

네, 선생님

★ 핵심 주제

- 향해
- 물건
- 상상
- 이야기

★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년	
성취 기준	<p>[2국01-03] 상대의 말을 집중하여 듣고 말 차례를 지키며 대화한다.</p> <p>[2국05-01] 말놀이, 낭송 등을 통해 말의 재미와 즐거움을 느낀다.</p> <p>[2국06-02] 일상의 경험과 생각을 글과 그림으로 표현한다.</p> <p>[2술04-01] 생활 도구의 모양이나 기능을 탐색하고 바꾸어 본다.</p> <p>[2즐04-01] 주변의 물건을 활용하여 놀잇감을 만든다.</p> <p>[2바04-02] 다양한 생각이나 의견에 대해 개방적인 태도를 형성한다.</p> <p>[2술04-02] 상상한 것을 다양한 매체와 재료로 구현한다.</p> <p>[2즐04-02] 자유롭게 상상하며 놀이한다.</p> <p>[2바04-03] 여럿이 하는 활동에 관심을 갖고 자발적으로 협력한다.</p>

★ 그림책 읽기 활동

 읽기 전	 읽기 중	 읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> • 띠지 살피기 • 표지 살피기 • 아호이 	<ul style="list-style-type: none"> • 향해 놀이 • 무엇에 쓰는 물건 • 물건 변신 놀이 • 현실과 상상 • 카펫 청소요? 	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이에 필요한 물건 • 놀이가 괴는 마법 • 가장 재미있었던 장면

