처음 가진 열쇠



★핵심 주제

• 진로 • 끈기 • 도전

★활용 학년 및 성취 기준

	3-4학년군
	[4국01-01] 대화의 즐거움을 알고 대화를 나눈다.
	[4국01-03] 원인과 결과의 관계를 고려하며 듣고 말한다.
	[4국01-04] 적절한 표정, 몸짓, 말투로 말한다.
	[4국02-03] 글에서 낱말의 의만 생략된 내용을 짐작한다.
	[4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.
	[4국03-04] 읽는 이를 고려하며 자신의 마음을 표현하는 글을 쓴다.
성취	[4국04-02] 낱말과 낱말의 의미 관계를 파악한다.
기준	[4국05-02] 인물, 사건, 배경에 주목하며 작품을 이해한다.
	[4국05-03] 이야기의 흐름을 파악하여 이어질 내용을 상상하고 표현한다.
	[4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다.
	[4사02-03] 옛 사람들의 생활 도구나 주거 형태를 알아보고, 오늘날의 생활 모습과 비교하여 그
	변화상을 탐색한다.
	[4미01-02] 주변 대상을 탐색하여 자신의 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.
	[4미02-03] 연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다.

★온 책 읽기 활동

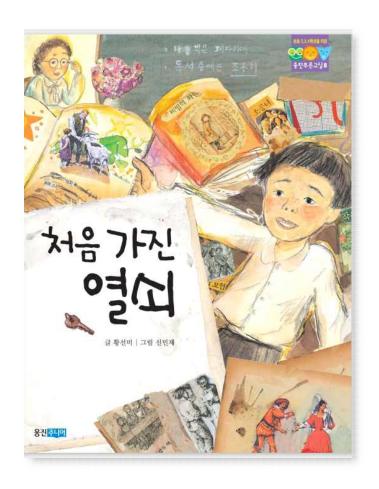
❤️ 읽기 전	화 위기 중		붵 읽기 후
활동 주제	소제목	활동 주제	활동 주제
	6~37쪽	• 이야기 간추려 말하기	
	38~46쪽	• 나의 경험 말하기	
	47~71쪽	• 인물의 표정, 몸짓, 말투 상상하기	• 인물 관계도 만들어 책
• 표지 보고 내용 예상하기	6~81쪽	• 옛날의 생활 모습 낱말 찾기	소개하기 • 독서 퀴즈 놀이
	72~81	• 뒷이야기 상상하여 그림 그리기	1 1 11— 2°1
	82~110	• 마음을 전달하는 글쓰기	
	111~134쪽	• 진로 탐색하기	

义 읽기 전 활동

표지 보고 내용 예상하기

학년 반 번

이름



★ '열쇠'와 관련된 나의 경험을 떠올려 봅시다.

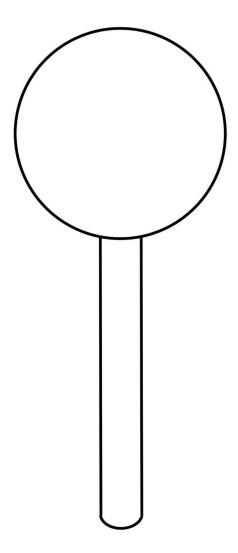
(1) 열쇠는 어디에 쓰는 물건인가요?	
(2) 열쇠를 가져본 적이 있나요?	

★<예시>처럼 표지와 제목을 보며 답이 정해져 있지 않은 질문을 만들고 친구들과 서로 나눠 봅시다.

<예시>	칠판에 독서 중에는 '조용히'란 글씨는 왜 쓰여 있을까요?

