

# 스파이더맨 지퍼



\* 책 표지, 소개말, 목차를 살펴봅시다.

읽기 전 | 읽기 중 | 읽기 후



\* 제목과 표지 그림을 보고 눈에 보이는 것과 떠오르는 것을 마인드맵을 이용해 정리해봅시다.



떠오르는 생각을 꼬리에 꼬리를 붙면서 적어봐. 간단한 그림으로 그려봐도 돼.

\* 정리한 마인드맵을 활용해서 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상하여 써봅시다.





17쪽 < 등장인물의 표정, 몸짓, 말투를 살펴보고 표현하기

읽기 전 읽기 중 읽기 후

\* 등장인물에게 알맞은 표정, 몸짓, 말투로 말하기

(            의 말)

---



---



---

표정	
몸짓	
말투	

(            의 말)

---



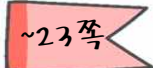
---



---

표정	
몸짓	
말투	

인상 깊은 등장인물의 말을 적고 어울리는 표정, 몸짓, 말투를 적어봐. 설감나게 말이야.



사건의 흐름 파악하며 이야기 읽기

2. 반장, 애니덕령이



\* 인물에게 일어난 일을 정리해 봅시다.

인물	장소	일어난 일
	교실	
	산 속	

인물	장소	일어난 일
	산 속	

\* 일어난 일을 차례대로 정리해 봅시다.

1

반장이 피하라고 소리쳤다.  
무정이는 귀찮아 그대로 있었다.

2

3



~29쪽 < 인상 깊은 사건을 적고 정지 연극 하기

읽기 전 읽기 중 읽기 후

\* 등장인물을 생각하며 인상 깊은 사건을 적어봅시다.

---

---

---

---

---

---

---

---

\* 정지 연극을 해봅시다.

1. 모둠별로 하고 싶은 곳 정하기  
(1장부터 3장까지에서 정하기)
2. 그 장에서 모둠별로 표현하고 싶은 장면을 정지연극으로 표현하기  
(인물, 동물, 배경 등 넣어도 됨.)
3. 교사가 한 명씩 터치하면 자신의 역할에 맞추어 대사와 행동 하기
4. 모듬이 나와 정지연극을 하면 다른 친구들은 장면과 역할 맞추기
5. 역할을 한 친구들과 질문 주고 받기






\* 등장인물에게 궁금한 질문을 생각해 보고 인터뷰 해 봅시다.

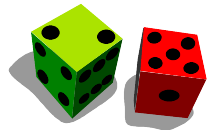
등장 인물	나의 궁금한 점	인물의 대답



등장인물 궁금한 것을 물어보자.  
너무 장난스러운 질문은 유치해!



출발	(시무룩한 얼굴로) 몰라요. 	아니 모른다는 말만 몇 번째 니? - 선생님	오늘 안에 다 해놓고 가! - 선생님	뒤로 2칸	또 스파이더맨 시 작하려고? 오늘은 어디로 출동하시 려고? 	(큰 목소리로) 반장만이 무정 이를 상대할 수 있어요. - 친구	(절망스러운 얼굴로) 망했다. 	(울먹이며) 그만해. 난 하 기 싫다고 	빨리 하라고. 빨리 해! 
----	---	-----------------------------------	----------------------------	----------	--	---	---	--	---



<등장인물에게 알맞은 표정, 몸짓, 말투로 말하기> 말판 놀이

-스파이더맨 지퍼

앞으로  
2칸

엄마. 싫어, 싫다고. 내가 하고 싶은 거 하게 해 줘. 	뒤로 3칸	이 중요한 시 기에 너만 뒤 쳐지면 안 돼! 	엄마가 하라 는 것만 하면 된다고 했지? 	한번 쉬기	뒤로 2칸	엄마, 제발. 	쓸데없이 씨 름이나 할 새 속 제하고 빨리 학교 가! 	도착!	답답해라. 이 문제 언제 다 풀 거야. 
---	----------	--	---	----------	----------	--	--	-----	--

앞으로 1칸	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가위바위보 해서 순서 정하기</li> <li>- 주사위 던져 이동하기</li> <li>- 실감나게 표현하면 통과!</li> </ul>								1등과 자리 바꾸기
-----------	---	--	--	--	--	--	--	--	------------------

어서, 피해! 	제정신이야? 가만히 있으면 어떡해! 빨리 나무 위로 올 라가. 	하늘에서 떨어 어진 거야, 땅에서 솟은 거야? 	(어리둥절한 표정으로) 도깨비라니? 	빨리 안 오고 뭐해? 호랑이 밥이 되고 싶 어? 	앞으 로 1칸	(겁에 질려) 도깨비가 맞 나 봐. 저거 요술 부리는 거지? 사람 살려. 	(울먹이며) 너 혼자 가면 어떡해. 	뒤로 2칸	(비밀스럽게) 스파이더맨이 야. 	(영문을 모르겠다 는 얼굴로) 과거로 왔다고? 무슨 말이야? 
--	---	---	--	---	---------------	--	--	----------	--	---



~36쪽

## 등장인물의 감정 알아보기

읽기 전 읽기 중 읽기 후

\* 등장인물의 감정을 살펴보고 적어봅시다.