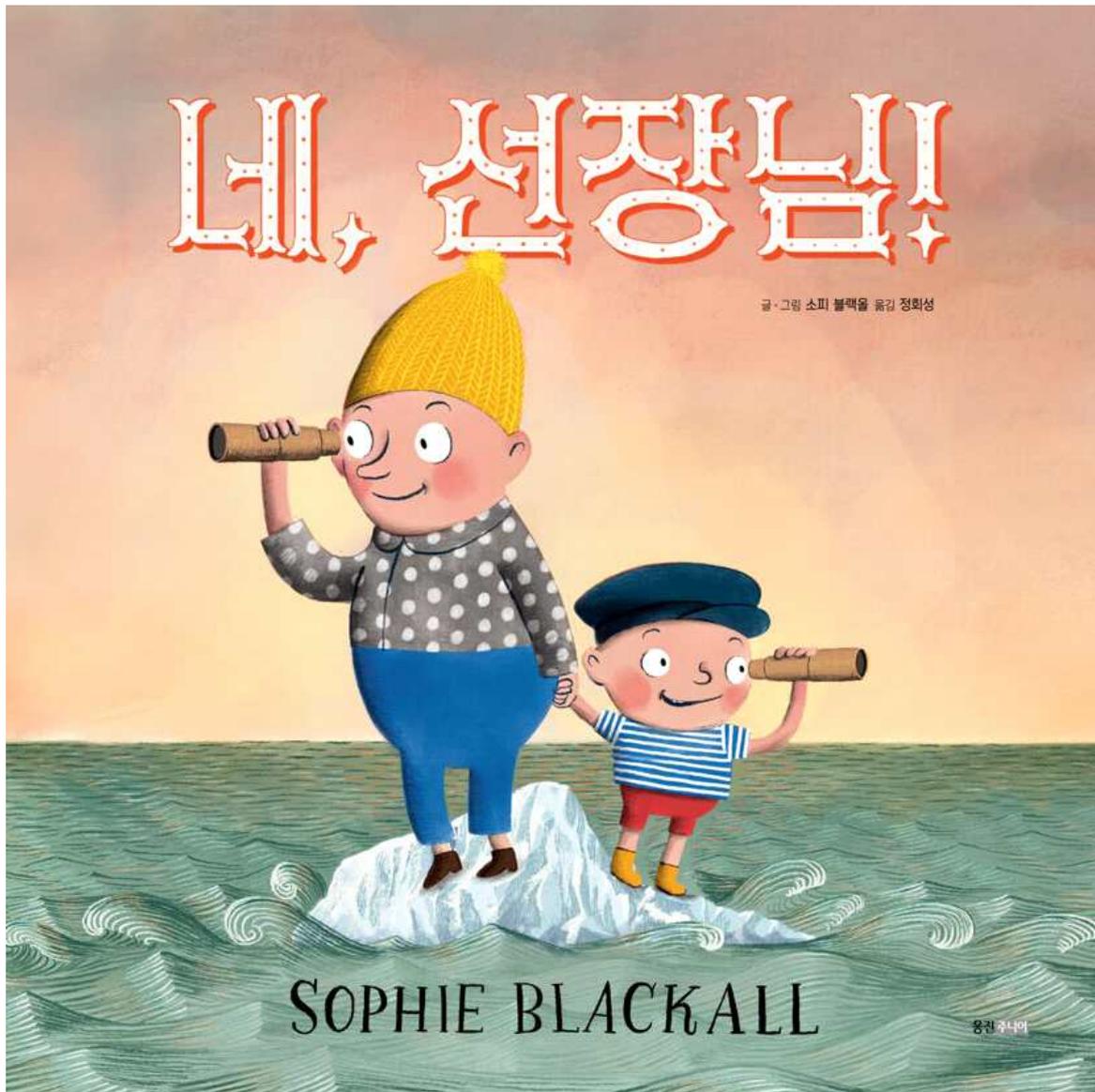
읽기 전 활동

띠지 살피기

학년 반 번

이름

★ 띠지를 살펴보고, 이야기의 내용을 상상해 봅시다.



제목을 써 봅시다.



이야기의 배경은 어디일까요?



주인공은 무엇을 하고 있을까요?



선장님은 누구일까요?

읽기 전 활동

표지 살피기

학년 반 번

이름

★ 띠지를 벗기고 표지의 그림을 따라 그려 봅시다.



이야기의 배경은 어디일까요?



어떤 이야기가 펼쳐질까요?

 읽기 전 활동	아호이	학년 반 번
		이름 <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>



★ 뜻에 알맞은 항해 용어를 <보기>에서 골라 써 봅시다.

<보기>	돛	돛대	돛	조류	갑판
무풍대	아호이	뱃머리	조난 신호		

• 선원들이 바다에서 사용하는 인사말	○ ㅎ ○
• 배의 맨 앞을 이르는 말	ㅂ ㅁ ㄹ
• 배가 앞으로 나아갈 수 있도록 만든 넓은 천	ㄷ
• 돛을 달기 위해 배 바닥에 세운 기둥	ㄷ ㄷ
• 배를 한 곳에 멈추어 있게 하기 위해 사용하는 갈고리가 달린 기구	ㄷ
• 밀물과 썰물 때문에 일어나는 바닷물의 흐름	ㅈ ㄹ
• 위험에 빠진 배에서 보내는 신호	ㅈ ㄴ ㅅ ㅎ
• 바다에서 바람이 거의 없는 지역, 또는 한차례 거친 파도를 겪은 후 한가한 시간을 말하는 것	ㅁ ㅍ ㄷ
• 규모가 큰 배에서 나무나 철판으로 깔아 놓은 넓고 평평한 바닥	ㄱ ㅍ

읽기 중 활동

항해 놀이

학년 반 번

이름

★ 친구들과 교실의 물건으로 '항해 놀이'를 해 봅시다.

💡 '항해 놀이' 방법 💡

- ▶ 준비물: 우리 반의 물건
- ▶ 모둠 친구들과 항해 놀이를 위해 배를 꾸밉니다.
- ▶ 모둠 친구들끼리 역할을 정합니다.
- ▶ 폭풍이 몰려오는 상황, 상어한테 잡히는 상황, 파도가 거센 상황, 사람을 구하는 상황 등 항해 상황에 맞게 즉흥적으로 역할극을 합니다.



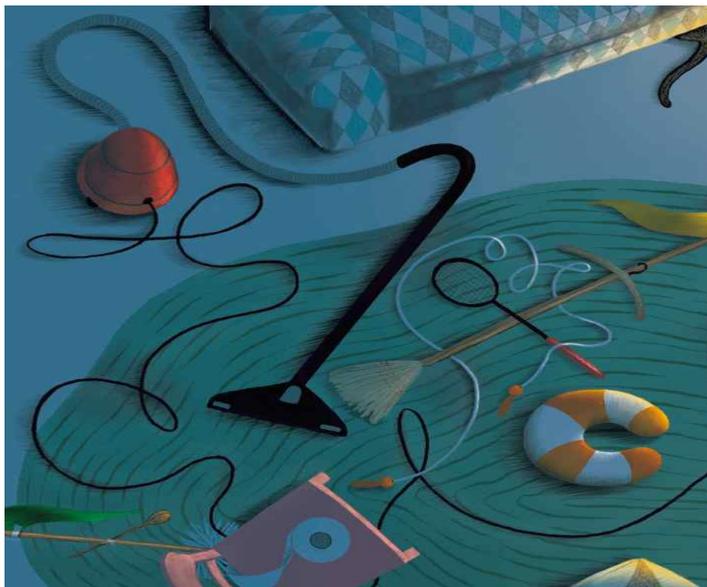
읽기 중 활동

무엇에 쓰는 물건

학년 반 번

이름

★ 그림의 물건 중에서 내가 아는 물건을 찾아 그 쓰임을 써 봅시다.

