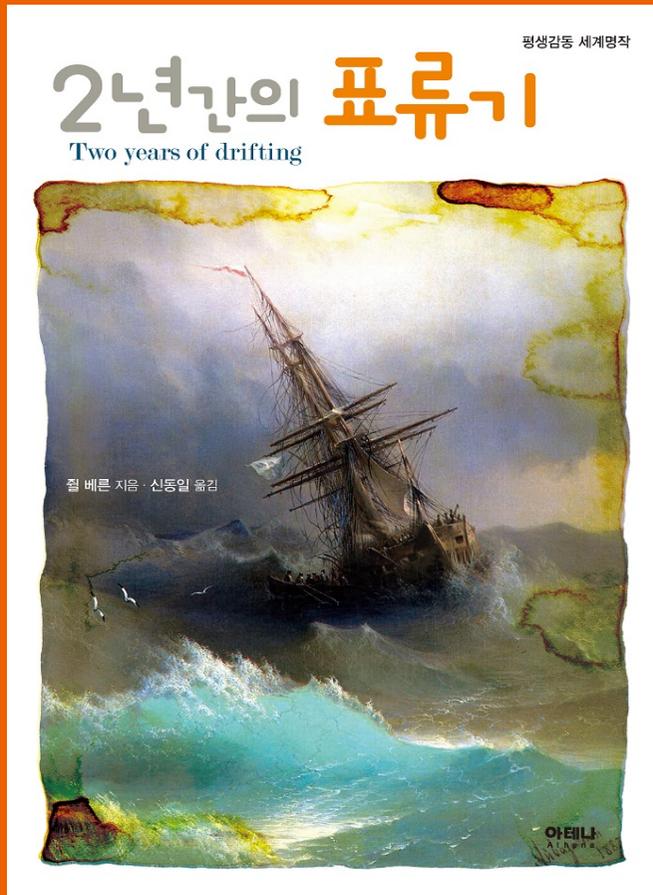


"책을 읽고 생각을 넓혀요"



❖ 2년간의 표류기 질 베른 지음 신동일 옮김

〈성취 기준〉

❖ 국어 3~4학년

[문학] 인물, 사건, 배경에 주목하며 작품을 이해한다.

[문학] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다.

❖ 국어 5~6학년

[문학] 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하며 작품을 감상한다.

[문학] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.

* 본 교안은 선생님들께서 비상업적인 용도로 자유롭게 이용하실 수 있습니다.

단계별 수업 흐름

단계	활동 주제 및 활동 내용	지도시 유의점
읽기 전 활동	1 읽기를 준비해요(1) - 모험이나 탐험 관련 책을 읽은 경험 떠올리기	*책의 앞·뒤 표지, 차례가 담고 있는 정보를 파악하며 상상합니다.
	2 - 표지와 차례를 살피며 어디에서 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상해 보기	*등장인물의 이름을 파악합니다.
읽기 중 활동	3 내용을 파악하며 읽어오 (독서퀴즈) - 학생들의 읽기 중 활동에 따라 그때그때 활용하기 - 또는 읽기 전에 내용을 추측해 보는 퀴즈로 활용하기	*독서퀴즈는 읽기 활동 단계에 따라 교사 재량대로 제시할 수 있습니다.
	3 장면을 떠올리며 읽어오 (처음~61쪽) - 낫선 섬에 도착하기까지 상황 요약하기 - 낫선 섬을 탐험하고 추측한 내용으로 섬의 환경 알기 - 배에 있는 물건들의 중요한 순서 매겨보기	*섬에 대한 추론을 통해 논리적 사고를 이해할 수 있습니다. *무인도라는 공간적 배경의 특수성으로 인해 달라지는 가치를 인지합니다.
	4 인물을 이해하며 읽어오 (처음~89쪽) - 중요 인물의 행동과 특성 이해하기 - 내가 누군가를 대신한다면 되고 싶은 인물 정하기 친구삼고 싶은 인물 생각해 보기 - 지도자를 뽑는 일에 대한 의견과 이유 생각하기	*중요 인물의 행동과 특성을 이해하면서 ‘나’를 들여다보는 활동입니다. *지도자를 뽑는 일의 필요성에 대한 주제로 토론을 할 수 있습니다.(비판적 사고력)
	5 상황을 떠올리며 읽어오 (처음~103쪽) - 체어맨 섬의 동물들 초성 퀴즈 맞추기 (체어맨 섬의 자연환경 떠올리기) - 소년들이 왜 생활규칙을 정했는지 떠올려보기 - 드니팬의 생각에 대해 내 관점에서 조언하기	*체어맨 섬의 생활규칙과 우리의 생활을 비교해 볼 수 있습니다. *인물의 말과 행동을 통해 심리를 엿볼 수 있습니다.
	6 사건을 떠올리며 읽어오(처음~144쪽) - 약당 윌스틴이 저지른 사건을 떠올리며 현상수배 작성하기 - 자크의 고백에 대한 심정과 생각을 편지로 쓰기 - 소년들이 무인도 생활을 잘 견어낸 마음가짐 퍼즐 찾기	*자크라는 인물의 고백에 대해 소년들의 입장이 되어 생각해 보는 활동입니다.
	7 생각의 폭을 넓혀요(1) - 인물에게 궁금한 점을 적고 핫시팅 기법으로 묻고 답하기 - 학교에서 배우는 과목 중 체어맨섬 생활에 도움이 될 것 같은 과목 생각해보기 - 소년들이 일상으로 돌아온 뒤 달라진 점 상상하기	* 핫시팅 기법을 사용한 활동을 통해 인물과 내용을 더 깊이 이해하도록 돕습니다. * 15소년이 일상으로 돌아온 뒷이야기를 개연성있게 상상해 봅니다.
읽기 후 활동	8 생각의 폭을 넓혀요(2) - 15명이 함께 표류할 때 좋은 점과 어려운 점 생각하기 - 소년들의 무인도생활을 한 문장으로 나타내 보기 - ‘나를 더 나아지게 했던 어려움’을 글로 쓰기 - 작가 ‘철 베른’에게 한 마디	*표류의 경험들이 소년들에게 가져온 유익을 생각하며 ‘나를 더 나아지게 했던 어려움’을 떠올려 글을 써 봅니다.

