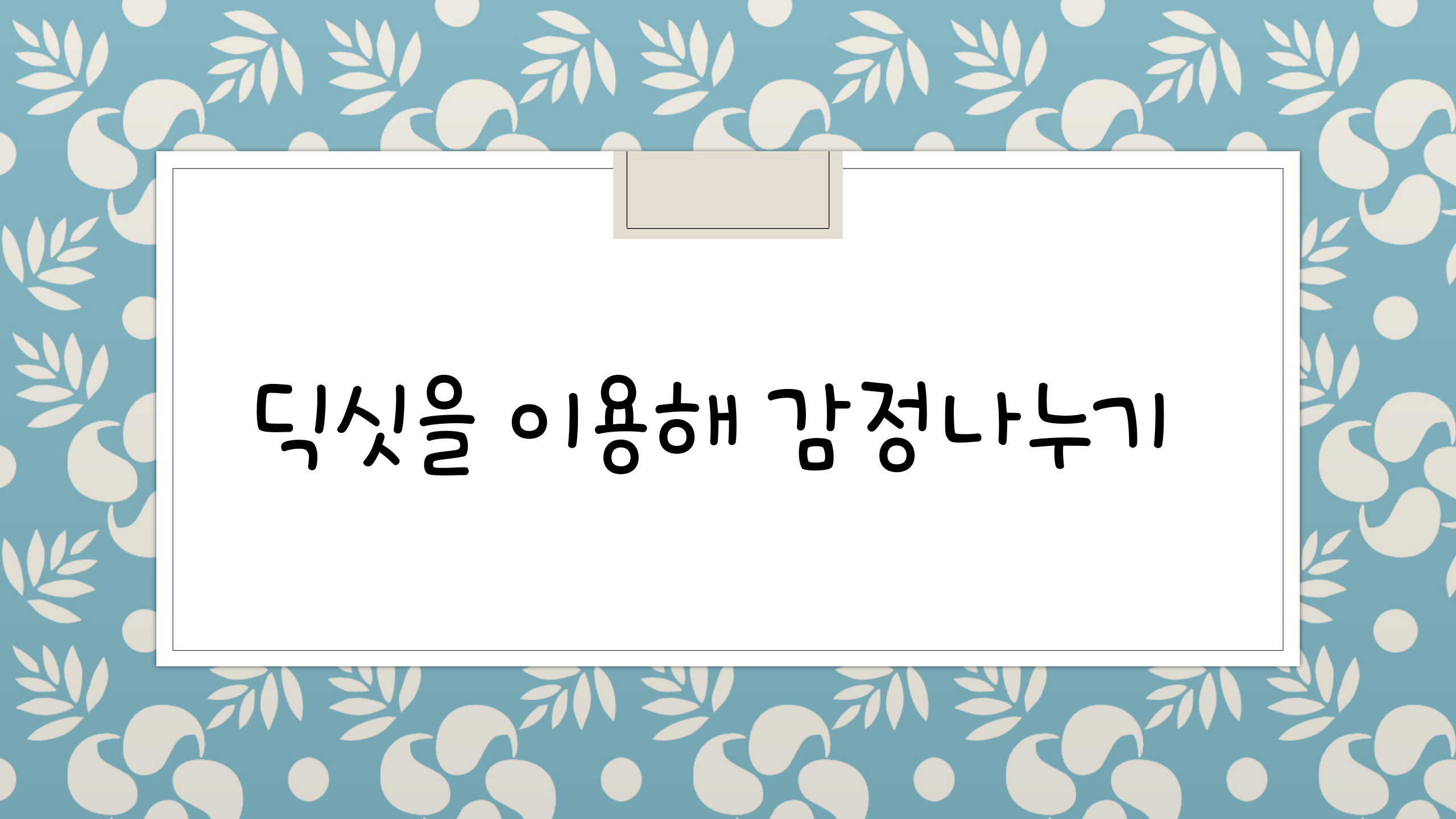
책 문제 : 소나기의 의미와 역할은 무엇인가요?

문제의 정답은 : 죽음, 위기감, 긴장감 조성, 소년과 소녀가  
밀착되는 계기, 비극적 결말, 짝은 사랑 상징



## 정리해 봅시다.

1. 소나기는 1953년 신문학지에 소개된 황순원 작품의 문학이다.
2. 황순원은 소나기를 통해 순수한 사랑의 감정을 대중들에게 전달하려고 했다.
3. 극중 소년과 소녀의 사랑의 매개체는 조약돌... 이었으며,
4. 소나기는 극중 소년과 소녀를 밀착시키는 계기, 불안감과 긴장감을 조성, 짝은 사랑, 죽음을 암시한다.



딕시트를 이용해 감정나누기

## 소나기 활동 학습지

모듬명 : 한반도 시험 잠쟁

### 1. 소나기 속 퀴즈를 내보자.

질문 1	서양군 온 크리스마스에 가져가는 물건?
정답 1	컬록수 당근
질문 2	소녀가 좋아하는 꽃의 색
정답 2	보랏빛
질문 3	소녀가 독위에서 물어볼 조개의 이름은?
정답 3	비단조개
질문 4	소녀에 머리길이는? <del>중년발 단발</del> 단발
정답 4	단발머리
질문 5	소녀가 자신에게 기쁘신세 어떻게 묻지말라?
정답 5	칭찬해주

### 2. 상황별 감정을 정리해보자.

상황 : <del>처음 만났을 때</del> 소나기가 올 때 소녀의 감정은?	
감정 : 무섭고 슬프	
상황 : 소녀가 죽었다는 것을 들은 소년의 마음은?	
감정 : 슬프고 세상이 무너지는 것 같은 것	

## 소나기 활동 학습지

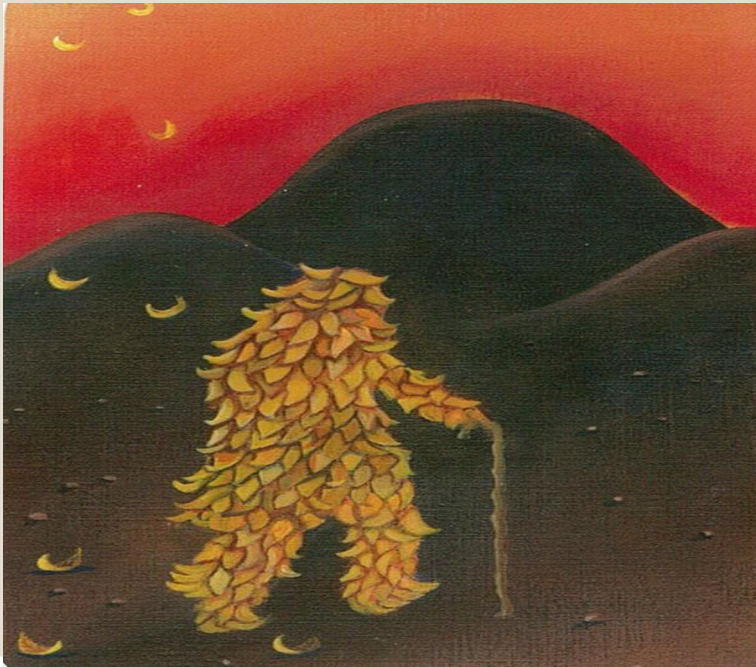
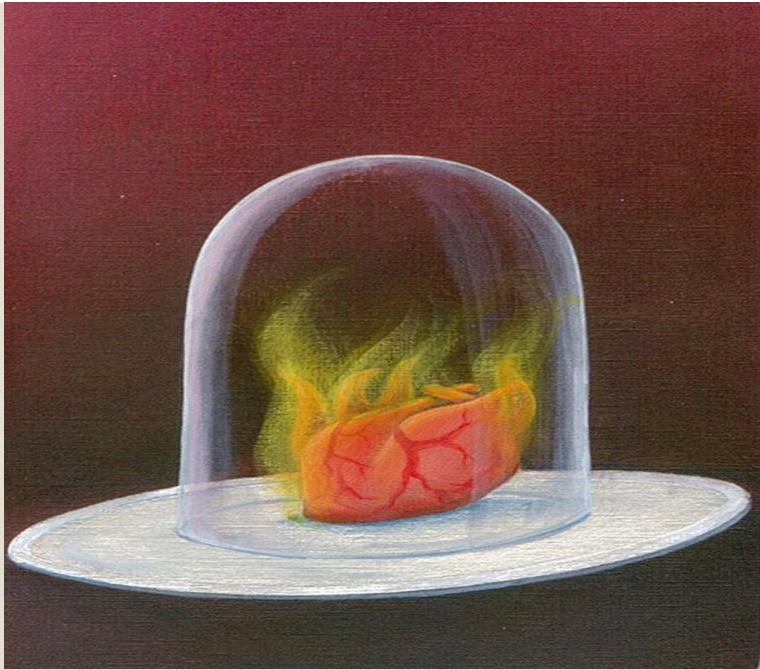
모듬명 : 나다운 학점

### 1. 소나기 속 퀴즈를 내보자.

질문 1	신켄네 고향집을 남의 손에 넘기게 된 이유와 누구 때문인지 그렇게 되지 말하십시오.
정답 1	윤초시손자가 사업에 실패했기 때문이다.
질문 2	소녀가 소년에게 조약돌을 던질 때 한말은?
정답 2	"이 바보"
질문 3	소녀가 소년에게 물어본 조개 이름은?
정답 3	비단조개
질문 4	창외 맛이 좋은가 수박맛이 좋은가?
정답 4	A 박
질문 5	윤초시네 고향엔 길 다 팔아내고 커먼2살을 집까지 샀었다 그런
정답 5	전답

### 2. 상황별 감정을 정리해보자.

상황 : 바닷가에서 관악에 단풍이 있을 때 소년의 감정은?	
감정 : 가슴이 공락공락	
상황 : 소년이 소년에게 꽃밭을 선물했으니까 소녀의 감정은?	
감정 : 사랑이	



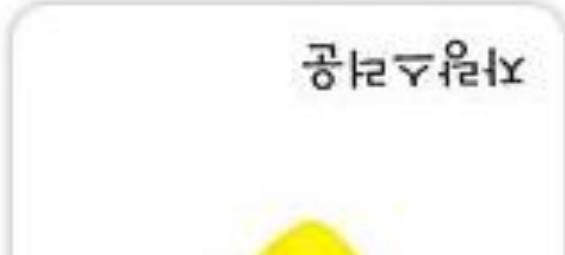
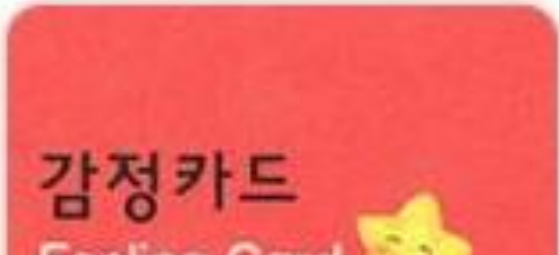


시집 읽기

## 활동내용

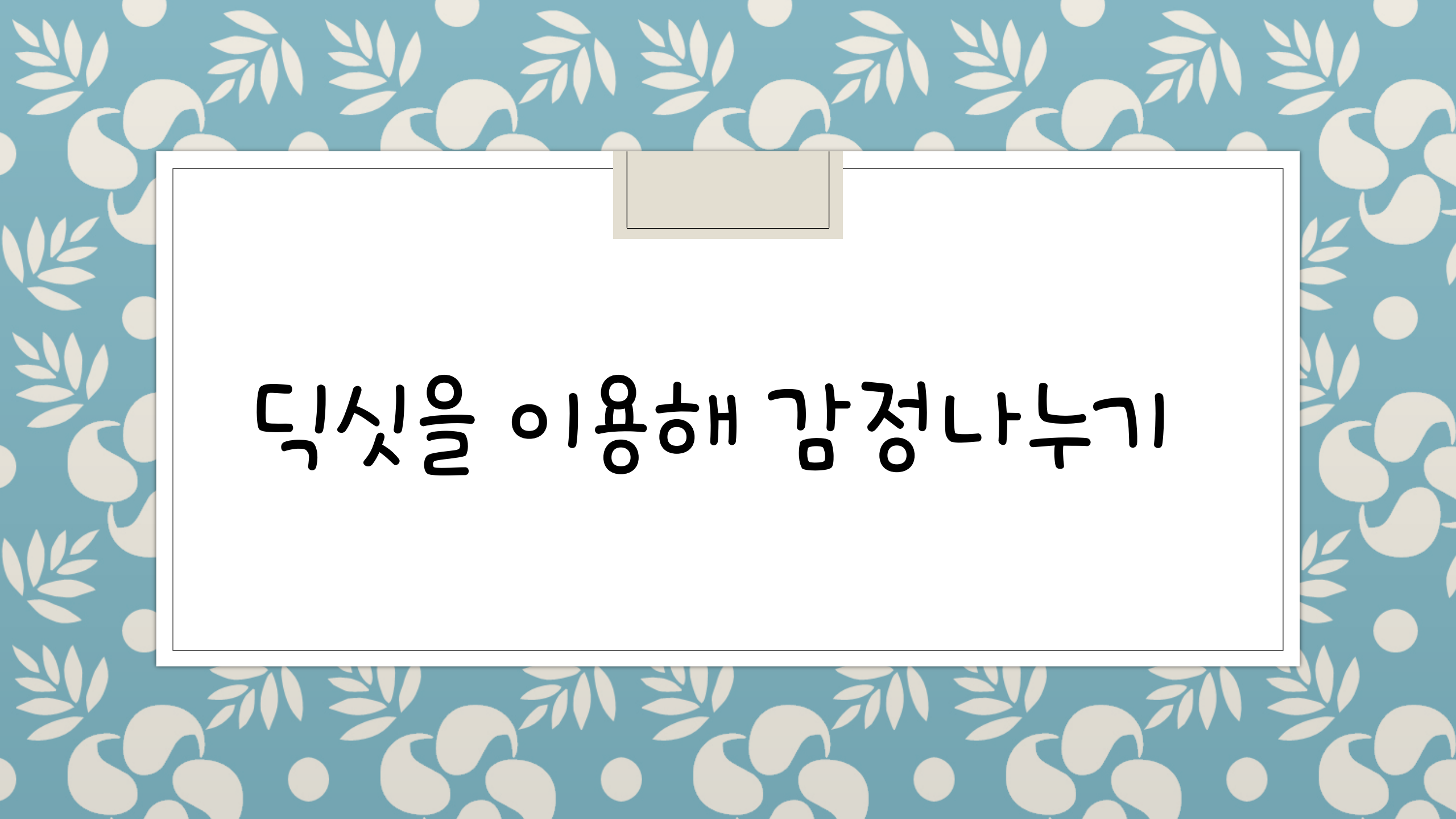
- 읽기 전 활동 → 감정카드 선택하기, 덕시게임
- 시집 훑어읽기 → 고른 감정카드에 관한 시 적기
- 읽은 후 활동 → 발표 및 공감된 시에 투표하기  
→ 라온으로 시 표현하기