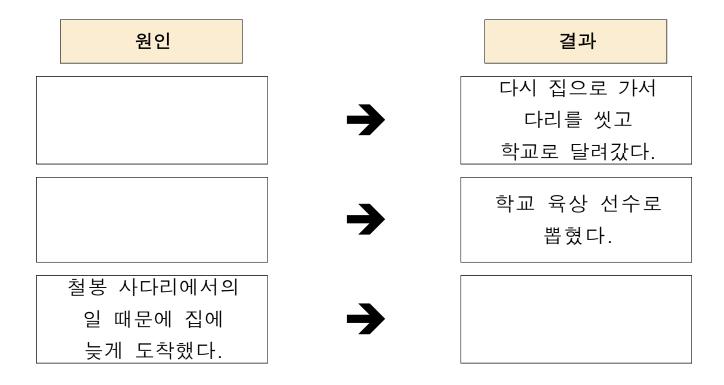
★<처음 가진 열쇠>에 나오는 열쇠가 어떤 열쇠일지 생각하며 열쇠를 꾸며 봅시다.





	6~37쪽	흐	l년 반	번
♥ 읽기 중 활동	이야기 간추려 말하기	이름		

★일이 일어난 원인과 결과를 시간에 따라 정리해 봅시다.



★일이 일어난 원인과 결과를 생각하며, <예시>에 제시된 시간을 나타내는 말을 넣어 이야기를 간추려 봅시다.

<예시>	오늘 아침 어제 저녁 공부를 하기 전 수업 종이 친 뒤 숙제를 마치자마자 등

	38~46쪽	<u> </u>	∤년 반	번
♥ 읽기 중 활동	나의 경험 말하기	이름		

A					
1	머ㅠㄴ	Oll	지시시	어으키디그	생각했나요?
	경사단	ᆀ	사건이	의 돌 아나 ㅗ	경약했다죠!

운동장에서	
교실에서	
집에서	

★ 나도 명자와 비슷한 경험을	한 적이 있나요? 그때의	마음을 떠올리며	감정이나 느낌을
쓴 다음, 친구들과 이야기 해	봅시다.		

★ 명자의 마음을 헤아리며 쪽지를 써 봅시다.

운동장에서	학교에서	집에서
명자 너는 잘 뛰었는데 느리게 뛴 다른 친구들 때문에 같이 벌을 받아야 하니 억울하고 힘들었을 것 같아.		

A OF THE	47~71쪽		∤년 반	번
♥ 읽기 중 활동	인물의 표정, 몸짓, 말투 상상하기	이름		

★ 인물에게 어울리는 표정, 몸짓, 말투를 상상해 봅시다.

명자	1학년 3반 선생님	엄마
"어? 그 선생님이다."	"책 읽고 싶니? 들어와라."	"망할 것. 육상 같은 거 관두랬지!"
표정 그리기	표정 그리기	표정 그리기
• 자신에게 상냥했던 선생님을 봐서 반가운 마음	•	•
명자의 성격이나 마음 • 놀란 표정으로 창가에 바짝 붙으며 반가운 말투로	선생님의 성격이나 마음	엄마의 성격이나 마음
상상한 표정, 몸짓, 말투	상상한 표정, 몸짓, 말투	상상한 표정, 몸짓, 말투

★내가 표현하고 싶은 장면을 하나 골라 인물의 표정, 몸짓, 말투를 상상해 봅시다.

인물	
인물이 한 말	
인물의 성격이나 마음	
상상한 표정, 몸짓, 말투	표정 그리기

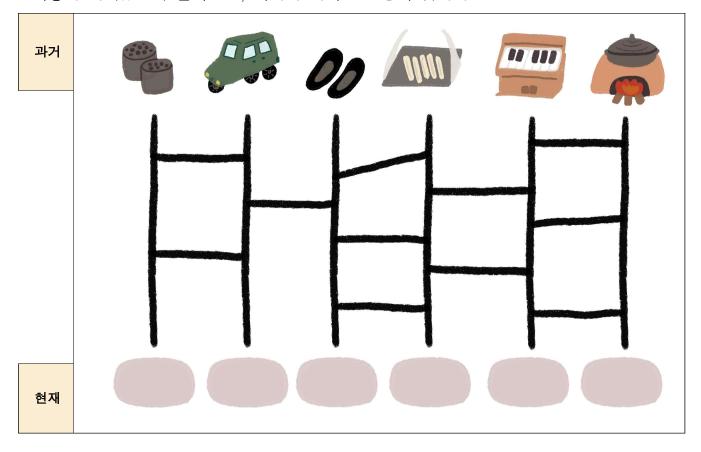
[★]내가 고른 장면을 표정과 몸짓으로만 표현해 친구들과 장면 맞추기 놀이를 해 봅시다.