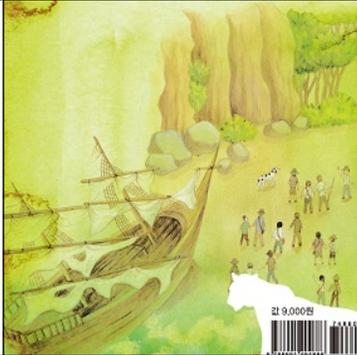
〈한 학기 한 권 읽기 활동지-1단계〉 (읽기전 ①)

읽기를 준비해요 (1)

1. 읽은 책 중에 모험, 탐험의 내용이 들어간 책을 떠올리고 어떤 점이 재미있었는지 이야기 해 봅시다.

- ①
- ②

2. 책의 앞표지와 뒷표지를 보고 떠오르는 것들을 써 보세요.

(앞표지)	떠오르는 것들	(뒷표지)
		

3. 표지 그림과 차례, ‘표류’의 뜻을 살펴 보고 어디에서 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상해서 써 보세요.

<p>〈차례〉</p> <p>바다의 소년들 사라진 슬라우기 호 낫선 땅에서 섬이나 대륙이나 프랑스인 동굴 또 하나의 동굴 체어맨 섬 새 지도자, 브리앙 세 번 호의 악당들 하늘에서 정찰 소년들의 승리</p>	
<p>※ ‘표류’는 바다에서 방향을 잃고 떠다니는 것을 말합니다.</p>	

읽기를 준비해요 (1)

◎ 학습목표

- 모험이나 탐험 관련 책을 읽은 경험을 떠올릴 수 있다.
- 표지와 차례를 살피며 어디에서 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상할 수 있다.

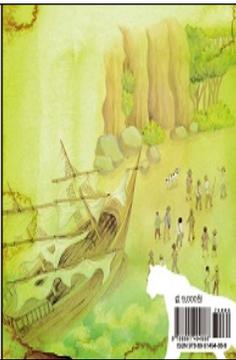
1. 읽은 책 중에 모험, 탐험의 내용이 들어간 책을 떠올리고 어떤 점이 재미있었는지 이야기 해 봅시다.

- 로빈슨 크루소, 해저 2만리, 보물섬, 나니아 연대기, 해리포터 시리즈 등
- 무인도에서 살아남기 위해 애쓰는 부분, 잠수함을 타고 바닷속을 탐험하는 부분, 마법을 이용해 어려움을 헤쳐나가는 부분 등

2. 책의 앞표지와 뒷표지를 보고 떠오르는 것들을 써 보세요.

- 표지에서 보이는 것과 머릿속에 떠오르는 것을 자유롭게 쓰도록 합니다.
- 책의 앞·뒤 표지, 차례 등에 책에 관한 많은 정보가 담겨 있음을 알게 합니다.

(예시) 보이는 것 : 바다, 배, 폭풍우, 파도, 하늘, 표류, 절벽, 아이들, 개, 동물 등
 떠오르는 것 : 파도가 세다, 쓰러진다, 침몰한다, 무인도, 탐험, 구조 요청 등

(앞표지)	떠오르는 것들	(뒷표지)	〈차례〉
			바다의 소년들 사라진 슬라우기 호 낯선 땅에서 섬이나 대륙이나 프랑스인 동굴 또 하나의 동굴 체어맨 섬 새 지도자, 브리앙 세 번 호의 악당들 하늘에서 정찰 소년들의 승리 ※ '표류'는 바다에서 방향을 잃고 떠다니는 것을 말합니다.

3. 표지 그림과 차례, '표류'의 뜻을 살피 보고 어디에서 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상해서 써 보세요.

- 상상한 것을 친구들 앞에서 발표하거나 모둠별로 발표해서 서로 나누어 봅니다.

