

달님이랑 꿈이랑

양선 그림책

※ 이 지도안은 사계절출판사 홈페이지(www.sakyejul.net) > 한 학기 한 권 읽기 > 독서 지도안(초등)에서 내려받을 수 있습니다.

3~5세 누리과정	의사소통 > 듣기와 말하기 > 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다. 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다.
2세 표준보육과정	의사소통 > 듣기와 말하기 > 표정, 몸짓, 말에 관심을 갖고 듣는다. 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기에 재미를 느낀다.
0~1세 표준보육과정	의사소통 > 듣기와 말하기 > 상대방의 이야기를 들으면서 말소리를 낸다. 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 이야기에 관심을 가진다.
분야	국내 창작 그림책
주제어	#꿈 #달 #밤 #잠
개발	교사에관하여 권소영 이재필
참여	공진주 진주영 정누리 설민지 표지선 이현지



■ 책 내용

모두가 잠든 밤, 악몽을 꾸며 잠을 못 자는 한 아이에게 달님이 찾아옵니다. 아이는 달님을 따라 베개 속에 사는 꿈을 만나러 갑니다. 아이는 달님과 함께 꿈이 살 집을 짓습니다. 달콤한 사탕으로 나무를 심고, 크레파스로 꽃을 그리고, 색종이로 새와 나비를 접어 만듭니다. 꿈이 살던 어두운 세상은 밝고 아름다운 것들로 채워집니다. 빈티지한 그림체와 따스한 이야기가 어우러지며 다정한 손길로 꿈을 돌보는 아이의 순수한 마음이 빛나는 작품입니다. 매일 밤, 악몽을 꾸거나 마음속에 걱정거리가 있는 아이들이 머리맡에 두고 읽으면 좋을 그림책입니다.

■ 독서 계획

단계	놀이	비고
책 읽기 전	표지 살펴보며 이야기 나누기	
	앞뒤 면지 살펴보며 이야기 예측해 보기	
책 읽으면서	장면 속 요소 자세히 살펴보기	주요 발문 참고
책 읽은 후	제목 짓기	연계 놀이
	이야기 순서 바꾸기	연계 놀이
	등장인물에게 편지 쓰기	연계 놀이
	그림책 속 장면 찾아보기	연계 놀이
	나의 꿈 이야기 짓기	연계 놀이
	스크래치 페이퍼에 그림 그리기	연계 놀이
	동극하기	연계 놀이

책 읽기 전

그림책은 아이들에게 아주 친숙한 매체입니다. 아이들은 그림책 속 글과 그림, 글-그림의 상호 작용으로 만들어진 의미를 이해하며 그림책을 읽지요. 선생님들은 그림책을 읽어 줄 때 어떤 점을 가장 신경 쓰시나요? 목소리 변화를 주어 생동감 있게 읽어 주기? 아이들의 반응? 이야기 속 교훈 전달? 그런데 그림책에는 본문뿐 아니라 작가의 의도적 장치들이 더 있다는 사실을 알고 있나요? 이러한 장치를 찾아보는 경험은 아이들로 하여금 이야기를 더욱 입체적으로 이해하도록 도와줍니다. 지금부터 그림책 속에 작가가 심어 놓은 숨은 단서를 찾아보는 방법을 알아보겠습니다.

1) 표지

그림책을 읽기 전에 책의 얼굴인 '표지'를 탐색합니다.

표지와 제목을 통해 이야기를 유추해 보고 숨은 의도를 찾는 것은 아이들의 읽기 활동을 풍성하게 만들어 줍니다.



2) 면지

그림책 표지 다음 장은 ‘면지’라고 합니다. 단색 혹은 내용의 상징적인 그림이나 패턴이 있기도 하고 본격적으로 이야기를 시작하기 전 이야기의 이해를 돕는 단서들이 있기도 합니다. “굴뚝에서 나오는 것은 무엇일까? 집에서 무슨 일이 일어났을까?” 하고 아이들에게 물어보며 대화해 보세요.



3) 속표지

그림책의 면지 다음 장은 ‘속표지’입니다. 속표지에는 주로 제목과 작가명, 출판사명, 헌사가 쓰여 있습니다. 단서가 되는 그림, 등장인물의 모습 등이 있어 이야기의 시작부가 되기도 하지요. 그림책을 읽은 후에 다시 ‘속표지’로 돌아와서 이야기를 나누어 볼 수도 있겠지요.



그림책 작가는 그림책 전체 공간을 활용하여 이야기를 전하고 있습니다. 따라서 아이들의 책 읽기 경험에 있어 이를 전달하는 교사의 역할이 매우 중요하지요. ‘그림책 읽기’도 교사가 이야기를 전달하는 것에서 더 나아가 ‘아이들과 함께하는 놀이’로 생각해 보세요!