<p>무정이</p>		<p>덕령이</p>	
<p>훈장님</p>		<p>서당아이들</p>	

### 감정을 나타내는 말

즐겁다, 반갑다, 행복하다, 흐뭇하다, 흥미롭다, 속상하다, 안타깝다, 사랑하다, 우울하다, 걱정스럽다, 겁나다, 조마조마하다, 불안하다, 어색하다, 창피하다, 서먹서먹하다, 분하다, 섭섭하다, 노발대발하다, 당황하다, 감탄스럽다, 쾌심하다, 못마땅하다, 알밋다, 지긋지긋하다, 보람차다.

\* 감정 단어를 골라 내 경험을 바탕으로 짧은 글을 지어봅시다.

---



---



---



## 원인과 결과 알아보기

읽기 전  읽기 중  읽기 후

\* 어떤 일이 일어났는지 원인과 결과를 생각하며 알맞게 써봅시다.

	그래서
	그래서
	왜냐하면
	왜냐하면



원인은 어떤 일이 일어나게 만든 까닭이고, 결과는 그로 인해 일어난 일이야.

b. 개암서당 씨름단



~ 52쪽 <

## 책 속 인물과 나

읽기 전 읽기 중 읽기 후

\* 책 속 인물 중 한 명을 골라 나와 비슷한 점과 다른 점을 찾아보세요.

등장 인물 :

나

각각의 원에 등장인물과 나와 다른 점을 쓰고 겹치는 부분에는 등장인물과 나와 비슷한 점을 써 봐.



~ 60쪽 < 주요 사건을 정리해 그림 그리기

읽기 전 읽기 중 읽기 후

\* 지금까지 사건을 6컷 만화로 그려 정리해 봅시다.

--	--

--	--	--

--



A large, empty rectangular box with a thin black border, occupying most of the page below the header. It is intended for students to write their answers or notes during the reading activity.



인형극에 나오는 인형 그림을 그리고  
절가락 인형을 만들면 돼.