(예시) 소년들이 배를 타고 가는데 폭풍우가 심해서 배가 마구 요동쳤어요. 그런데 간신히 살아서 낯선 땅에 도착했지요. 이곳에는 프랑스인의 동굴과 또 하나의 동굴이 있었어요. 그리고 체어맨 섬도 있었지요. 지도자를 새로 뽑았는데 브리앙이 되었어요. 세 번호를 탄 악당들이 쳐들어와서 물리치기 위해 하늘에서 정찰을 했어요. 그리고 결국은 승리하고 섬을 탈출했답니다.

읽기를 준비해요 (2)

1. 등장인물 중 15소년의 이름을 이용해 빙고놀이를 해 봅시다.

브리앙 모코 고든 드니팬
 백스터 자크 크로스 웹
 월콕스 가넷 서비스 젠킨스
 아이버슨 도올 코스터 (팬)
 ※ (팬)은 고든의 개 이름

	(팬)		

2. 슬라우기호의 항해와 관련된 어휘입니다. 어휘와 뜻을 연결하세요.

- | | |
|-------|--|
| 키 ● | ● 해면 가까이에 불룩하게 솟아있는 바위 |
| 암초 ● | ● 돛을 단 배의 방향을 조정하는 장치 |
| 돛 ● | ● 배의 기관을 다루거나 조종하는 사람 |
| 기관사 ● | ● 돛대에 달아 바람의 힘을 이용하여 배가 앞으로 나갈 수 있도록 한 천 |

3. 무인도 생활에서 다음과 같은 것이 부족할 때 어떻게 마련할까요?

(등불을 켜는 기름)	(설탕)
---------------	--------

4. 모둠활동 시에 나와 마음이 맞지 않는 친구가 있을 때 여러분은 어떻게 행동했나요?

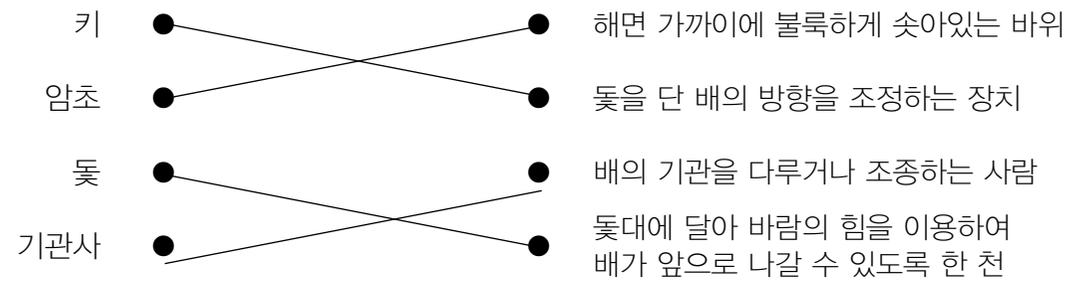
읽기를 준비해요 (2)

◎ 학습목표

- 등장인물의 이름을 이용해 빙고놀이를 할 수 있다.
- 책에 나오는 어휘의 뜻을 파악할 수 있다.
- 무인도 생활에서 벌어지는 문제를 생각해 볼 수 있다.

1. 등장인물 중 15소년의 이름을 이용해 빙고놀이를 해 봅시다.
- 빙고놀이 후에 주요 등장 인물이 누구일지 추측해 보기를 할 수도 있습니다.
 - 방법 : 15소년의 이름을 빈 곳에 써 넣고 빙고모양을 정한 후 함께 빙고놀이를 합니다.
(모양 예시: X자 빙고, H자 빙고, □자 빙고, 대각선 빙고 등)

2. 슬라우기호의 항해와 관련된 어휘입니다. 어휘와 뜻을 연결하세요.



3. 무인도 생활에서 다음과 같은 것이 부족할 때 어떻게 마련할까요?
- 문명 생활에서는 어떻게 얻는지 생각도 안하고 사서 소비했던 것들을 무인도 생활에서는 어떻게 해결할지 물어봅니다. 이를 통해 무인도생활에 대한 막연한 상상을 넘어서 책에 좀 더 깊이 다가가도록 합니다.

(등불을 켜는 기름)	(설탕)
(예시) 동물을 잡아서 기름을 얻는다, 식물의 씨앗에서 얻는다. 등	(예시) 달달한 열매를 말려서 뺏는다. 사탕수수를 재배한다. 등

4. 모둠활동 시에 나와 마음이 맞지 않는 친구가 있을 때 여러분은 어떻게 행동했나요?
- 소년들 사이에 벌어질 갈등을 ‘나’ 의 입장에서 미리 생각해보게 합니다.
 - (예시) **걸으로 티내지 않았어요, 이렇게 해 주었으면 좋겠다고 말했어요, 노력했어요 등**