선생님의 역할

- 작가의 의도에 따라 표지, 면지, 속표지 탐색하도록 지원하기
- 발달 · 흥미를 반영하여 시각적 단서 탐색하기
- 놀이가 확장될 수 있게 적절한 발문하기

책 읽으면서 - 주요 발문 목록

그림책의 장면을 찾고 발문을 하며 아이와 자유롭게 상호 작용을 해 보세요. 그림책 읽기에 정답은 없습니다. 아이의 반응에 따라 발문을 바꾸어 읽어도 좋습니다.

※ 일러두기: 그림책에는 페이지가 표시되지 않는 경우가 많습니다. 그림책의 속표지를 기준으로 다음 펼침 장면부터 본문 1장면, 2장면, 3장면... 이렇게 페이지를 셈해서 표기하겠습니다. 본문에 앞서 도입부가 있는 그림책의 경우엔 도입부 1장면, 2장면으로 표기하겠습니다.

[도입부 1~2장면: 아이가 꿈을 꾸고 이불을 뒤집어쓴 장면]

T: 이야기를 살펴보자.

T: 어떤 일이 일어났니?

T: 아이의 표정이 어떤 것 같니? 왜 이런 표정을 지었을까?

T: 앞으로 어떤 일이 일어날 것 같아?

[본문 3장면: 아이가 달님과 꿈에게 다가가는 장면]

T: 무슨 장면인 것 같니?

T: 아이가 있는 곳은 어디야?

T: ○○(이)가 뭐라고 말하고 있는 것 같아?

[본문 4~8장면: 아이가 달님과 함께 꿈을 돌보자 배경이 변하는 장면]

T: 아이가 무엇을 하고 있니? 아이는 왜 ○○을 하는 걸까?

※ 자세히 살펴보기 (상황에 따라서 선택하여 발문해 주세요.)

- 보자기 안에 무엇이 있을까?

- 왜 책으로 집을 만들었을까?

- 나무가 어떻게 변했니?

[본문 12장면: 아이와 달님이 꿈에게 뽀뽀하는 장면]

[본문 15장면: 토끼가 아이가 만든 집에서 자는 장면]

T: 이다음에 어떤 일이 일어날까?

※ 그림책 내용 이야기 나누기 (상황에 따라서 선택하여 발문해 주세요.)

- 검은 악몽(꿈)은 누구인 것 같니? 이름도 있을까?

- 달은 왜 아이의 방에 왔을까?

- 잠든 토끼는 어떤 꿈을 꾸었을까?

책 읽은 후 - 연계 놀이

1. 제목 짓기

그림책의 새로운 제목을 지어 봅시다.

※ 3~5세 누리과정

- 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.
- 의사소통 > 읽기와 쓰기에 관심 가지기 > 자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.
- 예술경험 > 예술 감상하기 > 다양한 예술을 감상하며 상상하기를 즐긴다.

※ 놀이 자료 ①: 『달님이랑 꿈이랑』 제목 없는 표지

※ 놀이 방법:

- 제목을 가리고 그림책을 본 뒤 이야기를 상상해 본다.
- 그림책의 제목을 지어 본다.

선생님께 아이들은 글 없는 그림책을 보며 주체적인 이야기꾼이 될 수 있습니다. 이야기를 더욱 풍성하게 만들어 주는 요소는 내용에 어울리는 ‘제목’이지요. 아이들에게 제목을 가리고 그림책을 보여 주세요. 그리고 이야기가 끝난 뒤 그림책의 제목을 함께 지어 볼 수 있도록 해 주세요.

2. 이야기 순서 바꾸기

장면 카드를 이용해 이야기를 지어 봅시다. 이야기의 순서를 바꾸어도 좋아요.

※ 3~5세 누리과정

- 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.
- 의사소통 > 읽기와 쓰기에 관심 가지기 > 자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.

※ 놀이 자료 ②: 『달님이랑 꿈이랑』 장면 카드

※ 놀이 방법:

- 장면 카드를 이용해 『달님이랑 꿈이랑』 이야기를 지어 보고 글로 써 본다.

선생님께 『달님이랑 꿈이랑』 장면 카드를 이용해 새로운 이야기를 지어 볼 수 있어요. 장면 카드는 자유롭게 이야기를 지어 볼 수 있도록 도와줍니다. 장면의 순서를 바꾸어 볼 수도 있지요. 아이가 글자 쓰기에 관심을 갖는다면 뒷면에 이야기를 적어 볼 수 있도록 해 주세요.