A 01-1 T 515	6쪽~81쪽	<u> </u>	∤년 반	번
♥ 읽기 중 활동	옛날의 생활 모습 낱말 찾기	이름		

★ 책을 다시 살펴보며 옛날에 쓰였던 생활 도구와 그 시대에만 볼 수 있었던 직업을 찾아 써 봅시다.

연탄,

★ 책에서 찾은 옛날에 쓰였던 생활 도구와 그 시대에만 볼 수 있었던 직업이 현재에는 어떻게 바뀌었는지 알아보고, 사다리 타기를 완성해 봅시다.



★책 속에 나온 낱말의 비슷한 말, 반대말을 떠올려 봅시다.

낱말	비슷한 말	반대말
27쪽 '언짢다'		
39쪽 '굼벵이'		
41쪽 '패잔병'		

	72~81쪽	<u> </u>	∤년 반	번
♥ 읽기 중 활동	뒷이야기 상상하여 그림 그리기	이름		

▼ EV O ⊒O	뒷이C	야기 상상	하여 그림	맄 그리기	이름	
★81쪽 이후 뒷0	야기를 상 성	낭하고 그 이	유를 친구들	과 이야기해 봅시	니다.	
(1) 내가 상상한	뒷이야기					
(2) 그렇게 상상한	한 이유					
★내가 상상한 뒷	[이야기를 _	1림으로 그려	봅시다.			

	72~81쪽	ō	∤년 반	번
♥ 읽기 중 활동	마음을 전달하는 글쓰기	이름		

★ 명자가 한 일이나 겪은 일을 떠올리고 그때의 마음을 알맞게 써 봅시다.

명자가 한 일이나 겪은 일	그때의 마음
1. 선생님에게 도서실 열쇠를 맡아 달라는 제안을 받음	두근거리는 마음/ 신나는 마음
2. 책을 읽다가 주사 맞으러 오라는 육촌 아저씨의 말을 잊었다는 걸 깨달음	
3.	
4. 선생님께서 명자에게 열쇠를 맡지 않아도 된다는 말을 들음	

A	7 앞	문제의	명자가	한	일이나	겪은	일	'3'에서	도영이나	명선이의	마음을	헤아려	봅시다.

💣 한 명을 골라 동그라미로 표시한 뒤 써 보세요.

(1) (도영 / 명선)이의 마음은 어땠을까요?	
(2) 그 이유는 무엇일까요?	
(3) 내가 명자라면 (도영 / 명선)이에게	
어떤 마음을 전할 수 있을까요?	

★ 내가 명자라고 생각하고 도영이나 명선이에게 마음을 전하는 편지를 써 봅시다.

ୁଖ୍ୟା				
	20	년	월	일, 명자가

A OF THE	111~134쪽	ō	∤년 반	번
♥ 읽기 중 활동	진로 탐색하기	이름		

A							
文	'글을	읽고	다음	물음에	답해	봅시ㄷ	ŀ.

(1) 명자가 잘할 수 있는 것은 무엇이고 하고 싶은 것은 무엇인가요?	
(2) 명자는 왜 둘 중 하나를 선택해야 했나요?	
(3) 내가 명자와 같은 상황이었다면 어떤 선택을 했을까요?	
(4) 명자는 왜 코치선생님께 죄송했나요?	
(5) 명자가 교실로 오는 중에 나온 눈물은 어떤 마음의 눈물이었을까요?	