내용을 파악하며 읽어요

< 독서 퀴즈 >

	읽은 것을 떠올려 봅시다.	답
1	슬라우기 호에는 왜 소년들만 타고 있었나요?	
2	소년들이 탄 배는 어느 바다에서 표류했었나요?	
3	15소년 중 유일한 흑인으로 슬라우기호의 항해법을 아는 견습선원은 누구인가요?	
4	배가 무인도에 상륙하자 소년들이 주변을 탐험하고 생활하기로 결정한 장소는?	
5	보두앵의 지도를 보고 알게 된 가장 중요한 정보는?	
6	배의 짐을 생활하기로 한 장소까지 옮기는데 사용된 운송 수단은?	
7	소년들이 지은 ‘체어맨섬’ 이라는 이름은 무엇에서 따온 것인가?	
8	소년들이 섬생활에서 1대, 2대 지도자로 뽑은 사람을 차례대로 쓰세요.	
9	심한 장난꾸러기였던 자크가 슬라우기호를 타고부터 말수가 적어지고 소극적이었던 이유는?	
10	구조신호를 보내려고 만든 것으로 브리앙이 정찰하는데 사용했던 것은?	

내용을 파악하며 읽어요

<독서 퀴즈>

☆ 책을 안 읽은 상태에서 답을 추측해보는 ‘거꾸로 퀴즈’로 제시하는 것도 좋습니다. 1~5번까지는 3단계에서 활용하며, 나머지는 6~10번까지는 4단계 이후에 활용합니다.

순서	읽은 것을 떠올려 봅시다.	답
1	슬라우기 호에는 왜 소년들만 타고 있었나요?	어른들은 안 탄 상태에서 밧줄이 풀려서
2	소년들이 탄 배는 어느 바다에서 표류했었나요?	태평양
3	15소년 중 유일한 흑인으로 슬라우기호의 항해법을 아는 견습선원은 누구인가요?	모코
4	배가 무인도에 상륙하자 소년들이 주변을 탐험하고 생활하기로 결정한 장소는?	프랑스인 동굴
5	보두앵의 지도를 보고 알게 된 가장 중요한 정보는?	이 곳은 섬이다
6	배의 집을 생활하기로 한 장소까지 옮기는데 사용된 운송 수단은?	뗏목
7	소년들이 지은 ‘체어맨섬’이라는 이름은 무엇에서 따온 것인가?	자신들의 학교 이름
8	소년들이 섬생활에서 1대, 2대 지도자로 뽑은 사람을 차례대로 쓰세요.	고든, 브리앙
9	심한 장난꾸러기였던 자크가 슬라우기호를 타고부터 말수가 적어지고 소극적이었던 이유는?	자신이 밧줄을 풀려서 배가 표류했기 때문
10	구조신호를 보내려고 만든 것으로 브리앙이 정찰하는데 사용했던 것은?	연

장면을 떠올리며 읽어요

1. 처음 낯선 섬에 도착하기 전까지 배는 거센 폭풍이 이는 바다를 표류합니다. 상륙하기까지의 상황을 브리앙 입장에서 세 문장으로 요약해 보세요.

- ①
- ②
- ③

2. 상륙한 낯선 섬을 탐험하면서 소년들은 이곳이 어떤 곳인지 추측해 봅니다. 빈 곳에 알맞은 말을 넣어 보세요.

(1) 예상대로 이곳엔 사람이 살지 않는 것 같군.

왜냐하면 동물이 _____

(2) 이곳은 남극과 굉장히 가까운 곳인 것 같아.

왜냐하면 _____

(3) 섬 안쪽에 있는 숲에 소나무나 전나무 등 침엽수가 많은 것으로 보아

이곳은 _____

3. 소년들은 배에 있던 여러 가지 물건들을 이용해 생활해 나갑니다. 여러분이 중요하다고 생각하는 것부터 번호를 써 보세요.

① 식량, 음료	② 책, 펜, 연필, 종이
③ 무기	④ 옷
⑤ 취사도구	⑥ 금화

()→()→()→()→()→()

장면을 떠올리며 읽어요

◎ 학습목표

- 낫선 섬에 도착하기까지의 상황을 요약할 수 있다.
- 섬을 탐험하고 추측한 내용을 바탕으로 섬의 환경을 상상할 수 있다.
- 물건의 중요한 순서 매겨보기를 통해 공간적 배경의 특수성을 이해할 수 있다.

1. 처음 낫선 섬에 도착하기 전까지 배는 거센 폭풍이 이는 바다를 표류합니다. 상륙하기까지의 상황을 브리앙 입장에서 세 문장으로 요약해 보세요.

- ① 슬라우기호에 타고 있었는데 배가 저절로 바다로 나왔어요.
- ② 폭풍우가 치고 파도가 높아서 배가 이리저리 떠밀려 다니고 침몰할 뻔 했어요.
- ③ 항해법을 아는 모코와 배를 조종하려 안간힘을 썼고 파도에 밀려 이 섬에 들어왔어요.

2. 상륙한 낫선 섬을 탐험하면서 소년들은 이곳이 어떤 곳인지 추측해 봅니다. 빈 곳에 알맞은 말을 넣어 보세요.

- 소년들은 섬을 탐험하면서 과학 지식을 활용해 섬에 대해 추론을 합니다. 자기들이 가진 지식을 바탕으로 이곳이 어떤 곳인지 알아보는 활동을 한 것입니다.