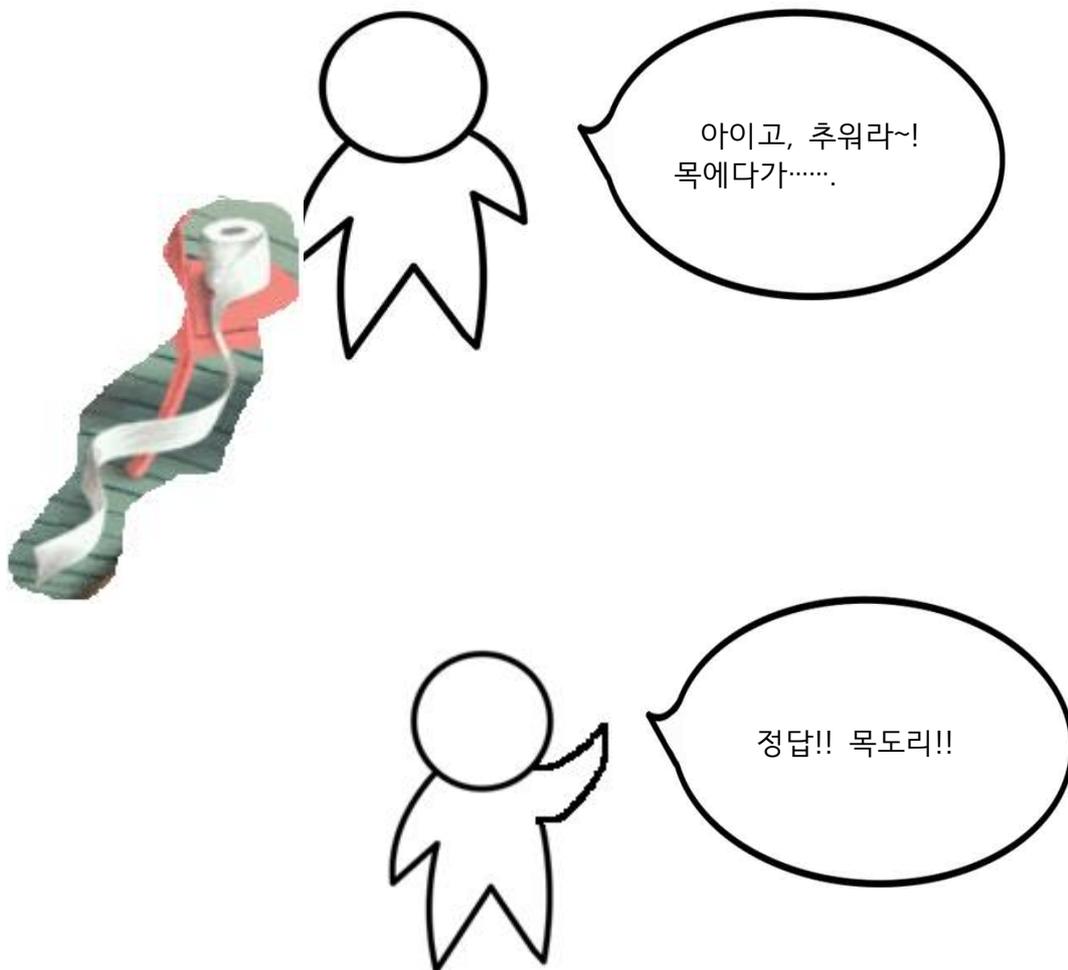


번호	물건 이름	쓰임
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

★ 여러 가지 물건으로 변신 놀이를 해 봅시다.