**수업 전에 들어오면서 카드를 선택을 하며, 감정카드는 1, 3차시  
두번 고를 수 있도록 하였고, 선택한 이유를 게임을 통해 이야기하였다.  
<1단계 - 말없이 표정으로, 2단계-연상단어한개말하기, 3단계-상황말하기>  
상황말하기 예\_ 기쁘다 카드를 골랐다면 상황은 선물을 받았을때라고 말한다.**





딕시트를 이용해 감정나누기



**1** 모든 카드를 잘 섞은 후 각 사람에게 여섯장씩 보이지 않게 나누어 줍니다.

**2** 각자 자신의 색깔을 고르고 해당 토끼말과 숫자칩을 가져옵니다.

**3** 자신의 토끼말을 점수칸의 0칸에 놓습니다.

차례마다 돌아가면서 이야기꾼이 됩니다. 이야기꾼이 된 사람은 자신의 카드 중 한 장을 골라 안보이게 내려놓은 후 그 카드를 보면 생각나는 단어나 긴 문장 혹은 속담이나 영화 제목 노래 제목등을 말합니다.



노란색 사람이 이야기꾼

그럼 다른 사람들은 이야기꾼의 말을 듣고 자신의 카드 중 어느 카드가 그 설명에 어울리는지 선택한 후 뒤집어서 내려놓습니다.





점수계산방법

이야기꾼의 카드를 맞히면 - 3점

듣는이의 카드를 맞히면 - 인원수 대로

이야기꾼은 자신의 카드를 맞힌 인원수 대로 점수 획득



# 시집 훑어읽기

1. 시집을 모듬별로 나누어 놓고 10분씩 읽기.
2. 자신의 감정과 일치하는 시의 제목과 시인이름 기록.
3. 훑어읽기가 끝나면 모듬에서 책을 가져와 내가 고른 시에 기록.

시집 훑어읽기 목록 작성			
번호	시집제목	페이지	저자
1	시읽는밤	60p	하상욱
2			
3			

### 책놀이반 활동지

모듬명 : \_\_\_\_\_ 이름: \_\_\_\_\_

♥ 마음이란?  
성격, 천성, 기분, 감정, 느낌, 인정, 인심, 성의, 정성을 의미.

♥ 자신이 선택한 감정 카드의 내용과 선택한 이유를 적어보세요

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

♥ 내가 선택한 시

♥ 자신이 지은 시

♡ 내가 선택한 시

밝은

하상옥

니가 좋으면

나도 좋은 걸

♡ 자신이 지은 시

웃음

이주은

니가 밝으면

나도 밝은 걸



♡내가 선택한 시

달

이화주

매일 조금씩  
아주 조금씩 보여주더니  
와! 환한 황금알이었네  
깊은밤  
푸르고 깊은  
밤하늘로 날아올라  
가슴에 안고 와야지  
따스하게 아주 따스하게  
품어줘야지

♡자신이 지은 시

우리형

신동주

오늘도 끊임없이 나를 약올린다  
넘어졌다고, 시험 못봤다고  
알마다!  
때릴까? 안된다, 나보다 세다  
커서보자!!  
똑같이 해줄게

♡ 내가 선택한 시

## 첫 눈이 가장 먼저 내리는 곳

정호승

첫눈이 가장 먼저 내리는 곳은  
너와 처음 만났던 도서관 숲길이다.  
아니다, 내가 처음으로 무거운 내 가방을 들어주었던 버스종점이다.  
아니다, 버스 종점 부근에 서있던  
플라타너스 가지 위의 까치집이다  
아니다, 내가 사는 다세대주택 뒷산  
민들레가 무더기로 피어나던 강아지무덤위다.  
아니다, 외로운 선인장가시 위다.  
아니다, 봉천동 달동네에 사는 소년의 똥무더기 위다.  
아니다, 초파일 날 내가 술을 먹고 토하던 조계사 뒷골목이다.  
아니다, 전경들이 진압봉을 들고 서 있던 명동성당  
입구다.  
아니다, 나를 첫사랑이라고 말하던 너의 입술위다.  
그렇다, 누굴 사랑해 본 것은 내가 처음이라고 말하던 나의 입술 위다.  
그렇다.

♡ 자신이 지은 시

## 외로운 시간

마사모토

학원이 끝나고 집에 왔다.  
집에는 아무도 없다  
나 혼자 폰을 하며  
밥을 먹는다.  
이 시간이 가장  
외로운 시간이다.

# 책놀이반 활동지

모듬명 : 한 주일이든 사흘사흘건요

이름: 다사모돈

## ♥ 마음이란?

성격, 천성, 기분, 감정, 느낌, 인성, 인심, 성의, 정성을 의미.

## ♥ 자신이 선택한 감정 카드의 내용과 선택한 이유를 적어보세요

좋은) 좋은 것이 좋기 때문 외로운) 밖에서 외롭기 때문이기 때문이

### ♥ 내가 선택한 시

첫 눈이 내리는 가장 먼저 내리는 곳  
장소는

첫눈이 가장 먼저 내리는 곳은  
너와 처음 만났던 도서관 옮긴이다  
아니다

내가 처음으로 무거운 내뿜은 땀방울은  
비스킷이다  
아니다

비스킷을 보기에 사갔던 후  
플라타노스 가지 위의 가지집이다  
아니다

내가 사는 대백대중형 뒷산  
연두리가 깎아지른 피어나는 것의 무덤 위다  
아니다

괴리안 오고안이 피었다 전 언덕이 이파새다  
아니다

화문을 신안공주사지다  
아니다

꽃밭을 안동바위에 사는 오년의 풍우여가 뭐다  
아니다

꽃피익 알  
내가 잘못 겪고 쓴바엔 간짜사 뒷골목이다  
아니다

전경동이 잠잠함을 듣고 사오신 명동승당 일이다  
아니다

나를 헛사정이라도 말하면 나의 입술사다  
그런다

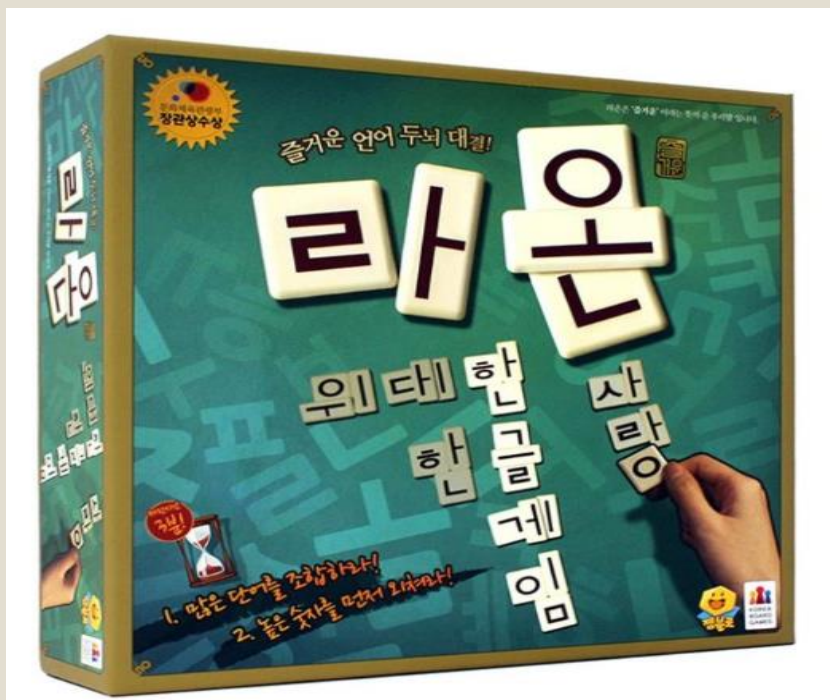
누군 사갈래본 것은 내가 처음이라고 말하면  
나의 입술 위다  
그런다

### ♥ 자신이 지은 시

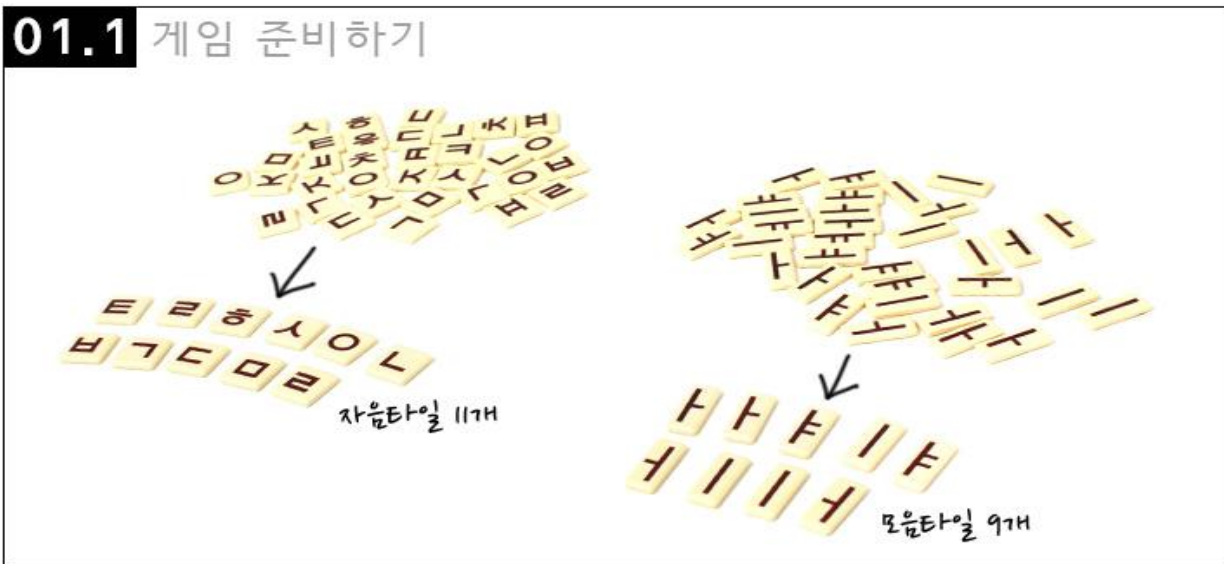
외로운 시간

학원이 끝나고 집에왔다.  
집에는 아무도 없다  
나 혼자 푹푹하며  
밥을 먹는다  
이 시간이 가장  
외로운 시간이다

# 라운 초성게임



## 01.1 게임 준비하기



타일들을 잘 섞은 뒤, 자음타일 11개와 모음타일 9개를 나눠가져요.