(1) 예상대로 이곳엔 사람이 살지 않는 것 같군.

왜냐하면 동물이 (사람을 보고 도망을 가지 않기 때문이야.)

(2) 이곳은 남극과 굉장히 가까운 곳인 것 같아.

왜냐하면 (펭귄이 살고 있기 때문이야.)

(3) 섬 안쪽에 있는 숲에 소나무나 전나무 등 침엽수가 많은 것으로 보아

이곳은 (열대 지방은 아닌 것 같아.)

3. 소년들은 배에 있던 여러 가지 물건들을 이용해 생활해 나갑니다. 여러분이 중요하다고 생각하는 것부터 번호를 써 보세요.

- 물건의 중요도 정하기 활동을 통해 무인도에서는 무엇이 중요한지 개인의 생각을 살 펴봅니다.

오클랜드에서는 매우 중요했겠지만 여기서는 중요도가 나중인 물건도 있지요. 무인도라는 공간적 배경의 특수성이 드러나는 부분입니다.

① 식량, 음료	② 책, 펜, 연필, 종이
③ 무기	④ 옷
⑤ 취사도구	⑥ 금화

() → () → () → () → () → ()

인물을 이해하며 읽어요

1. 다음의 행동이나 특성을 지닌 인물은 누구인가요?

인물	행동이나 특성
	항해술을 알고 있고 요리를 해서 소년들을 대접하며 만들기도 잘 한다.
	공부를 잘 하고 경쟁심이 강하며 사냥을 좋아하고 총을 잘 다룬다.
	소년들 중 가장 나이가 많고 생각이 깊으며 동생들을 가르치기도 한다.
	기록을 잘 하고 손재주가 있으며 강에서 동굴까지 물을 끌어오는 공사를 한다.
	용감하며 어려운 일에 앞장서고 동생들을 잘 돌보고 화합을 추구한다.

2. 소년들은 가지고 있는 특성이 저마다 다릅니다.

1) 15소년 중 누군가를 대신해서 들어간다면 누구를 대신해서 들어가고 싶은가요?

○ 인물 : _____

○ 이유 : _____

2) 15소년 중에 한 명을 친구로 삼는다면 누구를 친구 삼고 싶습니까?

○ 인물 : _____

○ 이유 : _____

3. 섬 이름을 정한 후 소년들은 지도자를 뽑기로 합니다. 그들의 상황에서 지도자를 뽑는 일은 필요한가요? 그렇지 않은가요?

의견 : 지도자를 뽑는 일은 (필요하다, 필요하지 않다)

이유 :

인물을 이해하며 읽어요

◎ 학습목표

- 중요 인물의 행동과 특성을 이해할 수 있다.
- 누군가를 대신한다면 되고 싶은 인물, 친구 삼고 싶은 인물을 생각해 볼 수 있다.
- 지도자를 뽑는 일에 대한 의견과 이유를 말할 수 있다.

1. 다음의 행동이나 특성을 지닌 인물은 누구인가요?

인물	행동이나 특성
모코	항해술을 알고 있고 요리를 해서 소년들을 대접하며 만들기도 잘 한다.
드니팬	공부를 잘 하고 경쟁심이 강하며 사냥을 좋아하고 총을 잘 다룬다.
꼭든	소년들 중 가장 나이가 많고 생각이 깊으며 동생들을 가르치기도 한다.
백스터	기록을 잘 하고 손재주가 있으며 강에서 동굴까지 물을 끌어오는 공사를 한다.
브리앙	용감하며 어려운 일에 앞장서고 동생들을 잘 돌보고 화합을 추구한다.

2. 소년들은 가지고 있는 특성이 저마다 다릅니다.

- 중요 인물의 행동 특성을 이해하면서 ‘나’ 를 들여다보는 활동입니다. 1)은 내가 잘 할수 있거나 잘하고 싶은 부분을 들여다보게 합니다. 2)는 곁에 두고 싶은 친구나 롤모델을 생각하게 합니다.

1) 15소년 중 누군가를 대신해서 들어간다면 누구를 대신해서 들어가고 싶은가요?

(예시) 백스터 - 백스터처럼 나는 만들기를 잘 하고 고장난 것을 잘 고치기 때문이다.

2) 15소년 중에 한 명을 친구로 삼는다면 누구를 친구 삼고 싶습니까?

(예시) 꼭든 - 생각이 깊고 침착한 면을 배우고 싶기 때문이다.

3. 섬 이름을 정한 후 소년들은 지도자를 뽑기로 합니다. 그들의 상황에서 지도자를 뽑는 일은 필요한가요? 그렇지 않은가요?

- 지도자를 뽑는 일에 대한 주제로 토론을 할 수도 있습니다.