💡 물건 변신 놀이 💡

- ▶ 준비물: 여러 가지 물건
- ▶ 한 명의 친구가 여러 가지 물건 중에서 한 가지를 고릅니다.
- ▶ 고른 물건으로 장면을 표현합니다. 이때 고른 물건으로 다른 것을 변신할 수 있는 것을 상상하여 표현합니다. 짧은 말을 할 수도 있습니다.
- ▶ 친구들은 물건이 무엇으로 변신했는지 말합니다.



읽기 중 활동

현실과 상상

학년 반 번

이름

★ 현실에서 상상으로, 상상에서 현실로 '현실과 상상' 놀이를 해 봅시다.

💡 현실과 상상 놀이 💡

- ▶ 준비물: 줄넘기, 전화벨 소리
- ▶ 두 명이 줄넘기를 잡고 시작합니다.
- ▶ 한 명이 줄넘기를 잡아당기면서 현실에서 상상으로 들어갑니다. 이때 자신이 생각한 상상의 상황을 말합니다.
- ▶ 다른 한 명은 줄에 끌려가면서 앞에서 말한 친구와 상상의 세계로 들어갑니다.
- ▶ 상상의 세계에서 친구들이 짧은 대화를 합니다.
- ▶ 전화벨 소리가 들리면 다시 현실로 돌아옵니다.
- ▶ 상상은 자유롭게 합니다.



 읽기 중 활동

카펫 청소요?

학년 반 번

이름

★ 주인공이 거실의 물건과 카펫으로 또 다른 무슨 일을 할지 상상해서 4컷 만화로 그려 봅시다.

🍎 읽기 후 활동

놀이에 필요한 물건

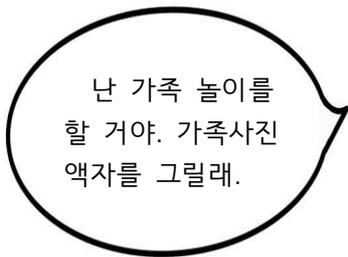
학년 반 번

이름

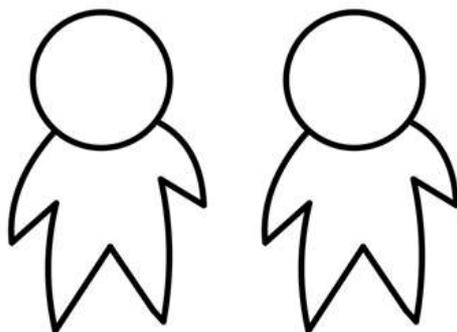
★ 놀이에 필요한 것을 그려 봅시다.

💡 놀이에 필요한 것 그리기 💡

- ▶ 준비물: 종이, 필기구, 그밖에 필요한 물품
- ▶ 친구들과 함께 우리 반 물건으로 무엇을 할지 생각합니다.
- ▶ 생각한 대로 우리 반 물건으로 놀이 상황을 만들 때 교실 물건 외 필요한 것이 무엇인지 생각해 봅니다.
- ▶ 놀이할 때 필요한 것을 친구들과 함께 그려 봅니다.
- ▶ 만든 것으로 우리 반 물건 놀이에서 사용합니다.



난 가족 놀이를 할 거야. 가족사진 액자를 그릴래.




난 가게 놀이를 할 거야. 가게 간판을 그릴래.

🍎 읽기 후 활동

놀이가 되는 마법

학년 반 번

이름

★ 우리 반의 물건으로 여러 가지 일을 상상해서 놀아 봅시다.

💡 우리 반 물건 놀이 💡

- ▶ 친구들과 함께 우리 반 물건으로 무엇을 할지 생각합니다.
- ▶ 생각한 대로 우리 반 물건으로 놀이 상황을 만듭니다.
- ▶ 앞에서 그린 것도 같이 사용해 봅시다.
- ▶ 친구들과 재미있게 놀고 놀이가 끝나면 정리합니다.