<출처 : 쟁블로>

이 이 자 이  
바 사 사 사

기 | 유 | 사 |  
모 | 나 | 기

이 | 다 | 가 | 지 |  
사 사

바 | 며 | 히 | 하 | 바 | 히 | 나 | 다 |  
나 | 오 | 오 | 기 | 사 | 나

바 | 며 | 히 | 기 | 바 | 지 | 오 | 나 | 다 |  
나 | 오 | 나 | 히 | 사 | 나

바 | 며 | 히 | 바 | 가 | 유 | 나 | 다 |  
나 | 오 | 나 | 사 | 나

이 | 다 | 가 | 지 | 나 | 지 | 모 |  
사 사 나 리

오 | 기 |  
사

이 | 다 | 바 |  
나

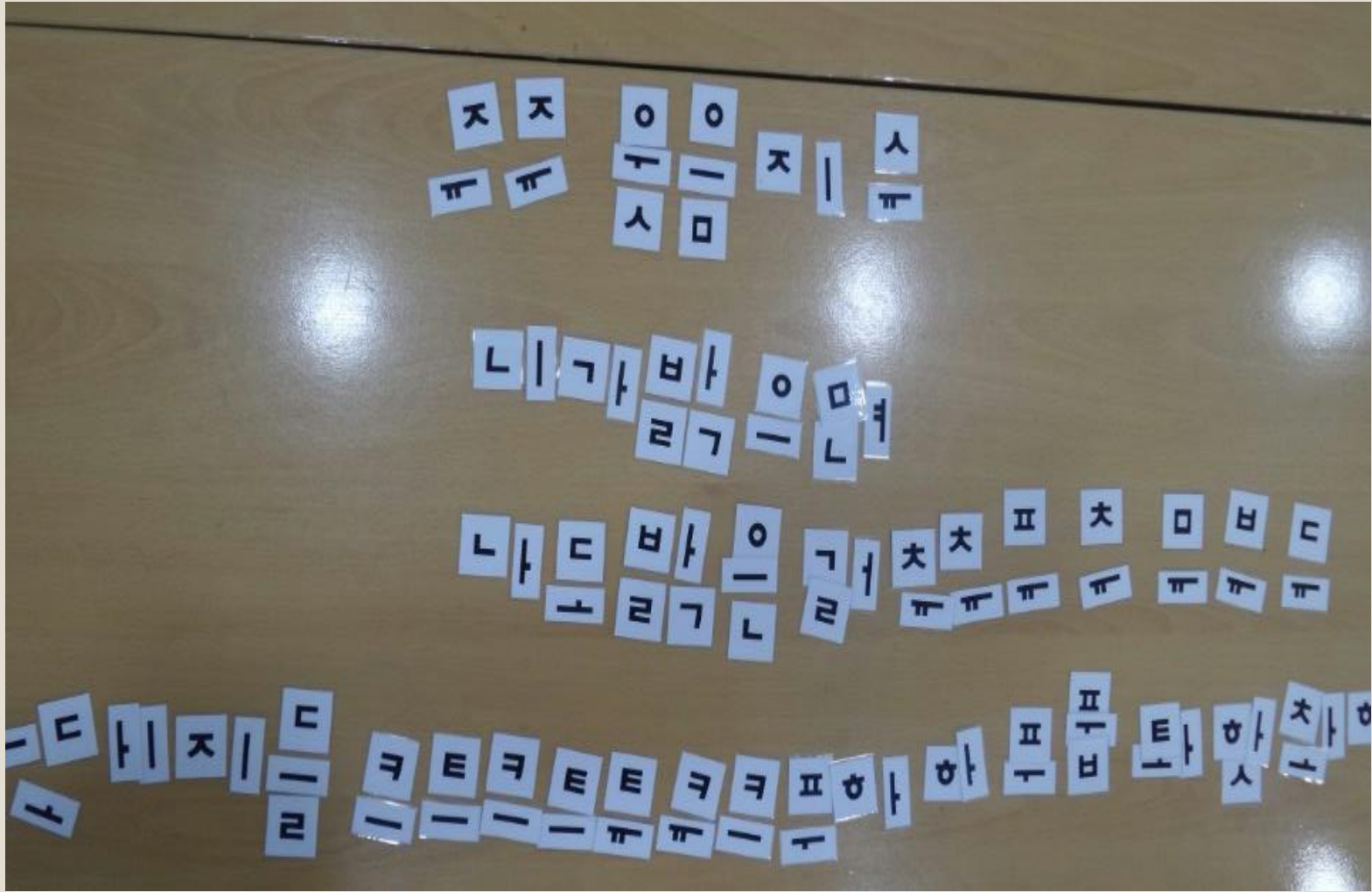
기 | 바 | 이 | 지 | 지 | 아 | 오 | 다 |  
나 | 히 | 나 | 히 | 리

이 | 지 | 리 | 라 | 다 | 유 | 이 | 바 | 지 |  
기 | 나 | 사

지 | 지 | 리 | 미 | 사 | 가 | 사 | 기 | 며 |  
리 | 나 | 오

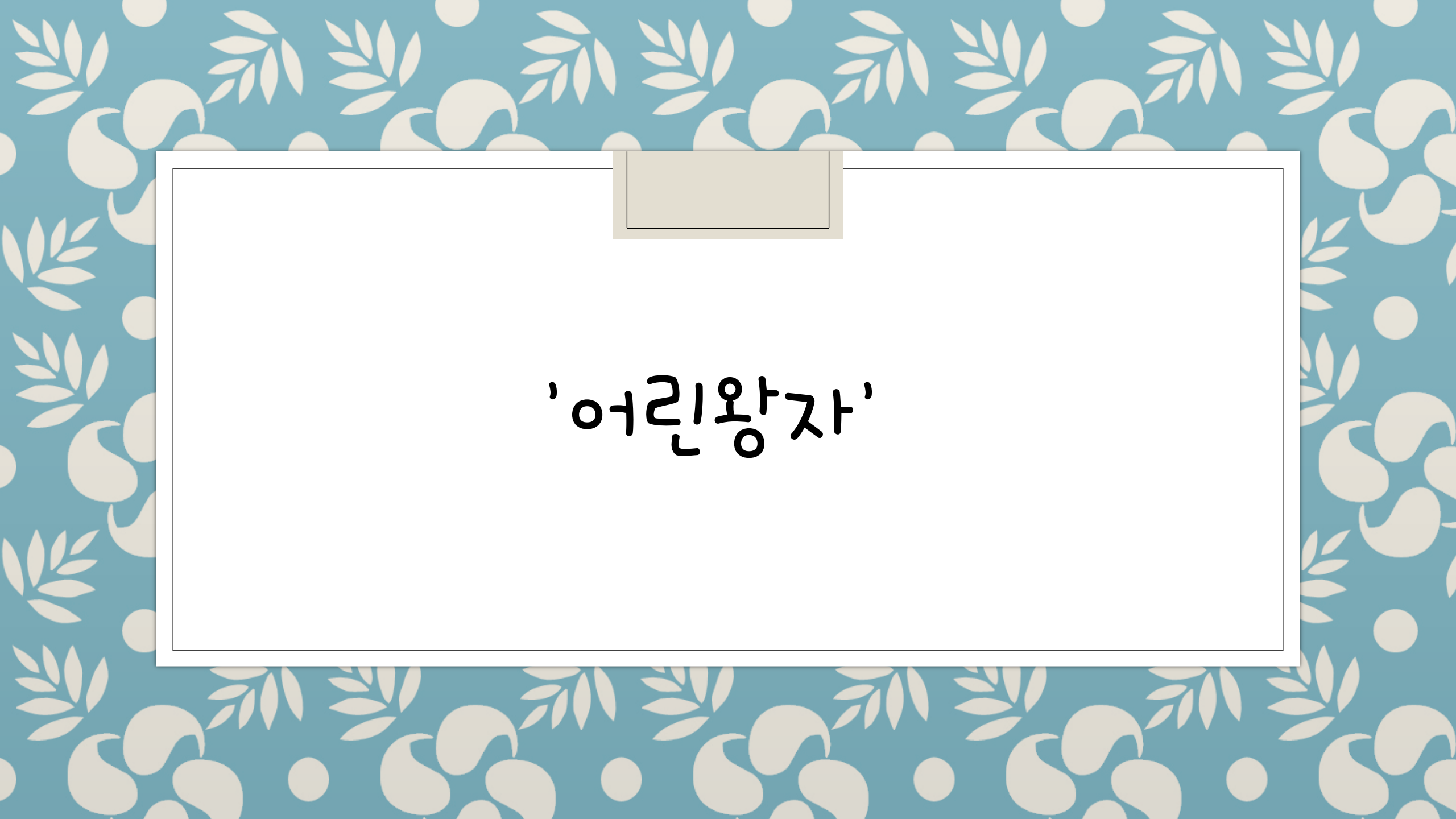
기 | 바 | 이 | 지 | 아 | 지 | 기 | 이 | 다 |  
나 | 히 | 리 | 사

학생작품



학생작품





'어린왕자'





활동내용

본, 개, 적 독서활동

추적놀이를 통해 어린왕자 맛보기

본, 개, 적, 독서활동



## 본 - 저자의 생각

책제목 : 남친의 마음을 읽을 수 있다고?

19p. - 심리학자가 던지는 질문

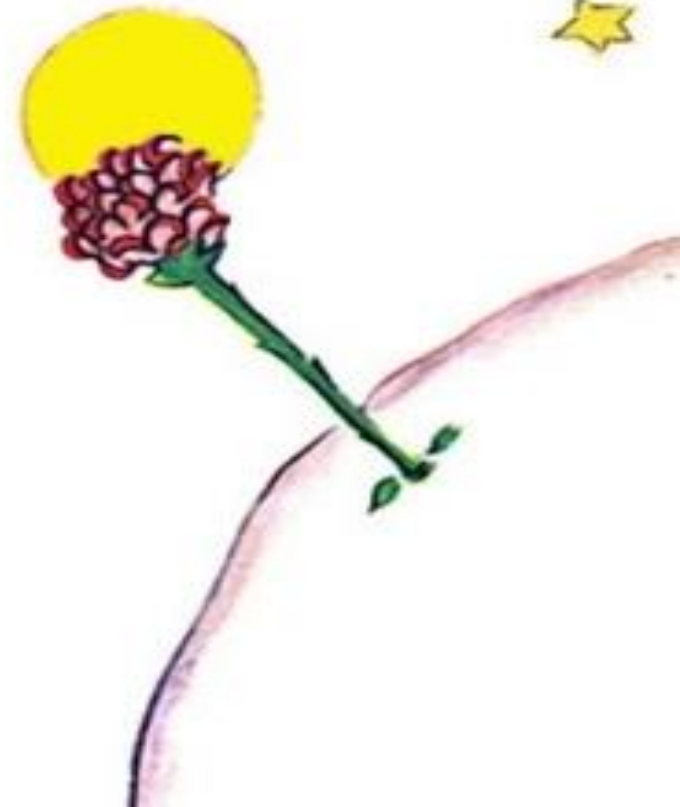
1. 무슨 행동을 하고 2. 어떻게 하고 3. 왜

- 우리가 점술가의 말을 믿는 이유?

1. 호기심과 재미 2. 불확실한 미래에 대한 두려움

149.- 우리의 기억

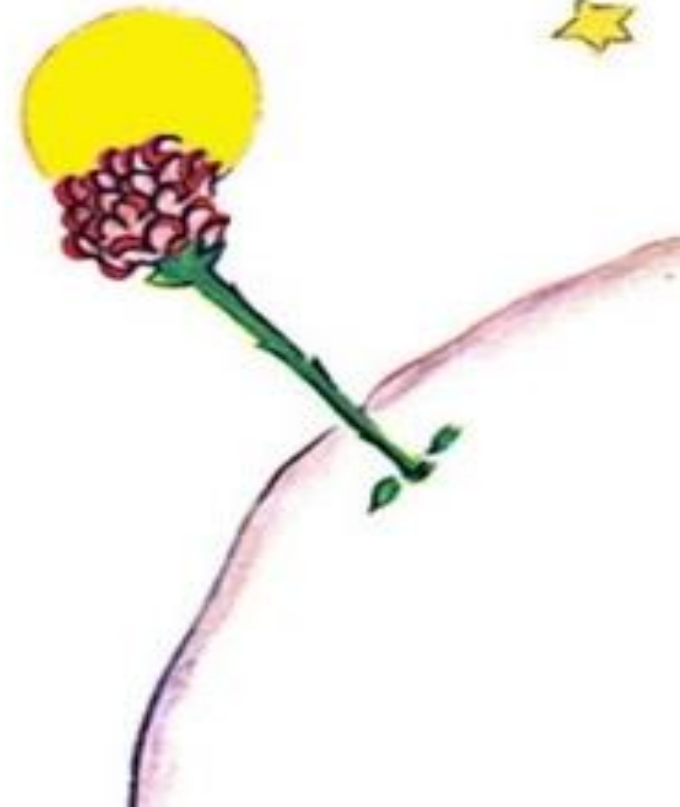
일반적으로 본 것은 그대로 기억하는 것이 아니라, 바꾸어서 기억하기도 하며, 개인의 신념과 다른 행동을 하기도 한다.



개 - 내가 깨달은 것

20p. 바넘효과

심리학자 포러가 성격진단 실험을 통해 처음으로 증명했으며,  
점을 믿는 것 뿐만 아니라 혈액형별 성격, 별자리별 성격을  
믿는 것도 바넘 효과 때문이다.



## 적 - 내 삶에 적용할 것

-심리학은 논리적인 추론이 필요하다

- 심리학 : 전망이 뚜렷하다.

\* 내 진로 설계에 참고해 보아야겠다.



읽기 전 활동		년	월	일	작성자
책제목	저자	출판사			

① 이 책과 나의 연관성은?

연관성 점검표(해당칸에 √ 표시)					점수
1	2	3	4	5	
책의 흥미성					
직업 연관성					
생활 연관성					
성장성 점검표					점수
책의 고전성					
작가의 전문성					
적용 가능성					
합계					

점수표	핵동지침	√표시
6점 - 20점	무 독 - 지금 단장 급하지 않은 책	
21점 - 24점	발췌독 - 부분적으로 필요한 것만 읽은 책	
25점 - 27점	별 독 - 꼭 필요한 책(식업과 밀접한 책)	
28점 - 30점	심 독 - 패러다임을 바꿀 책	

② 책을 보고 예상 키워드 뽑아보기

○ ○ ○

③ 이 책에서 얻고자 하는 것은 무엇인가?