※ 놀이 자료 ①: 『달님이랑 꿈이랑』 제목 없는 표지



양 선

제2회
사계절그림책상
수상작

사계절

※ 놀이 자료 ②: 『달님이랑 꿈이랑』 장면 카드





3. 등장인물에게 편지 쓰기

그림책 속 등장인물에게 편지를 써 봅시다.

※ 3~5세 누리과정

- 의사소통 > 읽기와 쓰기에 관심 가지기 > 자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.
- 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.

※ 놀이 자료 ③: 『달님이랑 꿈이랑』 편지지

※ 놀이 방법:

- 책의 내용에 대해 이야기를 나누고 좋아하는 등장인물에게 편지를 쓴다.

선생님께 달님은 꿈을 무서워하는 아이에게 찾아와 밤새 즐거운 추억을 만들어 주었어요. 만약 오늘 밤 달님을 만나게 된다면 달님과 무엇을 할까요? 다시 토끼를 만난다면 무엇을 하고 놀까요? 아이들과 편지를 쓰며 이야기를 나누어 보세요.

4. 그림책 속 장면 찾아보기

이야기에 등장하는 캐릭터와 사물 카드입니다. 그림책을 다시 보며 장면을 찾아봅시다.

※ 3~5세 누리과정

- 자연탐구 > 물체의 위치와 방향, 모양을 알고 구별한다.

※ 2세 표준보육과정

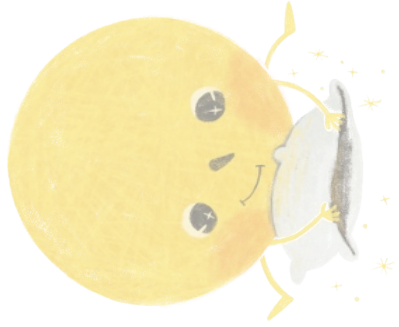
- 자연탐구 > 생활 속에서 탐구하기 > 주변 사물을 같고 다름에 따라 구분한다.

※ 놀이 자료 ④: 『달님이랑 꿈이랑』 캐릭터와 사물 카드

※ 놀이 방법:

- 캐릭터와 사물 카드를 보고 책에서 같은 장면을 찾아본다.

선생님께 그림책 속 등장인물들은 함께 다양한 놀이를 하며 시간을 보냅니다. 캐릭터와 사물 카드를 보며 장면을 자세히 관찰해 봅시다. 책을 읽을 때는 찾지 못했던 작은 요소들을 발견하게 될 거예요. '달님은 왜 꽃을 심었을까?', '토끼는 무슨 꿈을 꾸고 있을까?' 아이들은 등장인물의 표정과 상황을 보며 이야기를 꾸미게 됩니다.



※ 놀이 자료 ④: 『달님이랑 꿈이랑』 캐릭터와 사물 카드





5. 나의 꿈 이야기 짓기

내가 꾸 꿈으로 이야기를 만들어 책을 만들어 봅시다.

※ 3~5세 누리과정

- 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.
- 의사소통 > 듣기와 말하기 > 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.
- 예술경험 > 창의적으로 표현하기 > 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.

※ 놀이 자료 ⑤: 『달님이랑 꿈이랑』 작은 책 만들기

※ 놀이 방법:

- 내가 경험한 꿈에 대한 이야기를 나눈다.
- 나의 꿈으로 이야기를 지어 보고 그림으로 표현한다.

선생님께 글 없는 그림책은 오로지 그림으로만 이야기를 전달하는 작품이에요. 글 없는 그림책 이야기의 주인은 독자입니다. 독자의 경험을 바탕으로 이야기가 새롭게 쓰이기 때문이지요. 아이들은 ‘작은 책 만들기’ 놀이를 경험하며 등장인물로 자기만의 이야기를 구성할 수 있어요.

6. 스크래치 페이퍼에 그림 그리기

그림책 속 장면을 떠올리며 스크래치 페이퍼에 표현해 봅시다.

※ 3~5세 누리과정

- 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.
- 예술경험 > 창의적으로 표현하기 > 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.

※ 2세 표준보육과정

- 의사소통 > 책과 이야기 즐기기 > 말놀이와 이야기에 재미를 느낀다.
- 예술경험 > 창의적으로 표현하기 > 미술 재료와 도구로 표현해 본다.

※ 놀이 자료 ⑥: 스크래치 페이퍼(따로 준비하셔야 됩니다)

※ 놀이 방법:

- 기억에 남는 장면에 대해 이야기를 나눈다.
- 내가 표현하고 싶은 장면을 스크래치 페이퍼에 그린다.