(예시) *필요하다 - 소년들의 힘을 하나로 모으고 일을 빠르게 처리하기 위해

*필요하지 않다 - 상급생들끼리 의논해서 잘 처리할 수 있기 때문에, 뽑히지 않은 사람은 서운할 수 있기 때문에

상황을 떠올리며 읽어요

1. 체어맨 섬은 자연환경이 살아 있는 곳이었어요. 여러 가지 동물들이 살았고 소년들에게 많은 도움이 되었습니다. 초성을 보고 동물이름을 맞추어 보세요.

ㅌ ㅈ	ㅂ ㄷ ㄱ ㅅ
ㄹ ㅁ	ㅍ ㅃ
ㅅ ㅋ ㄴ	ㅇ ㅎ

2. 소년들은 체어맨 섬의 생활규칙을 다음과 같이 만들어서 생활합니다.

- 오전과 오후에 각 2시간씩 모두 홀에 모여 공부한다.
- 목요일과 일요일에는 회의를 한다.
- 아무리 추워도 하루에 한번은 밖에 나가서 논다.

1) 왜 이런 생활규칙을 만들었을까요?

2) 생활규칙이 있는 것과 없는 것은 어떤 차이가 있을까요?

3. 다음의 생각을 가진 인물이 심리상담가인 나에게 조언을 구한다면 나는 어떤 말을 해 줄 수 있을까요?

동감내기 브리앙이 투표로 새 지도자로 선출되다니... 내가 되고 싶었는데 ! 영국인인 내가 프랑스인의 명령을 받는다는 건 자존심 상하는 일이야. 음... 난 우리들과 동굴을 떠나야겠어.

[출처 : 드니팬 생각 속]

상황을 떠올리며 읽어요

◎ 학습목표

- 체어맨 섬의 자연환경을 떠올리며 동물 초성퀴즈를 맞출 수 있다.
- 소년들이 왜 생활규칙을 정했는지 생각해 볼 수 있다.
- 드니팬의 생각에 대해 내 관점에서 조언을 할 수 있다.

1. 체어맨 섬은 자연환경이 살아 있는 곳이었어요. 여러 가지 동물들이 살았고 소년들에게 많은 도움이 되었습니다. 초성을 보고 동물이름을 맞추어 보세요.

ㅌㅈ	ㅂㄷㄱㅂ
ㄹㅁ	ㅍㅂ
ㅂㅋㄴ	ㅇㅇ

(정답)

타조, 바다거북, 라마, 표범, 비쿠냐, 여우

2. 소년들은 체어맨 섬의 생활규칙을 다음과 같이 만들어서 생활합니다.

- 오전과 오후에 각 2시간씩 모두 홀에 모여 공부한다.
- 목요일과 일요일에는 회의를 한다.
- 아무리 추워도 하루에 한번은 밖에 나가서 논다.

1) 왜 이런 생활규칙을 만들었을까요?

(예시) 그동안 배운 것을 잊지 않기 위해, 학교로 돌아갔을 때 잘 적응하기 위해 / 섬생활에서 생기는 문제를 의논해서 해결하려고 / 건강을 지키기 위해

2) 생활규칙이 있는 것과 없는 것은 어떤 차이가 있을까요?

(예시) 생활규칙이 없이 각 사람이 마음대로 생활한다면 어려움이 닥쳐왔을 때 힘을 합치기 어렵다, 서로에게 피해를 줄 수 있다, 질서가 없어서 혼란스러운 것이다 등

3. 다음의 생각을 가진 인물이 심리상담가인 나에게 조언을 구한다면 나는 어떤 말을 해 줄 수 있을까요?

동갑내기 브리앙이 투표로 새 지도자로 선출되다니... 내가 되고 싶었는데! 영국인인 내가 프랑스인의 명령을 받는다는 건 자존심 상하는 일이야. 음... 난 우리들과 동굴을 떠나야겠어.

[출처 : 드니팬 생각 속]

(예시) 드니팬, 새 지도자가 되고 싶었는데 떨어져서 많이 아쉬웠을 것 같구나. 하지만 투표를 통해서 한 것이니까 결과에 승복했으면 좋겠어. 다음엔 너에게 기회가 오도록 노력하면서 말이야.

사건을 떠올리며 읽어요

1. 체어맨 섬에 표류한 악당 월스턴과 일행은 15소년이 머물고 있는 프랑스인 동굴을 공격해 옵니다. 섬 밖에 붙어있을 현상수배 포스터를 완성해 보세요.

	<ul style="list-style-type: none"> • 이름: 월스턴 • 죄목: 샌프란시스코에서 출발한 상선 세번호의 선원으로 고용되었음. 그러나 부하들과 선상반란을 일으켜 _____ _____ 이에 긴급 현상수배함.
---	---

2. 자크는 악당을 정찰하기 위해 띄우는 연에 자신이 타겠다고 자원합니다. 그러면서 감추고 있던 비밀을 모두에게 고백합니다. 내가 그 이야기를 직접 들은 소년이라면 어떤 심정이었고 어떤 생각이 떠올랐을지 편지로 써 봅시다.

자크에게

3. 서로 다른 15명의 소년들이 무인도생활을 잘 견어낼 수 있었던 것은 어떤 마음들을 발휘했기 때문일까요? 내 생각을 5가지 쓰고 퍼즐에서도 찾아보세요.