읽은 후 활동		년	월	일	작성자
---------	--	---	---	---	-----

① 나에게 유익한 책인가?

BDDK FEEDBACK(해당칸에 √ 표시)					점수
1	2	3	4	5	
책은 전체적으로 논리적인가?					
저자가 말하는 것은 실천 가능한가?					
자신의 흥미와 호기심이 충족되었는가?					
이 책에 얼마만큼 동의하는가?					
한번 더 읽을 필요가 있는가?					
이 책을 소개하고 싶은가?					
합계					

② 책을 읽고 난 후 핵심 키워드 뽑아보기(우선순위)

○ ○ ○

③ 이 책의 주제 메시지를 자신의 관점에서 요약하기

본 개 적 보 린		년	월	일	작성자
책제목	저자	출판사			

★ 핵심(본 것 : 저자의 생각)

본


! 이해(내가 깨달은 것)

개

+ 실천(내 삶에 적용할 것)

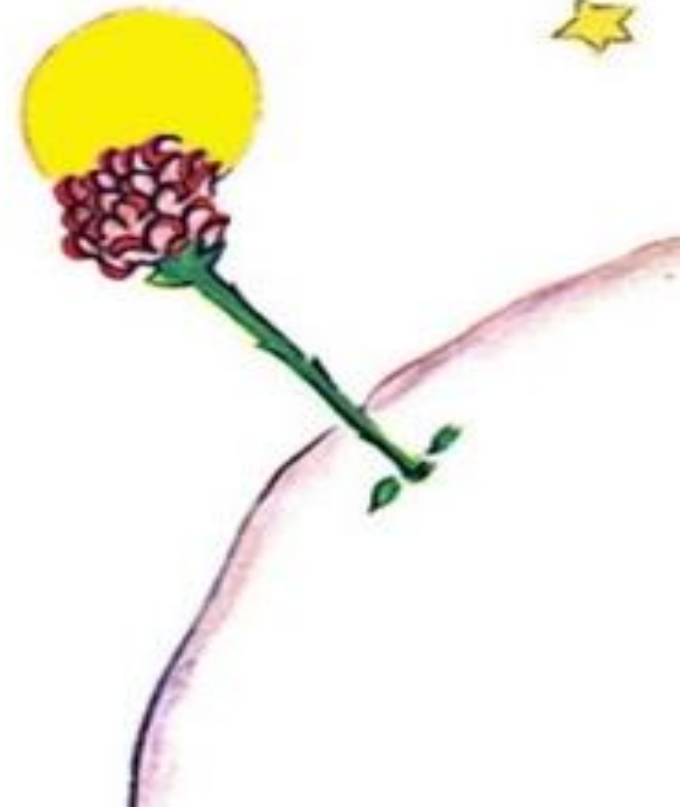
적

## 토론 주제

- 길들인 친구에 대해서 끝까지 책임져야 하는가? 
- 점등인처럼 책임을 다하기 위해 헌신하는 삶이 바람직한가?

마무리 활동		년	월	일	작성자
책제목		저자		출판사	
Memo	1. 토론할 주제를 선정하고 나의 생각을 정리해보자.				
I					
Memo	2. 토론을 하며 친구의 생각 정리				
Memo	3. 토론 후 최종 나의 생각 정리				

# 어린왕자 추적놀이





## [미션수행 스티커판]

- 미션을 수행하고 나면 미션완료 스티커를 받아 붙여주세요.



## 어린왕자를 만나다 추적놀이



모둠명:

---

일시 : 2016년 2월 4일 목요일

장소 : 교문중학교 도서관





= 도서관 추적놀이 따라가기



### 미션5. 같은 글 찾고 외우기!

#### ♣ 진행방법

- 1) 진행자가 뒤집어 놓은 글귀들을 같은 글귀대로 모으는 게임!
- 2) 가장 마지막에 맞힌 글귀를 모듬원끼리 외워서 발표한다.
- 3) 연습게임은 한번이며, 도전을 외치고 시작한다.
- 4) 처음 뒤집는 사람은 틀린 횟수로 치지 않으며, 2번 틀리면 다시 도전한다.



### 미션6. 활화산 만들기!

#### ♣ 진행방법

- 1) 미션을 수행하면 활화산을 만들 수 있는 도구를 얻을 수 있다. 도구를 얻어서 활화산을 만들자!, 제한시간은 5분이다.



### 미션1. 별을 찾아라!

#### ♣ 진행방법

- 1) 선정된 조별 색을 찾아 복도와 외부를 탐색한다.
- 2) 별을 찾았다면 뒷면에 붙어 있는 문제의 정답을 찾아, 사서샘에게 간다. 그리고 정답을 외친다.



### 미션2. 목마름을 없애는 약 찾기!

#### ♣ 진행방법

- 1) 물과 소금물 중 목마름을 없애는 것을 찾는다.
- 2) 목마름을 없애는 물을 찾은 후 퀴즈를 푼다.



### 미션3. 계산하는 사업가

#### ♣ 사업가(선생님)가 있는 곳을 찾아라!

- 단서 : 체중, AED, 침대,

#### ♣ 진행방법

- 1) 선생님이 보여주는 그림을 보고 어린왕자가 했던 말을 하면 계산문제를 받을 수 있다.
- 2) 계산문제를 푼 뒤 사업가(선생님)에게 보여준 뒤 정답이면 스티커를 받는다.



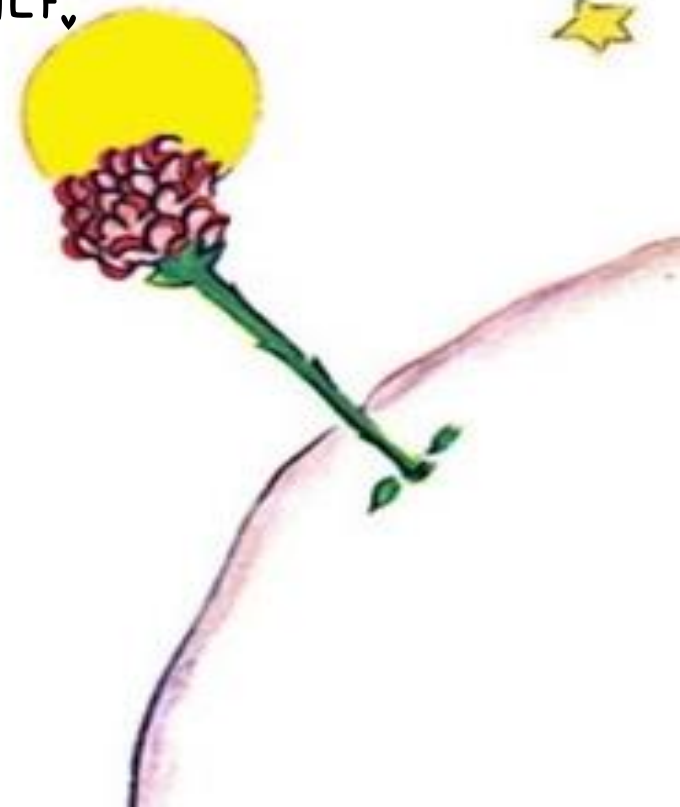
### 미션4. 지리학자

#### ♣ 진행방법

- 1) 주어진 힌트를 보고 지리학자가 되어 지역을 찾는다.
- 2) 정답을 칠판에 적는다.

# 추적놀이 유의사항

1. 도서실이 아닌 다른 곳을 갈 때에는 뛰지 않습니다.
2. 다른 실에서 하는 게임은 노크를 한 뒤 들어가도록 합니다.
3. 한 경기당 5분의 시간이 주어지며, 그 시간이 끝나면 자동으로 탈락입니다.
4. 다른 팀이 경기를 하고 있을 경우, 밖에서 조용히 기다립니다.
5. 필기도구를 가지고 다닙니다.
6. 조장을 제외한 다른 사람은 핸드폰을 가지고 다닐 수 없습니다.
7. 경기 도중 싸우거나, 무력을 행사할 경우 그 조는 전원 탈락입니다.



## Chapter 1. 별을 찾아라

### ♠ 진행방법

조별로 찾을 색을 선정한다. 선정방법은 번호 외치기다.

1. 복도와 외부 어딘가에 붙어져 있는 별을 찾는다.
2. 뒷면에 붙어 있는 문제의 정답을 찾는다.
3. 사서샘에게 정답을 외친다.

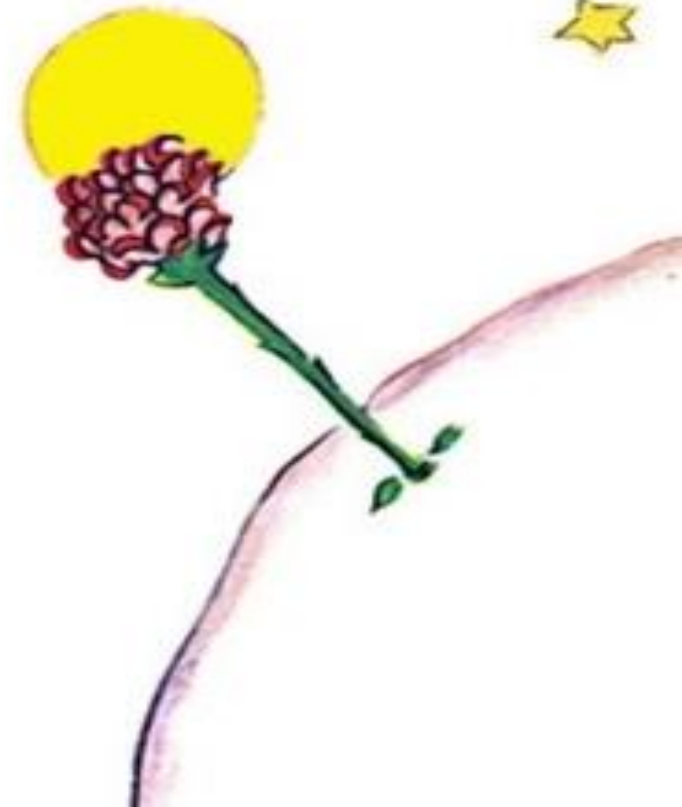
별의 색상은 다음과 같다.



## Chapter 2. 목마름을 없애는 약 찾기

### ♠ 진행방법

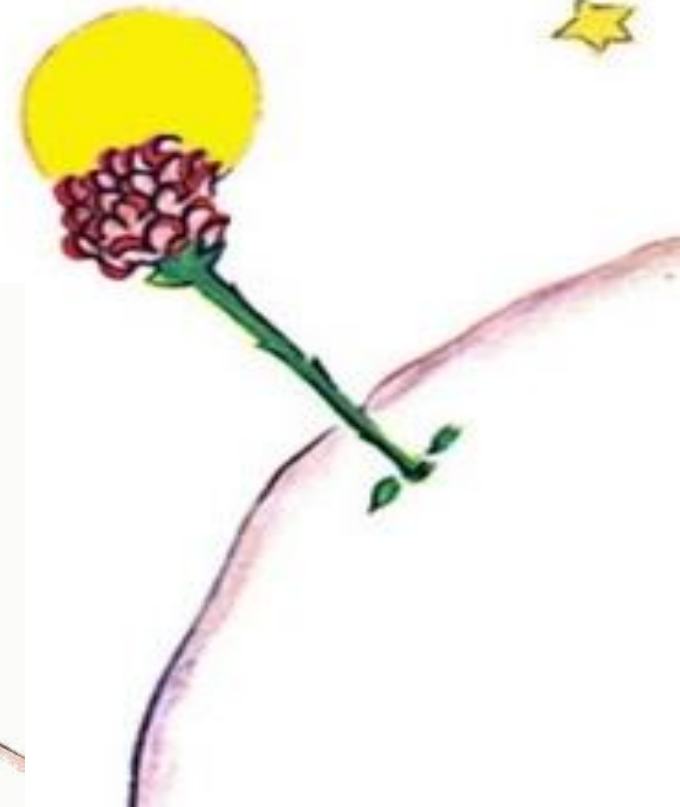
1. 목마름을 없애기 위해 물과 소금물 중에서 물을 찾는다.
2. 물을 찾았다면 퀴즈를 풀 자격이 주어진다.
3. 퀴즈를 풀어 정답을 맞히면 다음단계로 넘어간다.



## Chapter 3. 계산하는 사업가

### ♠ 진행방법

1. 문제를 가지고 계산 사업가(선생님)을 찾는다.
2. 선생님이 보여주는 그림을 보고 어린왕자가 했던 말을 이야기 한다.
3. 정답을 맞히면 계산 문제를 받을 수 있다.
4. 사업가(선생님)에게 스티커를 받는다.