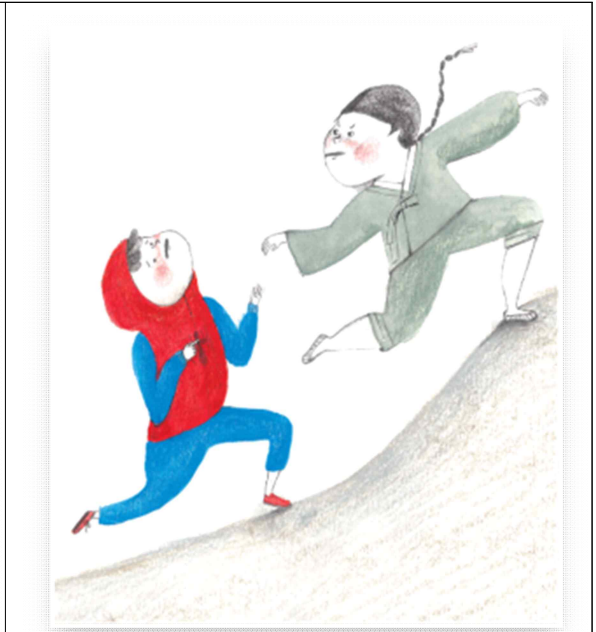
~ 78쪽 < 그림보고 원인과 결과가 드러나게 이야기 꾸미기 >

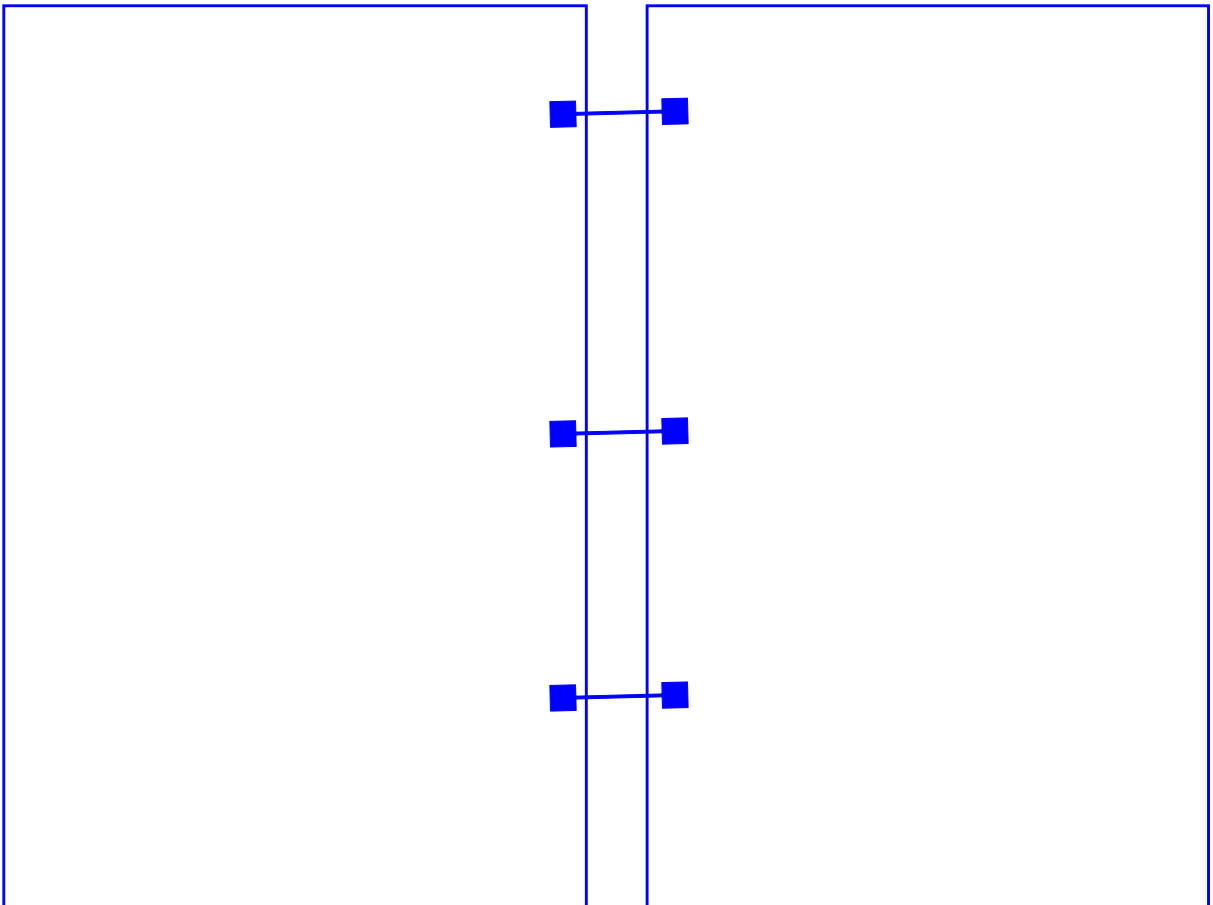
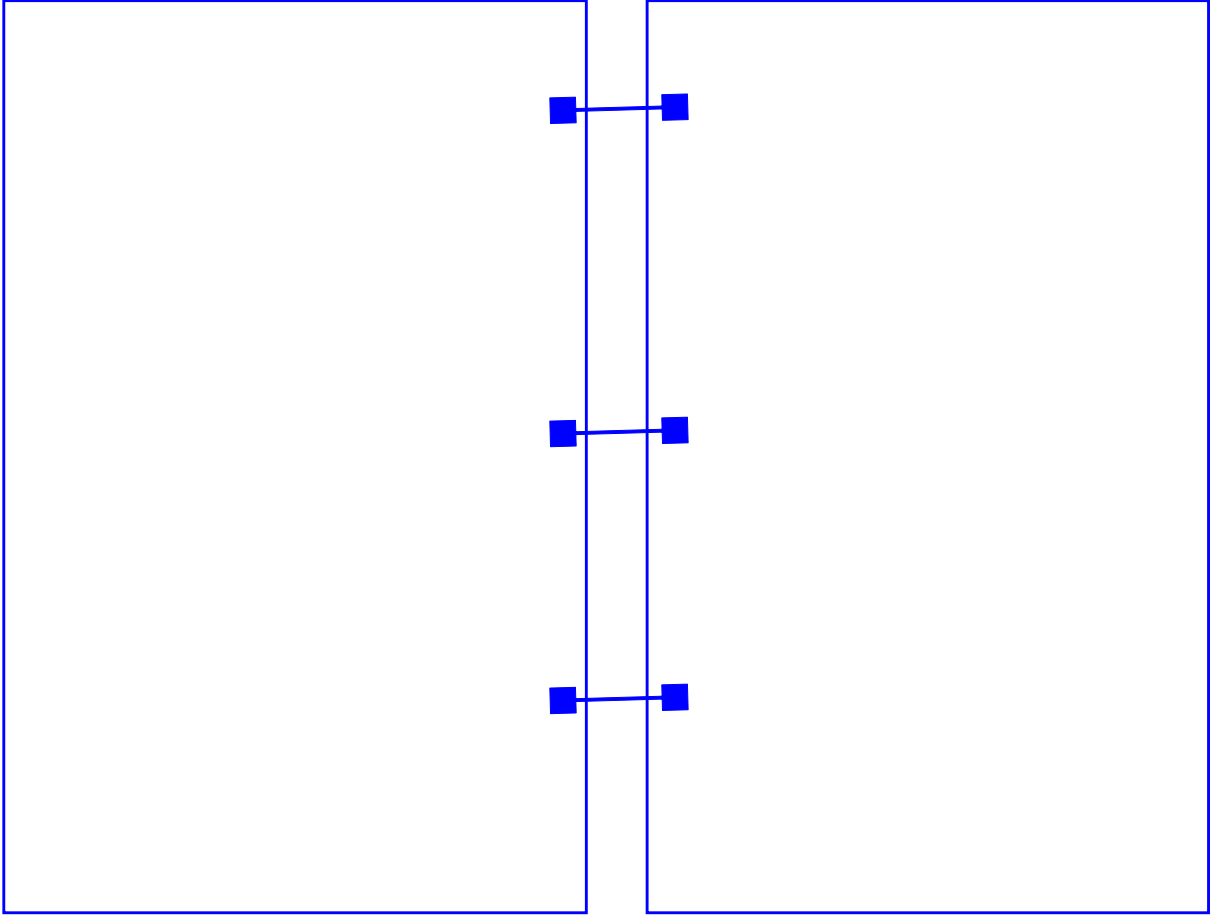
읽기 전 읽기 중 읽기 후