< 내 생각 >

막	인	기	묘	안
내	스	방	책	전
이	타	용	여	임
전	수	기	이	대
협	동	차	수	해

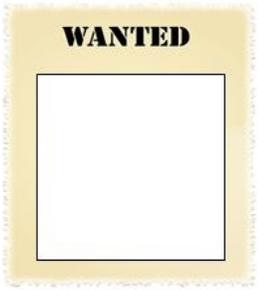
사건을 떠올리며 읽어오

◎ 학습목표

- 악당 윌스턴이 섬에 들어오기 전에 저지른 사건을 파악할 수 있다.
- 자크의 고백에 대해 소년의 입장에서 심정과 생각을 편지로 쓸 수 있다.
- 15소년이 무인도 생활을 잘 견어낼 수 있었던 마음가짐을 알 수 있다.

1. 체어맨 섬에 표류한 악당 윌스턴과 일행은 15소년이 머물고 있는 프랑스인 동굴을 공격해 옵니다. 섬 밖에 붙어있을 현상수배 포스터를 완성해 보세요.

- 사건에 대한 이해를 재미있게 할 수 있게 하기 위한 문제입니다. 또 책에는 나오지 않는 윌스턴의 얼굴을 상상해 그려보고 친구들과 나누어 볼 수 있습니다.

	<ul style="list-style-type: none"> • 이름: 윌스턴 • 죄목: 샌프란시스코에서 출발한 상선 세번호의 선원으로 고용되었음. 그러나 부하들과 선상반란을 일으켜 (선장과 펜필드 부부를 죽인 후 배를 차지했음.) 이에 긴급 현상수배함.
---	---

2. 자크는 악당을 정찰하기 위해 띄우는 연에 자신이 타겠다고 자원합니다. 그러면서 감추고 있던 비밀을 모두에게 고백합니다. 내가 그 이야기를 직접 들은 소년이라면 어떤 심정이었고 어떤 생각이 떠올랐을지 편지로 써 봅시다.

(예시) 자크, 오늘 너의 고백을 듣고 사실은 충격을 먹었어. 그동안 우리 배가 왜 표류했을까, 왜 여기 무인도에 떨어졌을까 궁금했거든. 그런데 그게 너의 장난으로 시작된 일이었다니! 네가 그동안 말도 별로 없고 조용했었던 이유를 알게 되었네.

한편으론 네가 마음이 얼마나 무거웠을까 하는 생각이 들어. 위험을 무릅쓰고 모든 일을 더 열심히 하려고 했던 네가 생각나. 그런데 이미 배는 표류했고 우리는 이 섬에 와 있잖아. 이렇게 된 이상 우리는 여기서 잘 나갈 수 있게 힘을 모아보자. 더 이상 죄책감 갖지마.

3. 서로 다른 15명의 소년들이 무인도생활을 잘 견어낼 수 있었던 것은 어떤 마음들을 발휘했기 때문일까요? 내 생각을 5가지 쓰고 퍼즐에서도 찾아보세요.

- 먼저 학생들 스스로 생각을 써보고 그 다음에 퍼즐에서도 찾아보세요.

퍼즐 : 협동 용기 책임 이해 인내 이타

생각의 폭을 넓혀요 (1)

1. 인물에게 궁금한 점을 적고 핫시팅 기법으로 물어 보세요.

인물	궁금한 점	인물의 대답
브리앙에게	드니팬이 우리들과 동굴을 떠나겠다고 했을 때 어떤 마음이 들었어?	
드니팬에게		

※ 핫 시팅 - 이야기 속 인물의 역할을 한 아이가 말아 의자에 앉고 나머지가 질문을 하면 의자에 앉은 아이가 그 인물이 되서 대답을 하는 활동입니다.

2. 학교에서 배우는 과목 중 체어맨섬에서 가장 도움이 될 것 같은 과목을 3개 쓰고 어떠한 때에 도움이 될지 써 보세요.

	과목	어떠한 때에 도움이 되나?
1		
2		
3		

3. 15소년이 일상으로 돌아온 뒤, 소년들은 어떻게 변했을까요? 한 인물을 선택해 인터뷰를 한다고 생각하고 적어 보세요.

인물	섬에 표류한 경험 후에 달라진 점은?

생각의 폭을 넓혀요 (1)

◎ 학습목표

- 인물에게 궁금한 점을 적고 핫시팅 기법으로 묻고 답할 수 있다.
- 학교에서 배우는 과목 중에 체어맨섬에서 도움이 될 것 같은 과목을 말할 수 있다.
- 15소년이 일상으로 돌아온 뒤 달라진 점을 상상할 수 있다.