## Chapter 4. 지리학자가 되자!

### ♠ 진행방법

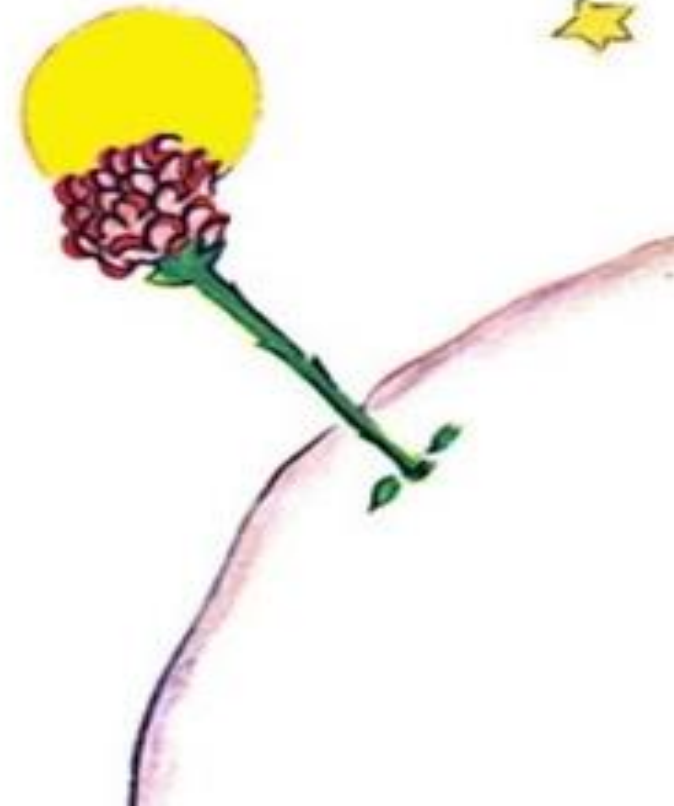
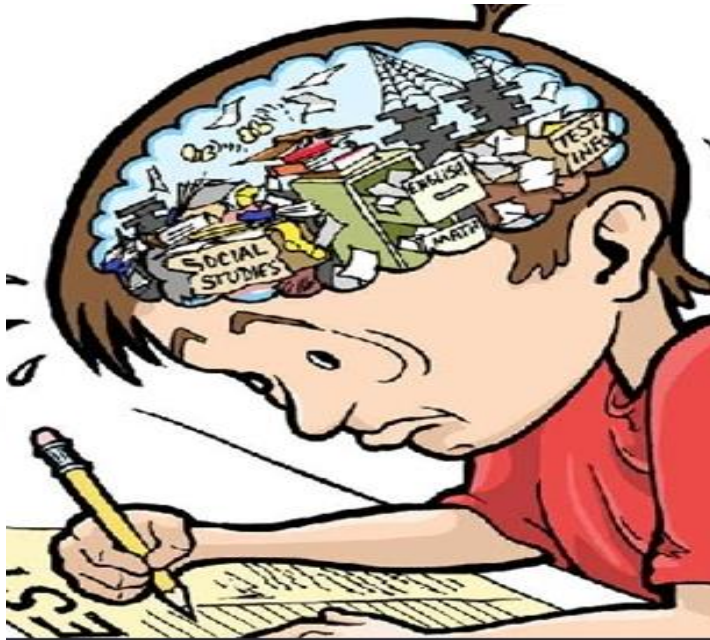
1. 주어진 힌트를 보고 지리학자가 되어 지역을 찾는다.
2. 정답을 칠판에 적는다.



# Chapter 5. 어린왕자 속 글귀를 찾고, 외우기

## ♠ 진행방법

1. 진행자가 뒤집어 놓은 글귀들을 같은 글귀대로 모은다.
2. 가장 마지막에 맞힌 글귀를 모듬원끼리 외워서 발표한다.
3. 뒤집어 놓은 글귀는 2번 틀리면 다시 도전해야 한다.
4. 처음 뒤집는 사람은 틀린 횟수가 아닙니다.

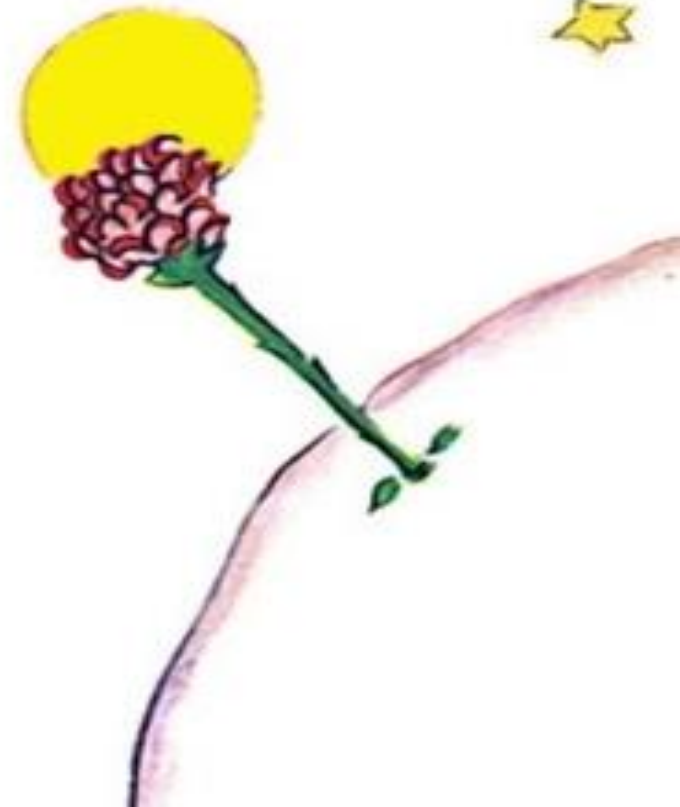


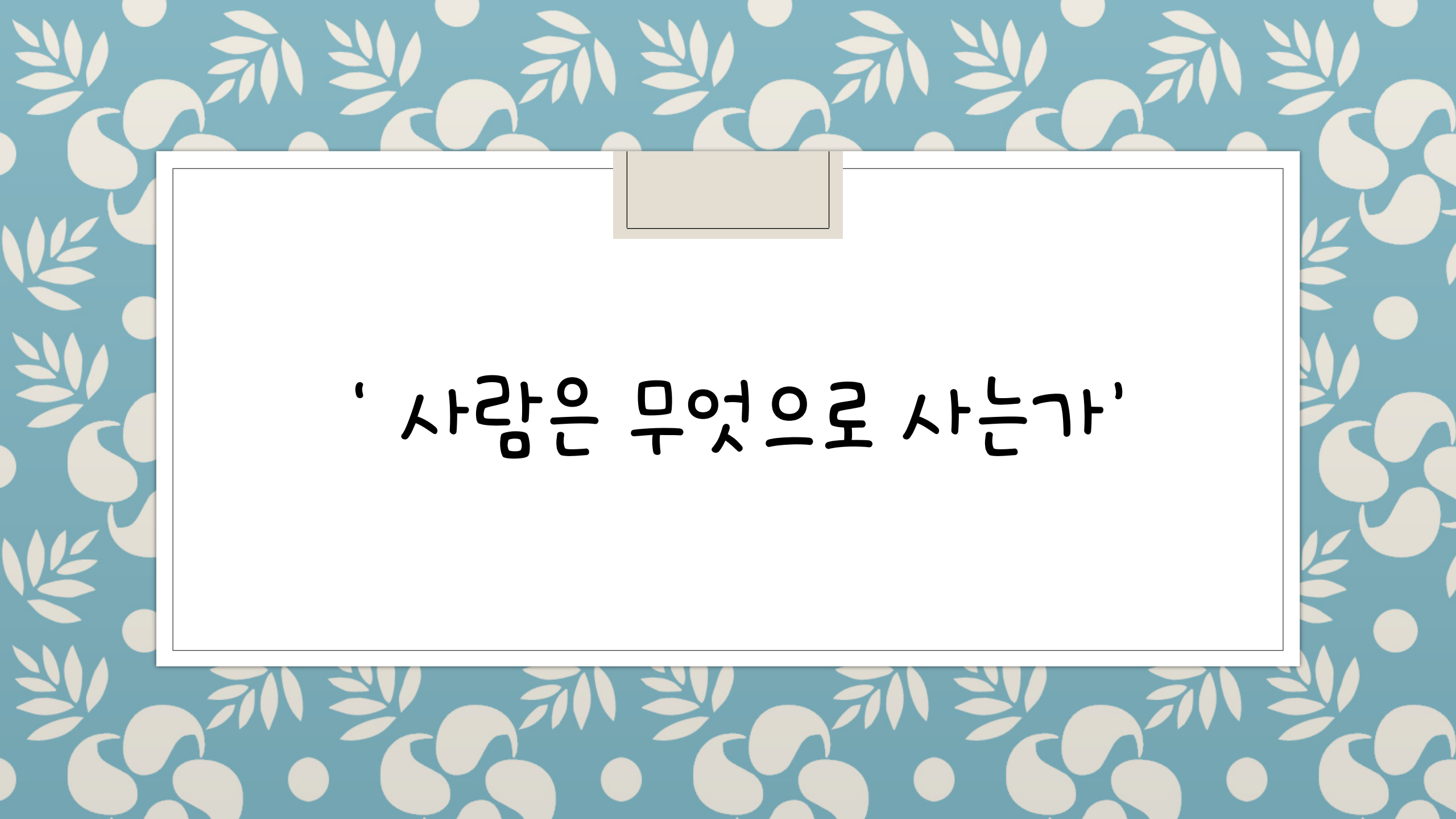


## Chapter 6. 활화산 만들기

### ♠ 진행방법

1. 활화산을 만들 수 있는 도구는 총 4개이며, 단계별로 문제를 해결하면 활화산을 만들 수 있는 도구를 얻을 수 있다.
2. 도구를 모두 모르면 도서관에서 활화산 만들기에 도전할 수 있으며, 제작 시간은 총 5분이다.
3. 5분을 넘기거나 화산이 폭발하지 않을 경우 실패.





' 사람은 무엇으로 사는가 '

## 활동내용

읽기 전 활동 → 너도나도 보드게임

읽은 후 활동 → 키워드 헷사로 토론하기

읽은 후 활동 → 가치경매게임

# 수업시간 전 가치 카드 선택하기

감사

고마움을 느끼고  
그 마음을 표현하는 것

QUIZ. 사랑, 배려, 봉사, 애국심, 나눔의 공통

Quiz. 혼자가 아닌 둘이 00

Quiz. 소중하게 생각해서 추구하려는 것



가치

## 학습목표

1. 살아가는데 필요한 가치에 대해 알아본다.

2. 토론과 게임을 통해 가치와 가치관의 개념과 필요성을 이해한다.

이름

총점

# 너도? 나도!

1	
2	

1	
2	

1	
2	

**하나의 주제에 대해 8가지 적는 것으로, 다른 사람과 같은 것을 적으면 인원수 만큼 점수를 얻습니다. 단, 아무도 적지 않으면 0점입니다.**

6	
7	
8	

6	
7	
8	

6	
7	
8	

1라운드 합계	
---------	--

2라운드 합계	
---------	--

3라운드 합계	
---------	--



보드게임 너도?나도!를 통해 자신이 소중히 여기는 가치를 적어보고 이야기 해보자!

이름

총점

# 너도?나도!

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1라운드 합계

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

2라운드 합계

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

3라운드 합계



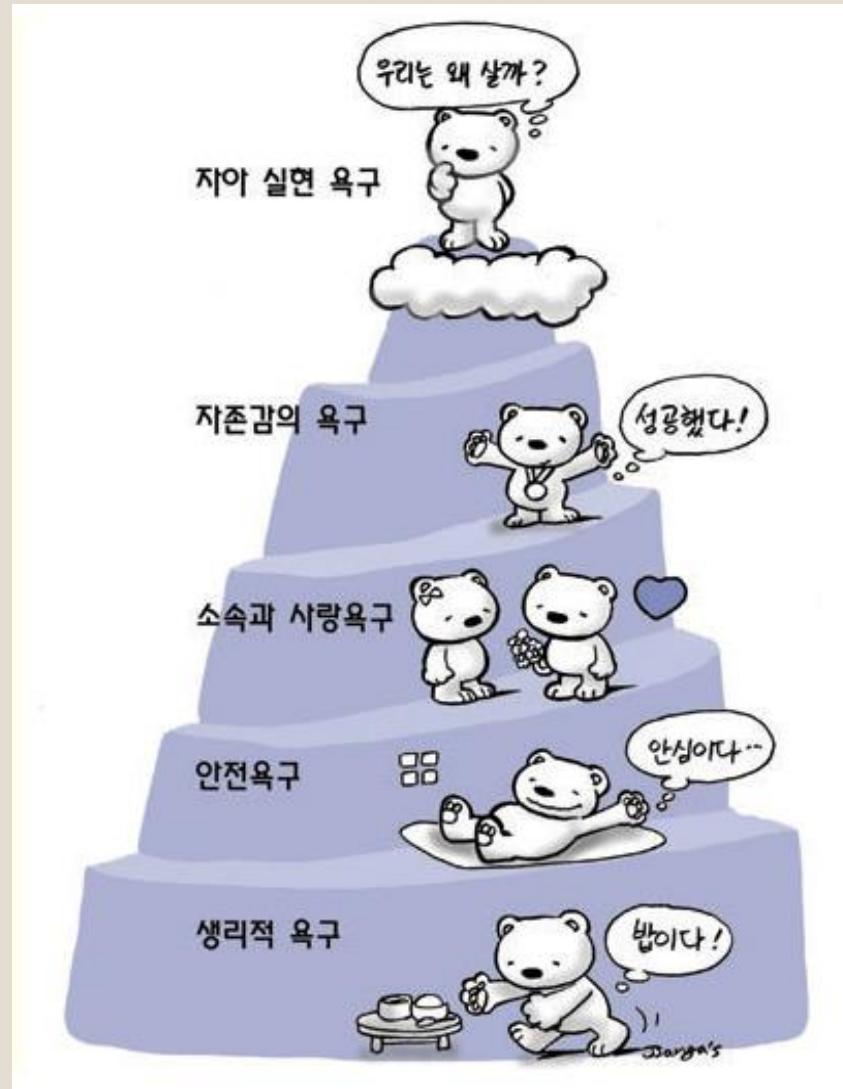
# 가치

1. 물질적 가치 : 물질이나 사물이 지니는 가치와 이를 통해 느끼는 즐거움(의복, 음식, 주택 등)
2. 정신적 가치 : 정신적인 만족을 주는 가치들