\* 삽화를 보고 원인과 결과가 드러나게 새로운 이야기를 만들어 봅시다.

<규칙>

- ① 삽화를 보고 원인과 결과가 드러나게 새로운 이야기를 만들어 봅시다.
- ② 모둠에서 그림을 한 장씩 골라 이야기 합니다.
- ③ 시계 방향으로 다음 사람이 이야기를 이어받아 말합니다.
- ④ 모둠에서 네 장의 그림을 연결하여 하나의 이야기로 함께 정리합니다.







~ 82 쪽 < 용기란 무엇인가? >

읽기 전 읽기 중 읽기 후

① 그때 난 내가 생각해도 용기 있게 행동했어요. (나의 경험을 떠올려 보세요.)

---

---

---

② 그때 난 어떻게 용기 있게 행동할 수 있었을까요? (용기는 어디에서 나올까?)

---

③ 앞으로도 용기 있는 사람으로 살기 위해 나는 어떻게 해야 할까요?

---

---

④ 내가 생각하는 용기란?

용기란 \_\_\_\_\_ 이다.

왜냐하면 \_\_\_\_\_

이기 때문이다.



내가 용기있게 행동했던 일을 떠올려보고 용기란 무엇인지 생각해 봐.

\* 이상의 내용으로 '용기'에 관련된 그림책을 만들어 봐도 좋아요.



**부록- 공통 학습지**



## 질문 만들어 짝과 묻고 답하기

읽기 전  읽기 중  읽기 후

내용에 관한 질문 만들기

등장인물에게 궁금한 질문 만들기

“만약에 ”로 시작하는 질문 만들기

## ▶ 핫시팅 연극


읽기 전    읽기 중    **읽기 후**

방법 (준비물: 의자)

1. 의자 하나를 교실 앞쪽에 준비해서 앉아 있는 학생들을 향해 앉는다.
2. 학생 중 한 명이 나와서 등장인물이 된다.
3. 다른 학생들은 인물에게 궁금한 점을 물어본다.
4. 등장인물은 성실히 대답한다.

TIP. 활동 전 질문을 아래 활동지에 적기

활동이 끝나면 등장인물을 했던 친구에게 느낌이나 생각을 이야기하기

	1.
	2.
안무정	

	1.
	2.
김덕령	

	1.
	2.
엄마	







## 광고지 만들기

읽기 전 | 읽기 중 | **읽기 후**

내가 읽은 책을 친구에게 소개하는 광고를 만들어 봅시다.(영상, 랩, 홈쇼핑 등)

## 이야기 만들기

읽기 전   읽기 중   **읽기 후**

선을 연결하여 그림을 그리고 이야기를 만들어 봅시다.