선생님께 아이가 인상 깊게 본 장면을 스크래치 페이퍼에 그리게 하고 꿈 이야기를 나누어 보세요. 아이와 재미있는 이야기를 상상하고 꾸며 보는 시간을 가져 보세요.



7. 동극하기

그림책을 본 뒤 동극 놀이를 해 봅시다.

※ 3~5세 누리과정

- 예술경험 > 창의적으로 표현하기 > 극놀이를 경험이나 이야기를 표현한다.

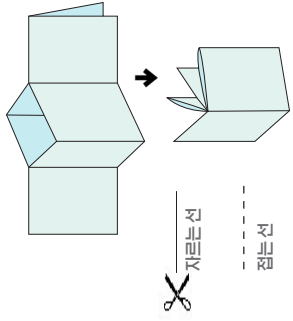
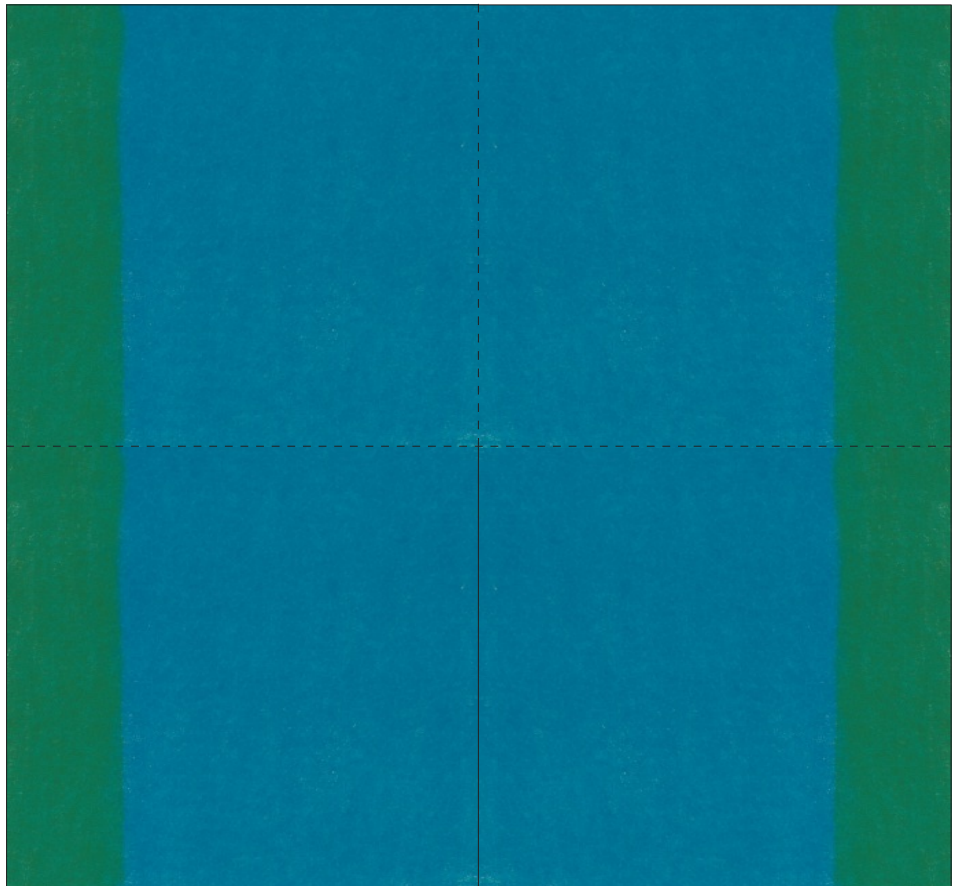
※ 놀이 자료 ⑦: 『달님이랑 꿈이랑』 머리띠

※ 놀이 방법:

- 그림책의 내용에 맞는 대사를 구성한다.
- 친구와 함께 역할을 정한다.
- 캐릭터에 맞게 머리띠를 만들어 쓰고 동극을 한다.

선생님께 그림책을 읽고 아이들과 우리 반만의 이야기를 지어 보세요. 이야기를 글로 적어 대본을 만든 뒤 함께 동극 놀이를 합니다. 새로운 주인공을 만들어 보아도 좋습니다. 동극을 통해 아이들은 친구들과 역할을 나누고 함께 이야기를 만들어 가는 경험을 하게 됩니다.

※ 놀이 자료 ⑥: 『달님이랑 꿈이랑』 작은 책 만들기



※ 놀이 자료 ⑦: 『달님이랑 꿈이랑』 머리띠(종이로 띠를 만들고 캐릭터를 오려서 붙여 보세요!)