眞-진	善-선	美-미	聖-성
			
목욕탕에서 왕관에 들어간 순금의 양을 밝혀내는 '부력의 원리'를 찾아낸 아르키메데스	나라의 독립과 발전을 위해 평생을 바쳐 헌신한 김구 선생님	언제봐도 아름다움이 느껴지는 밀레의 '만종'	티베트의 정신적 지도자 '달라이라마'

3. 도구적 가치 : 그 자체가 목적이 아니라 다른 목적을 위한 수단이 되는 가치(돈)
4. 본래적 가치 : 다른 어떤 것을 위한 수단이 아니라 그 자체가 목적이 되는 것.(우정, 사랑, 나눔)

# 매슬로우 욕구 5단계

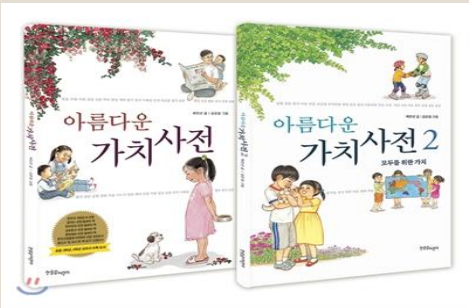


본래적 가치(아름다운 가치사전, 채인선, 2005)

감사	경손	공평	관용
공감(마음나누기)	믿음	배려	보람
사랑	성실	신중	약속
양심	예의	용기	유머
이해심	인내	자신감	정직
존중	책임	친절	행복

본래적 가치(아름다운 가치사전, 채인선, 2005)

경청	공감	끈기	바른마음
보살핌	부지런	생명존중	솔선
아름다움	양보	우정	자연사랑
자유	절약	절제	정돈
정성	즐거움	질서	착한마음
평화	함께하기	협동	희망



# 가치 의미 찾아보기 활동

## 아름다운 가치 사전

모듬명 : 연애성취를 밝힌 비극

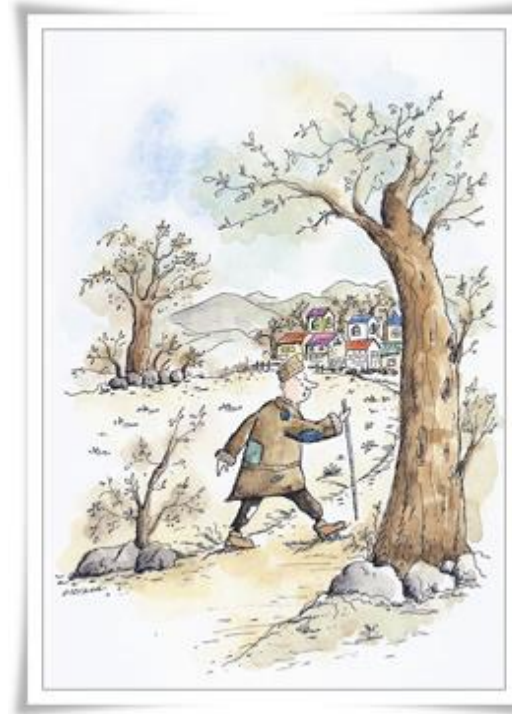
정성	완함을 다하려는 참되고, 성실한 마음.
존중	높이 귀중하게 대함
바른마음	① 자신이 잘못을 사실대로 정직하게 말하는 것. ② 남의 탓으로 돌리지 않는 것
끈기	쉽게 단념하지 아니하고 끈질리게 견디어 나가는 기운
평화	평온하고 화목함
우정	친구사이의 정 ♥

## 아름다운 가치 사전

모듬명 : 감세드의 세계혁명작전

자신감	늘 용기를 북돋아주고 자신을 칭찬해 주는 마음
행복	생활에서 충분한 만족과 기쁨을 느끼어 흐뭇함 또는 편안한 상태
예의	존경의 뜻을 표하기 위하여 예로써 나타내는 말투나 몸짓.
희망	어떤 일을 이루거나 하기를 바램.
믿음	어떤 사실이나 사람을 믿는 마음
질서	혼란 없이 순조롭게 이루어지게 하는 사물의 순서나 차례

책을 한번 맛볼까요?





## 여러 사람들의 가치관 분석하기

### 1. 대니 서 이야기

미국의 권위있는 한 잡지가 21세기 세계에서 가장 아름다운 청년 50명을 선정하면서 그중에 재미동포 2세인 23세의 대니 서(서지운)이 포함되어 있어 잔잔한 감동을 불러 일으켰다. 1977년 펜실베니아 주에서 태어난 그는 11세때 텔레비전과 책 등을 통하여 동물 학대와 환경 재해의 참상을 목격한 후 12세 나이에 세상을 바꾸는 일에 나섰다. 그는 '지구 2000'이라는 어린이환경단체를 만들고 자신의 생일날에 친구 7명에게 생일선물 대신에 이 단체의 회원으로 가입할 것을 권했다. 13세에는 학교 근처의 숲이 개발업자에게로 넘어가자 건설 현장에서 반대 시위를 벌이고 법정 싸움을 벌였다. 16세 때에는 덴마크 고래잡이에 항의하기 위해 버스를 타고 워싱턴으로 가 덴마크 대사관 앞에서 항의 시위를 벌이기도 하였다. 그가 고등학교를 졸업할 때 성적은 형편없었지만 환경 운동을 통해 대학 졸업장보다 더 귀중한 삶의 의미를 터득했다. 대학 진학을 포기한 그는 현재 여러 가지 환경 운동으로 바쁘게 살아가고 있다.

### 2. 장기려 박사 이야기

성산(聖山) 장기려 선생은 1911년 평북 용천에서 태어나 1995년에 생을 마치기까지 소외된 이웃들과 고통을 함께 나누는 진정한 의미의 봉사의 삶을 살다 간 '참의사'였다. 돈과 사욕을 멀리 한 채 말년에는 병원(고신의료원) 10층의 24평 남짓한 사택에 거주하며 가진 것 없이 검소한 삶을 살았다. 그는 또 북에 두고 온 아내와 자녀들에 대한 그리움을 가슴에 안고 한평생 절개를 지켜 45년을 홀로 지내기도 하였다. 그는 치료비가 없어서 고민하는 환자들을 몰래 돌려 보내기 일쑤여서 항상 병원 행정직원들의 불만소리를 들어야 했다. 서울의대의 전신인 경성의전을 수석졸업하고 국내 최초로 초기 간암환자를 대량 간절제술로 완치시킨 장기려는 학문적으로도 당대 최고의 외과의사중 한 사람이었다. 보험제도가 없던 시절에는 부산에서 청십자의료보험조합을 설립하여 국내 의료사에 뚜렷한 족적을 남기기도 했다.

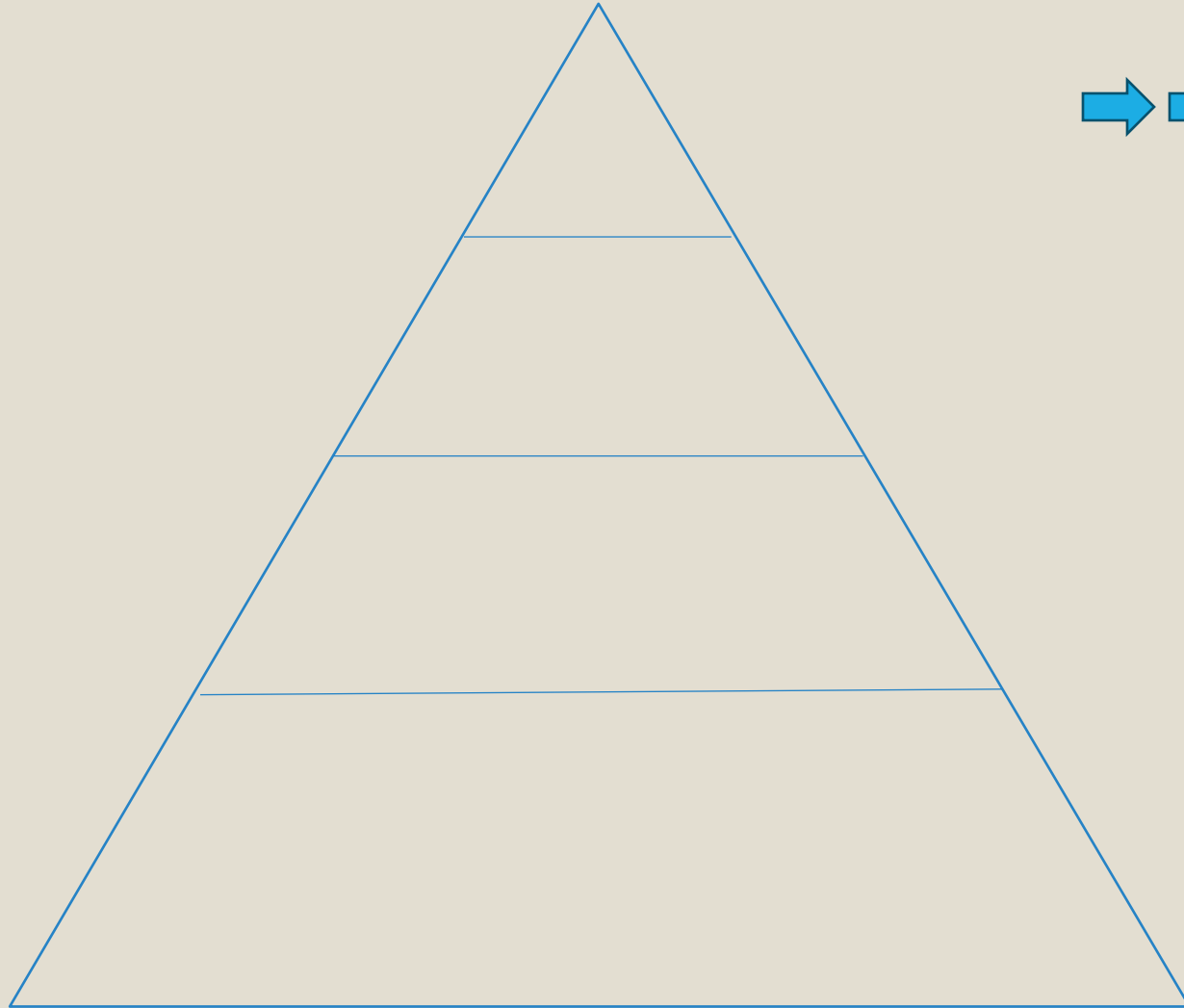
### 3. 교통 사고 이야기

새벽에 횡단 보도를 건너던 30대 주부 박씨가 택시에 치여 숨졌으나 사고 현장을 지나던 행인들이 피해자의 전대에서 떨어진 돈을 줍는데 정신이 팔린 나머지, 사고를 낸 택시가 달아나는 것을 목격하지 못한 사고가 발생하였다. 사고는 채소 가게를 하는 박씨가 어둠이 채 가시지 않은 이른 새벽, 남편이 트럭을 추차하려 간 사이에 횡단 보도를 건너다가 고가 도로 쪽에서 달려오던 택시에 치여 일어났다. 경찰은 "사고 당시 현장 부근에는 20여명의 행인이 있었으나 이들은 모두 박씨의 전대에서 떨어진 1만원짜리 지폐 등 220만원의 돈을 줍는데 정신이 팔렸고, 그 사이에 사고를 낸 택시는 사라졌다"고 밝혔다.

※위의 사람들에게 있어서 가장 소중히 여기는 가치가 무엇인지 분석해 보세요.

1. 대니 서가 중요하다고 생각한 가치는? \_\_\_\_\_
2. 장기려 박사가 중요하다고 생각한 가치는? \_\_\_\_\_
3. 행인들이 가장 소중히 여기는 가치는? \_\_\_\_\_
4. 사람은 무엇으로 사는가에서 구두장이가 깨달게 된 가치는 무엇인가요? \_\_\_\_\_

[가치 피라미드 만들기] 위에서 열거한 가치들을 우선 순위에 따라 채우세요.