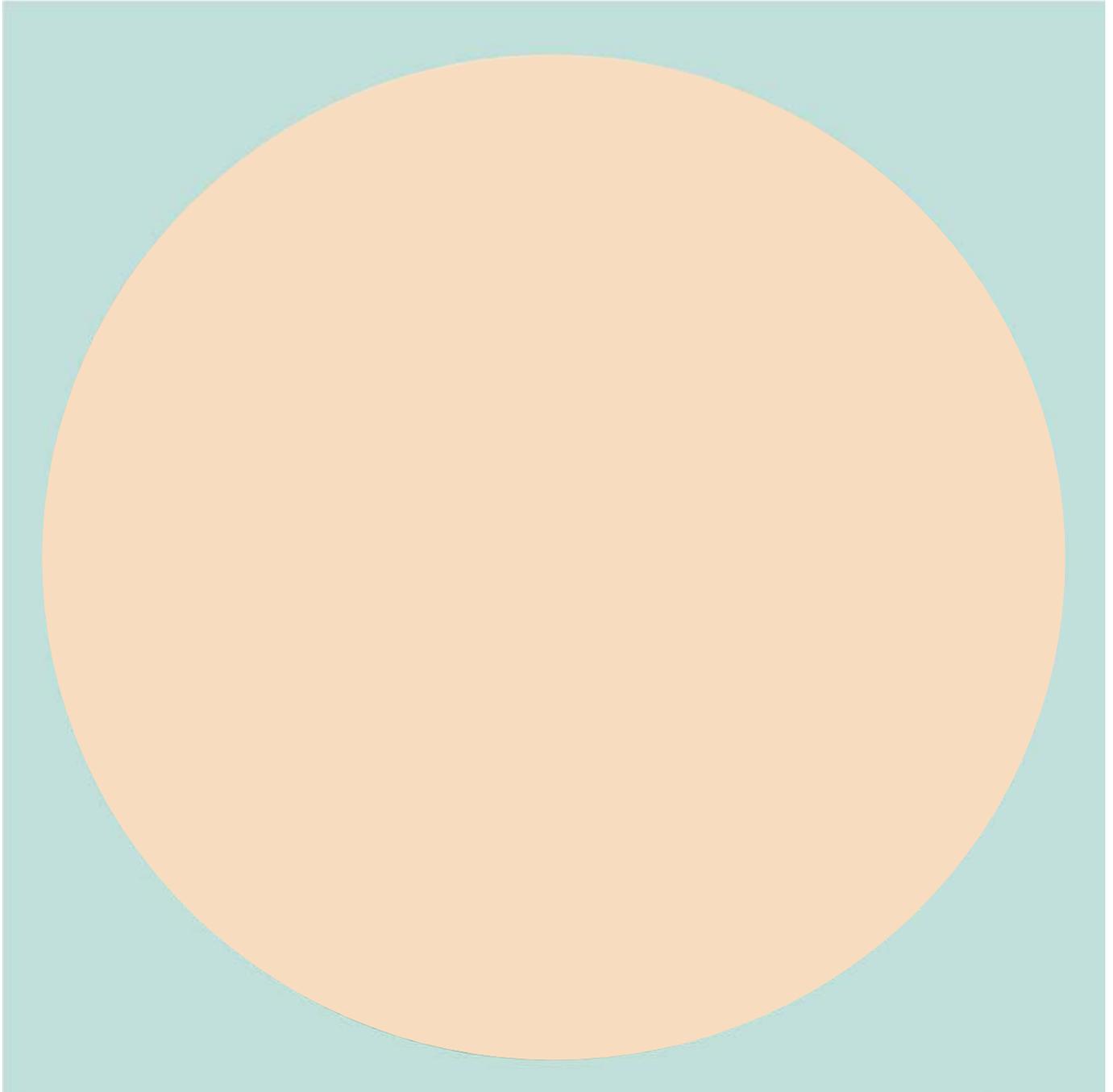
🍎 읽기 후 활동

가장 재미있었던 장면

학년 반 번

이름

★ 이 책에서 가장 재미있었던 장면을 그리고, 까닭을 써 봅시다.





<정답>

★ 뜻을 알맞은 항해 용어를 <보기>에서 골라 써 봅시다.

<보기>	돛	돛대	돛	조류	갑판
무풍대	아호이	뱃머리	조난 신호		

• 선원들이 바다에서 사용하는 인사말	아호이
• 배의 맨 앞을 이르는 말	뱃머리
• 배가 앞으로 나아갈 수 있도록 만든 넓은 천	돛
• 돛을 달기 위해 배 바닥에 세운 기둥	돛대
• 배를 한 곳에 멈추어 있게 하기 위해 사용하는 갈고리가 달린 기구	돛
• 밀물과 썰물 때문에 일어나는 바닷물의 흐름	조류
• 위험에 빠진 배에서 보내는 신호	조난 신호
• 바다에서 바람이 거의 없는 지역, 또는 한차례 거친 파도를 겪은 후 한가한 시간을 말하는 것	무풍대
• 규모가 큰 배에서 나무나 철판으로 깔아 놓은 넓고 평평한 바닥	갑판