1. 다음의 행동이나 특성을 지닌 인물은 누구인가요? (답은 예시)

인물	궁금한 점	인물의 대답
브리앙에게	드니팬이 무리들과 동굴을 떠나겠다고 했을 때 어떤 마음이 들었어?	마음이 정말 아팠어. 나는 드니팬과 잘 지내보고 싶었거든. 나머지 사람들 걱정도 되었고.
드니팬에게	브리앙이 너를 구하기 위해 표범에게 달려들었을 때 어떤 생각이 들었어?	내 목숨을 구해준 브리앙이 정말 고마웠어. 그전에는 질투하고 시기했는데 이 일을 겪고 나니 달라지더라.
고든에게	1대 지도자가 되어서 어떤 생각이 들었어?	할 일이 많구나. 그리고 내가 나이가 제일 많아서 많이 의지하는구나 생각했어.

※ 핫 시팅 - 이야기 속 인물의 역할을 한 아이가 맡아 의자에 앉고 나머지가 질문을 하면 의자에 앉은 아이가 그 인물이 되어서 대답을 하는 활동입니다.

2. 학교에서 배우는 과목 중 체어맨섬에서 가장 도움이 될 것 같은 과목을 3개 쓰고 어떠한 때에 도움이 될지 써 보세요.

	과목	어떠한 때에 도움이 되나?
1	체육	섬을 탐험하기, 바위 뛰어넘기, 수영하기
2	실과	뗏목 만들기, 요리 만들기 등
3	사회	회의하고 의견 발표할 때 등

3. 15소년이 일상으로 돌아온 뒤, 소년들은 어떻게 변했을까요? 한 인물을 선택해 인터뷰를 한다고 생각하고 적어 보세요.

인물	섬에 표류한 경험 후에 달라진 점은?
자크	그 전까지는 내가 한 행동이 어떤 결과가 오는지 생각도 못하고 무조건 장난을 쳤었어요. 그런데 이번 일을 겪고 나서, 일의 결과를 생각하고 행동해야 한다는 것을 크게 깨달았죠. 이제 장난도 덜 치고 많이 의젓해졌어요.

생각의 폭을 넓혀요 (2)

1. 혼자가 아닌 15명이 함께 표류해서 좋은 점과 어려운 점은 무엇이 있었나요?

좋은 점	어려운 점

2. 15소년의 무인도 생활을 한 마디로 나타내 본다면?

체어맨섬 생활은 한 마디로 () 이었다.

그 이유는 _____

3. 살아가면서 겪는 어려움이 꼭 나쁜 것일까요? 어려움을 겪고 더 나아진 적은 없었나요? '나를 더 나아지게 했던 어려움' 을 주제로 글을 써 봅시다.

4. 이 책을 지은 작가에게 한 마디를 남겨 주세요.

※ 지은이 '질 베른' 은 이 책 이외에도 80여편의 공상과학소설, 모험소설을 쓴 사람입니다. 대표작은 <지구속 여행>, <해저2만리>, <80일간의 세계 일주>, <지구에서 달까지> 등 입니다.

생각의 폭을 넓혀요 (2)

◎ 학습목표

- 혼자가 아닌 15명이 표류해서 좋은점, 어려운 점을 말할 수 있다.
- 체어맨섬 생활을 한마디 단어로 표현할 수 있다.
- 나를 더 나아지게 했던 어려움을 떠올려 글을 쓸 수 있다.

1. 혼자가 아닌 15명이 함께 표류해서 좋은 점과 어려운 점은 무엇이 있었나요?

좋은 점	어려운 점
<ul style="list-style-type: none">○ 외롭지 않다. 의지가 된다.○ 무겁거나 힘든 것을 같이 옮길 수 있다.○ 아이디어가 여러 개 나온다.	<ul style="list-style-type: none">× 식량이 금방 바닥날 수 있다.× 의견이 맞지 않아 싸울수 있다.× 내 마음대로 행동하기 어렵다.

2. 15소년의 무인도 생활을 한 마디로 나타내 본다면?

체어맨섬 생활은 한 마디로 (번데기 시절) 이었다.

그 이유는 번데기를 거치고 멋진 나비가 되듯 그 과정을 거치고 소년들이 더 성장했기 때문이다.

3. 살아가면서 겪는 어려움이 꼭 나쁜 것일까요? 어려움을 겪고 더 나아진 적은 없었나요? ‘나를 더 나아지게 했던 어려움’ 을 주제로 글을 써 봅시다.

○ 수확학원을 처음 다니면서 나는 처음에 따라가지 못해 절망을 했다. 친구들보다 너무 못 푸는 나를 보면서 학원을 그만둘까 하는 생각도 여러번 했다. 그러던 어느 날, 내가 지금 잘 해서 이 어려움을 넘어서면 실력이 좋아질 것이라는 생각이 떠올랐다. 나는 못하니까 학원에 다니는 것이 당연하다고 생각했다. 그리고 열심히 연습을 하고 틀린 것을 다시 풀었다. 남들하고 비교하지 않으려 애썼다. 그리고 3개월이 지난후 나는 더 이상 고민하지 않고 즐겁게 학원을 다니고 있는 나를 발견했다.

4. 이 책을 지은 작가에게 한 마디를 남겨 주세요.

※ 이 소설은 약 130년전인 1888년에 지어졌음을 말해 줍니다.