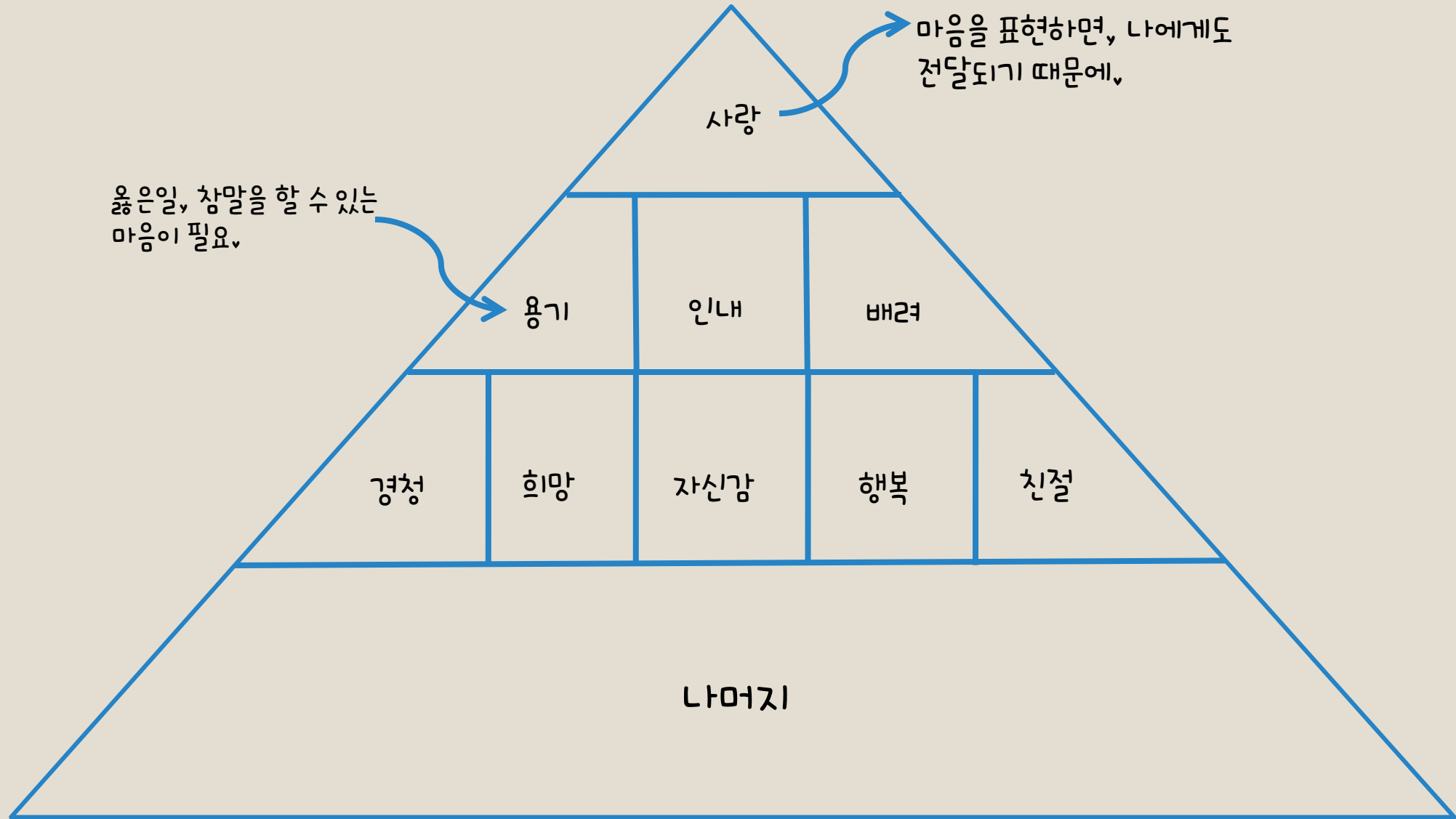
→ → → 1가지

→ 3가지

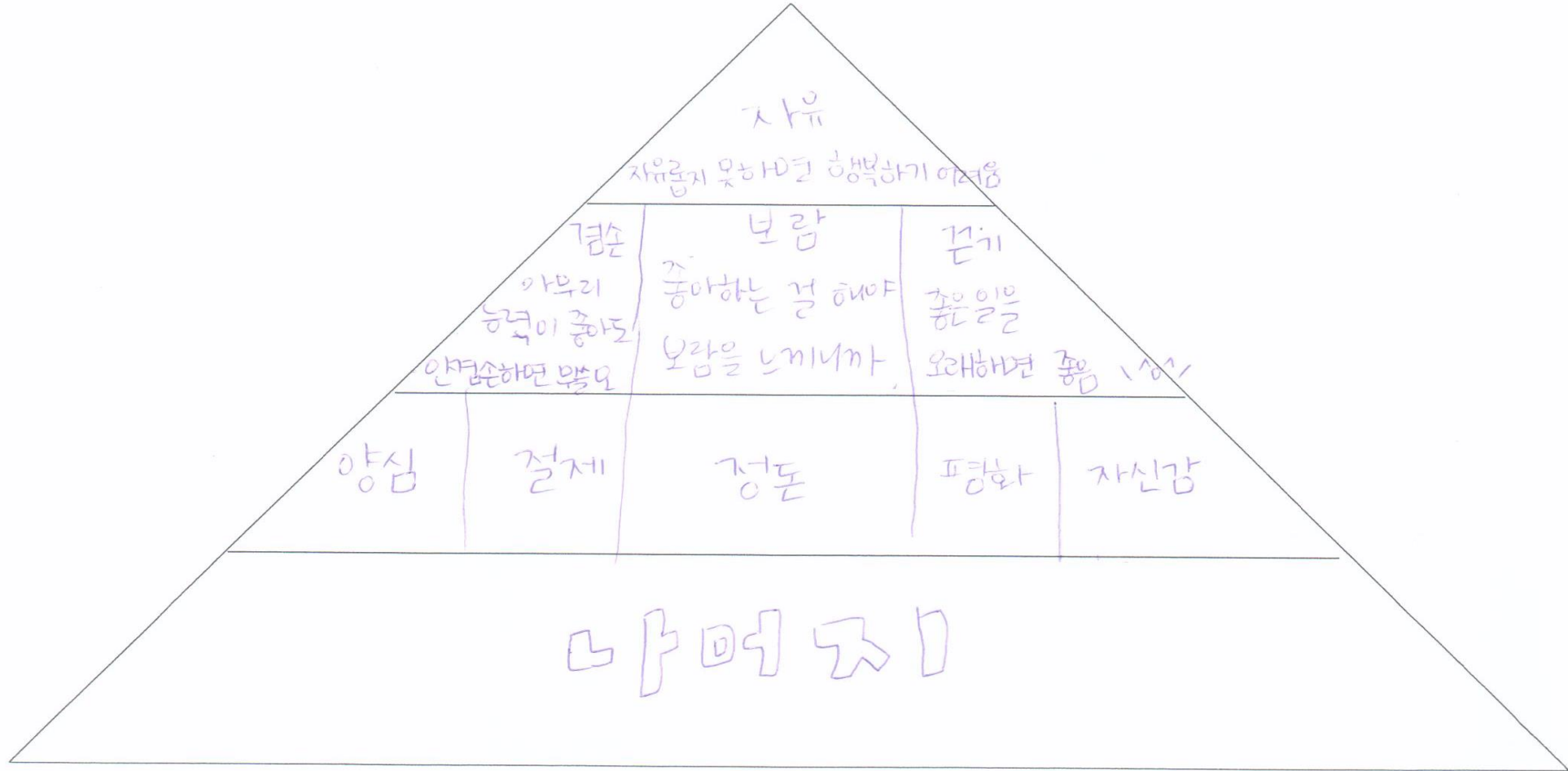
→ 5가지

→ 나머지

# 사서생의 가치 피라미드



2. [가치 피라미드 만들기] 위에서 열거한 가치들을 우선 순위에 따라 채워보고, 이유를 적어보세요





# 키워드행사토론

- 키워드 헥사란?

육각형인 헥사곤과 키워드라는 단어를 조합, 육각형 카드에 키워드를 적어 그것을 바탕으로 책 내용을 정리하고 토론하는 것.



출처 : 박현희 서울 독산고 사회교사



**키워드를 적은 종이를 내려 놓으며, 키워드에 대해 관한 이야기를 하며, 헥사 카드가 모두 없어질 때까지 이야기를 나눕니다. 만약 앞 사람이 내려 놓은 키워드와 같은 키워드를 가지고 있으면, 그 키워드 위에 겹쳐 올려 놓습니다.**

### **<게임방법 >**

**키워드가 적힌 헥사 카드를 마구 섞어 모두 뒤집은 다음, 구불구불 늘어놓습니다.**

**순서대로 주사위를 던져 나온 숫자만큼 말을 전진시킵니다.**

**헥사 카드를 뒤집어서 적힌 키워드에 대해 설명할 수 있으면, 그 키워드를 가져올 수 있습니다.**





가치경영매게임



## 가치 경매 게임

모듬명 : \_\_\_\_\_

### (경매방법)

- ① 모듬당 100만원을 가지고 아래 품목 중에 사고 싶은 가치관의 할당금액을 적는다.
- ② 경매사가 "OO상품 나왔습니다. 이 상품을 사실 분은 누구십니까?"하면 할당금액으로 입찰한다.
- ③ 가장 높은 금액으로 입찰한 모듬에서 낙찰이 되고 유찰된 덕목은 마지막에 다시 경매에 붙인다. 만약 70만원이 같이 나오면 가위, 바위, 보하여 경매 받는 사람을 정한다.
- ④ 모듬에서 입찰을 받은 사람이 경매사가 되어 다시 경매가 시작된다. 경매사가 된 팀은 경매에 입찰할 수 없다. 때문에 자신이 사고 싶은 덕목을 경매하면 안된다.
- ⑤ 경매사는 반드시 용건을 판매할 때는 이 상품이 어디에 사용되면 좋은지에 대한 이유를 밝혀야 한다.

가치인성덕목	모듬 선택순위	입찰 희망가	낙찰가	낙찰가 순위
1. 감사				
2. 겸손				
3. 공평				
4. 희망				
5. 공감(마음 나누기)				
6. 믿음				
7. 배려				
8. 보람				
9. 사랑				
10. 성실				
11. 신중				
12. 약속				
13. 양심				
14. 예의				
15. 용기				
16. 유머				
17. 이해심				
18. 즐거움				
19. 자신감				
20. 정직				
21. 존중				
22. 책임				
23. 친절				
24. 행복				
25. 경청				
26. 착한마음				
27. 끈기				
28. 바름마음				
29. 보람됨				
30. 무지런				
31. 생명존중				
32. 솔선				
33. 아름다움				
34. 양보				
35. 우정				
36. 자연사랑				
37. 자유				
38. 절약				
39. 질제				
40. 열등				
41. 정성				
42. 평화				
43. 함께하기				

## 가치 경매 게임

모듬명 : 대인 하근근 오성진 김민자

### (경매방법)

- ① 모듬당 100만원을 가지고 아래 품목 중에 사고 싶은 가치관의 할당금액을 적는다.
- ② 경매사가 "OO상품 나왔습니다. 이 상품을 사실 분은 누구십니까?"하면 할당금액으로 입찰한다.
- ③ 가장 높은 금액으로 입찰한 모듬에서 낙찰이 되고 유찰된 덕목은 마지막에 다시 경매에 붙인다. 만약 70만원이 같이 나오면 가위, 바위, 보하여 경매 받는 사람을 정한다.
- ④ 모듬에서 입찰을 받은 사람이 경매사가 되어 다시 경매가 시작된다. 경매사가 된 팀은 경매에 입찰할 수 없다. 때문에 자신이 사고 싶은 덕목을 경매하면 안된다.
- ⑤ 경매사는 반드시 용건을 판매할 때는 이 상품이 어디에 사용되면 좋은지에 대한 이유를 밝혀야 한다.

가치인성덕목	모듬 선택순위	입찰 희망가	낙찰가	낙찰가 순위
1. 감사				
2. 겸손				
3. 공평				
4. 희망				
5. 공감(마음 나누기)				
6. 믿음				
7. 배려				
8. 보람				
9. 사랑				
10. 성실	2	30		
11. 신중				
12. 약속				
13. 양심	4	10		
14. 예의				
15. 용기				
16. 유머				
17. 이해심				
18. 즐거움				
19. 자신감				
20. 정직				
21. 존중				
22. 책임				
23. 친절				
24. 행복	1	100		
25. 경청				
26. 착한마음				
27. 끈기				
28. 바름마음				
29. 보람됨				
30. 무지런				
31. 생명존중				
32. 솔선				
33. 아름다움				
34. 양보				
35. 우정				
36. 자연사랑				
37. 자유	3	20		
38. 절약				
39. 질제				
40. 열등				
41. 정성				
42. 평화				
43. 함께하기				

모듬에 필요없는 가치를 팔아  
필요한 가치 구입하기

가치 판매 보고서

판매할 가치	판매할 가격	판매한 가격	활용 방안	비고

가치 판매 보고서

판매할 가치	판매할 가격	판매한 가격	활용 방안	비고
술선	25만	3	왜냐하면 "술선"은 꼭 사람에게 필요한 덕목이므로 도덕책에 나와 있음 그리고 사람이 술선수범하면 사람들에게 인정 받을 수 있는 인재가 된다.	
용기	30만	5	용기가 있다면 도전적인 마음으로 뭐든지 열심히 할 수 있기 때문 또 책을 읽고 작사 르 열심히 하다 보면 다른 사람들도 날 좋아 할 수 있기 때문	
감사	40만	3	어쨌든 감사가 있어야 서로서도 베푸는 것이 존재하기 때문이긴. 또 다른 사람이 나를 도와줬을 때 감사할 마음이 들어가 다음에도 보람을 느끼고 다시 도와줄 수 있기 때문	

가치 판매 보고서

판매할 가치	판매할 가격	판매한 가격	활용 방안	비고
경솔	1만원	3	싸매가 없어 모이고 이어지도 좋지 않다.	
귀족	3만원	19	신뢰감을 줄 수 있다.	
예의	3만원	4	어르신들에게 사랑 받을 수 있다.	