★ 진로를 계획하기 위해서는 나를 먼저 이해하는 일이 중요합니다. 내가 좋아하는 것은 무엇이고, 내가 잘 하는 것은 무엇인지 생각해 봅시다.

내가 좋아하는 것(흥미)	내가 잘하는 것(적성)

내가 좋아하는 것과 관련된 직업	내가 잘하는 것과 관련된 직업

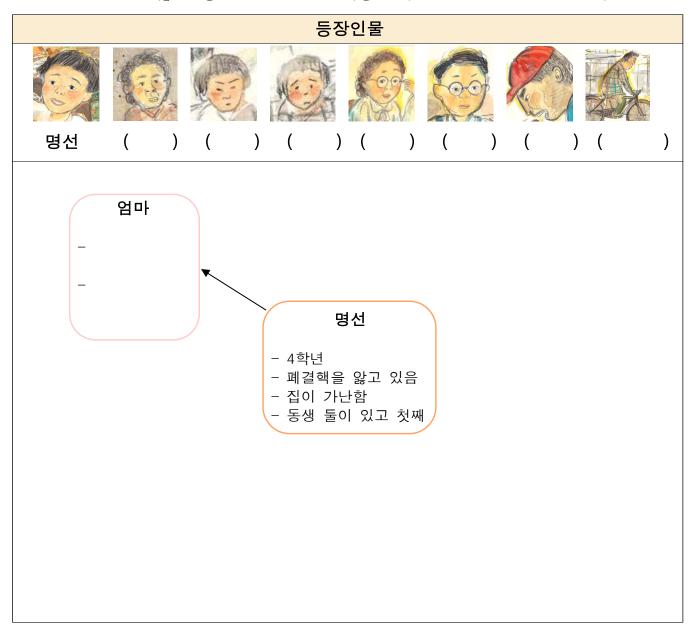
의기 후 활동

인물 관계도 만들어 책 소개하기

학년 반 번

이름

★ 「처음 가진 열쇠」에 등장하는 인물들의 특징을 적으며 인물 관계도를 완성해 봅시다.



★ 「처음 가진 열쇠」에서 가장 인상 깊었던 부분과 그 까닭을 써 봅시다.

★ 내가 만든 인물 관계도를 친구에게 보여 주면서 「처음 가진 열쇠」를 소개해 봅시다.

의기 후 활동

독서 퀴즈 놀이

학년 반 번

이름

★ 「처음 가진 열쇠」를 읽고 독서 퀴즈 놀이를 해 봅시다.

놀이 방법

- 1. 「처음 가진 열쇠」를 읽은 뒤 떠오르는 낱말이나 문장들을 쪽지에 적는다.
- 2. 종이를 잘라서 개인당 9개 이상의 쪽지를 만든 후 두 번 접어서 앞에 있는 '바구니'에 모은다. (9개보다 더 많이 만들 수 있는 사람은 선생님께 여분의 종이를 받아 더 만들 수 있다.)
- 3. 게임이 시작되면 모둠별로 1번 친구가 '바구니'에서 쪽지를 하나 가져간다.
- 4. 모둠으로 돌아온 1번 친구가 쪽지에 적힌 낱말이나 문장을 설명해서 모둠 친구들이 맞춘다.
- 5. 모둠 친구들이 정답을 맞히면 팀이 쪽지를 가질 수 있고, 다음 순서인 2번 친구가 '바구니'에서 쪽지를 가져와 문제를 낸다.
- 6. 너무 어려워서 못 맞추는 쪽지가 있다면 패스를 외치고 '패스 바구니'에 가져다 놓는다.
- 7. 제한 시간 동안 많은 쪽지를 가진 팀이 이긴다.
- 8. 보너스 시간이 있다면, '패스 바구니'에 담겨 있는 쪽지로 퀴즈 시간을 한 번 더 가질 수 있다.

* 여분 퀴즈 종이