## 가치 경매 분석표

1학년 반 모든 이름 : \_\_\_\_\_ 이름 : \_\_\_\_\_

구입한 물건	가격	구입한 이유	활용 방안	비고

## 가치관 경매 보고서

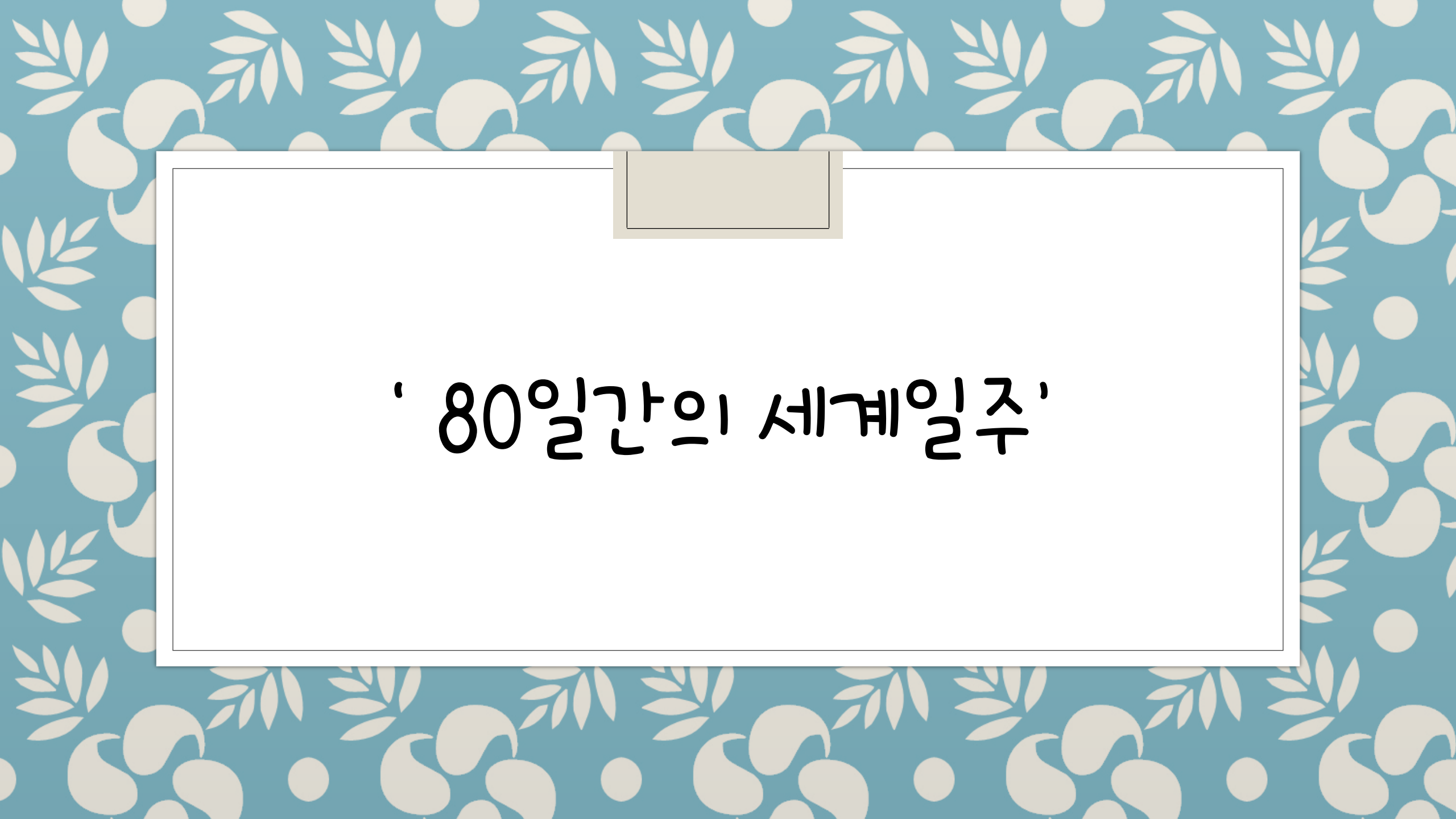
1. 나의 가치관 우선순위를 적어보시오.	1위 : 2위: 3위:
2. 경매에 성공한 가치는 무엇인가요?	
3. 세상에 사려고 생각한 가치와 경매 후 선택한 가치는 어떻게 차이가 나타나요?	
4. 자신에게 무어선 경매금액은 다 사용했나요? 남았다면 왜 사용 못했나요?	
5. 잃었던 가치 중에 생각지도 않았던 것이 있다면 무엇일까요? 있었고, 그 이유는 무엇일까요?	

※ 조별로 느낀 설움 이야기 해 봅시다.

(조별이름) : \_\_\_\_\_

(조별이름) : \_\_\_\_\_

(조별이름) : \_\_\_\_\_



' 80일간의 세계일주 '

## 활동내용

읽기 전 활동 → 당신의 책을 가져오세요 게임

읽은 후 활동 → 여행차차 게임

# BRING YOUR OWN BOOK

**BRING  
YOUR OWN  
BOOK**

*The game of borrowed phrases*

3+ PLAYERS  
20 MINS  
AGES 12+

Your old favorite book is now your new favorite game! Draw a category card, grab a book, and then quickly skim to satisfy the chosen prompt (and the judge!) with the most entertaining phrase. Can you find "a ridiculous tabloid headline" in that best-selling novel? How about "dating advice" in your well-worn cookbook? Since you can use any book, you can play with any group and

자신의 책을 한권 가져온 뒤, 출제자를 정합니다.

문제 출제자가 질문카드 맨 윗카드를 가져와서 두개의 질문 중 하나를 선택해 크게 읽으면, 나머지 참여자는 자신의 책에서 정답에 가장 가깝다고 생각되는 단어 또는 문장을 찾아 “찾았다”라고 외칩니다. 이후 나머지 참가자에게는 1분의 시간이 주어지고, 1분 후 돌아가면서 찾은 내용을 발표합니다.



# 직소토론방식으로 책임하기

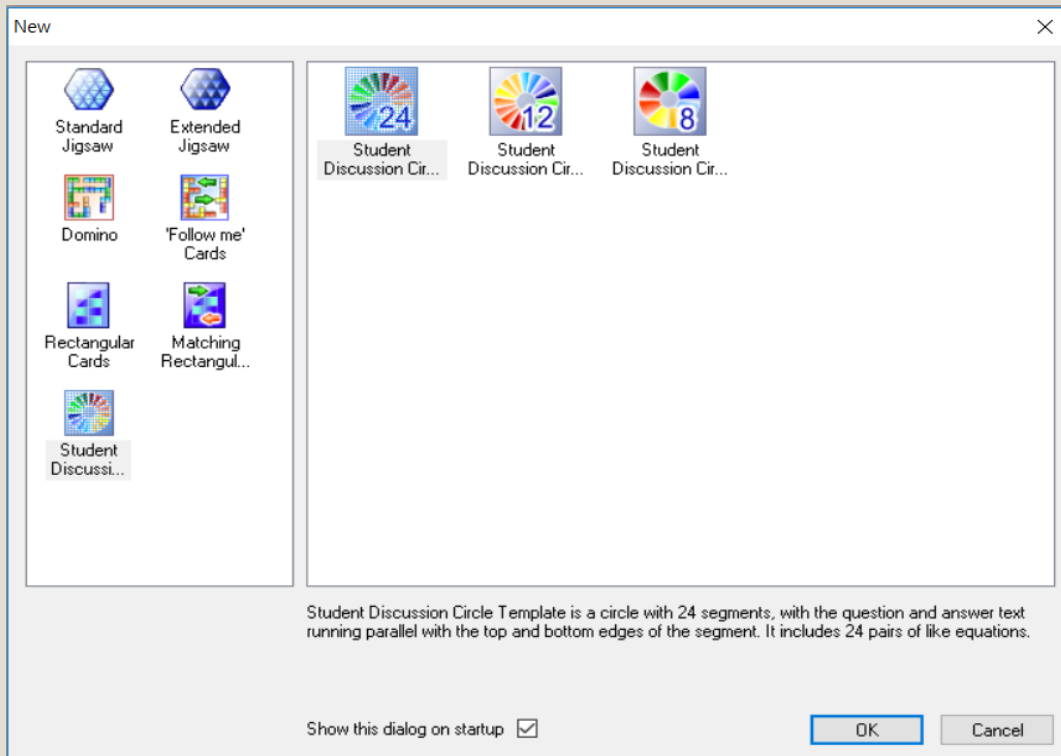
1. 여행을 떠나기 전까지 이야기는 들려줌. (1~4단원)
2. 모둠별로 여행스케줄에 따라 읽을 부분 정하기
3. 해당 단원의 중요한 내용 정리하기
4. 모둠으로 돌아가 모둠원에게 해당 내용 들려주기.

## 여행스케줄

런던에서 수에즈	기차와 기선	7일
수에즈에서 뭄바이	기선	13일
뭄바이에서 콜카타	기차	3일
콜카타에서 홍콩	기선	13일
홍콩에서 요코하마	기선	6일
요코하마에서 샌프란시스코	기선	22일
샌프란시스코에서 뉴욕	기차	7일
뉴욕에서 런던	기선과 기차	9일
계		80일

# Tarsia

- 퍼즐을 만들어주는 프로그램 이용



→ 토론 원형 템플릿을 선택



Tarsia - [Tarsia1]

File Edit View Style Size Window Help

Standard Presentation Content

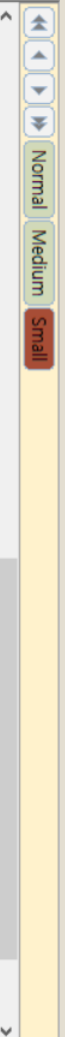
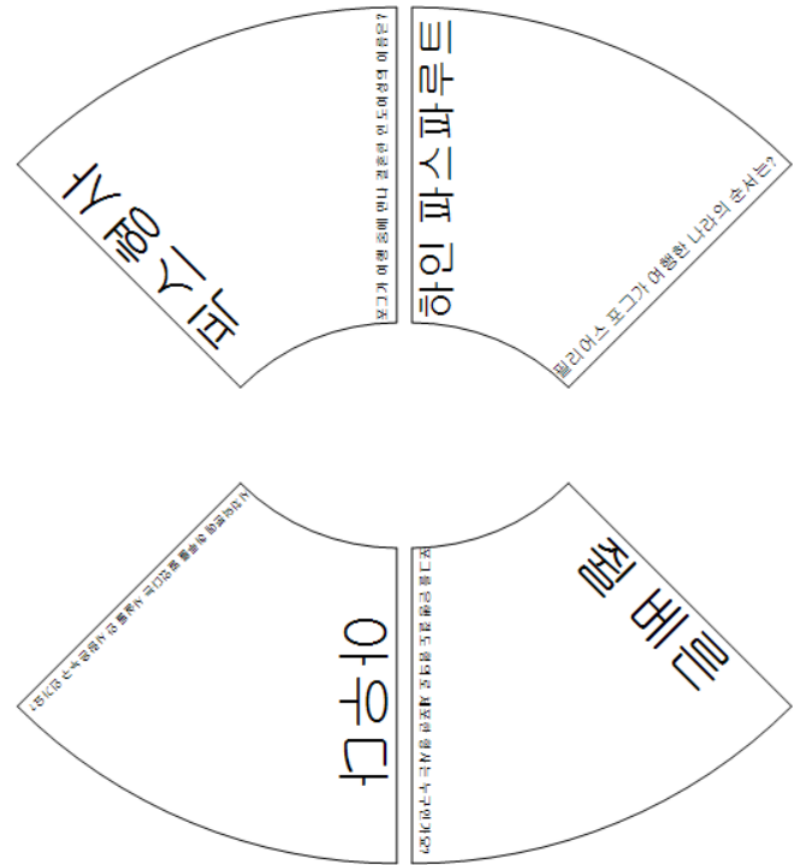
필리어스포그가 내기에 건 금액은 얼마인가?

2만 파운드

1 2 3 4 5 6 7 8 Back Side of the Card

Input Table Output Solution Back Side

The image shows a software window titled "Tarsia - [Tarsia1]". The window has a menu bar with "File", "Edit", "View", "Style", "Size", "Window", and "Help". Below the menu bar is a toolbar with icons for file operations (New, Open, Save, Print, Copy, Paste) and editing (Undo, Redo, Find, Zoom, Help). The main area is divided into two horizontal sections. The top section contains the text "필리어스포그가 내기에 건 금액은 얼마인가?". The bottom section contains the text "2만 파운드". On the right side of the main area, there is a vertical navigation bar with buttons for "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", and "Back Side of the Card". At the bottom of the window, there is a navigation bar with buttons for "Input", "Table", "Output", "Solution", and "Back Side".





타일의 위치를 기억해 다른 플레이어의 콩지를 몽땅 뺏으면 승리하는 게임입니다.



# <여행차차 게임>

모둠명 : \_\_\_\_\_

## 1. 여행차차 타일 만들기

장소 대표사진	문제	→	장소 대표사진	문제
랜드마크			랜드마크	
장소 대표사진	문제	→	장소 대표사진	문제
랜드마크			랜드마크	
장소 대표사진	문제	→	장소 대표사진	문제
랜드마크			랜드마크	

