

이야기 가게

3~4학년
학생용

독서 활동지

자현 글 / 차영경 그림



연관 키워드

#이야기 #옛이야기 #상상

나무의말

어서 오세요.

이야기를 주문할 수 있는 '이야기 가게'에 오신 것을 환영합니다.

마음대로 이야기를 주문할 수 있는 곳,
이야기 가게에서 벌어지는 상상력 넘치는 이야기!

요즘은 어딜 가나 키오스크가 있어 주문을 받는 직원을 대면하지 않고도 원하는 음식이나 음료들을 주문할 수 있지요. 뿐만 아니라 그 자리에서 결제도 가능한 이 기계를 정확히는 인터랙티브 키오스크라고 부릅니다. 만약 내가 원하는 이야기를 책으로 만들어 주는 북 키오스크가 있다면 어떤 모습일까요?

『마음먹기』 『마음요리』 『마음일기』 등의 그림책을 통해 마음의 이야기를 워트 넘치는 글과 그림으로 보여 준 자현, 차영경 작가가 이번에는 더 재미있는 그림책으로 돌아왔습니다. 바로 이야기를 주문할 수 있는 북 키오스크를 소재로 한 그림책입니다. 내가 원하는 이야기를 주문할 수 있는 기계가 있다면 사람들은 어떤 이야기를 주문할까요? 이 독특한 상상력으로부터 출발하는 그림책이 바로 『이야기 가게』입니다.

이야기 가게를 찾은 아이는 북 키오스크가 안내하는 대로 이야기의 종류를 고르고, 소재를 고른 뒤에 장소와 주인공을 선택합니다. 이 모든 단어들이 한데 섞여 한 권의 책이 완성되고, 아이는 자기가 원하는 자리에 앉아 책을 펼칩니다. 이 책의 백미는 바로 그다음부터 진행됩니다. 그야말로 인터랙티브한 스토리가 펼쳐지게 되지요. 이야기는 하나의 출발선에서 시작하지만 북 키오스크에서 선택한 단어의 종류에 따라 두 갈래로 흩어졌다 다시 모이고 다시 흩어지기를 반복합니다. 한 화면에 동시에 두 개의 이야기가 흐르는 독특한 구조의 그림책이 되는 것이지요. 책 속 이야기는 두 갈래로만 흐르지만 처음에 어떤 단어를 선택하느냐에 따라 세 갈래, 네 갈래로도 펼쳐질 수 있는 가능성을 가진 것이 바로 이야기의 특성이라는 것을 자연스럽게 알려주는 그림책입니다.



이야기 가게

구매 링크

- ▶ 글 : 자현
- ▶ 그림 : 차영경
- ▶ 출판사 : 나무의말
- ▶ 정가: 16,800원
- ▶ 분량: 56쪽
- ▶ 대상: 초등학교 3~4학년



나무의말

교과 연계

[국어]

- [3학년 1학기] 책을 읽고 생각을 나누어요 5. 중요한 내용을 적어요 6. 일이 일어난 까닭 10. 문학의 향기
- [3학년 2학기] 1. 작품을 보고 느낌을 나누어요 3. 자신의 경험을 글로 써요. 4. 감동을 나타내요
7. 글을 읽고 소개해요 9. 작품 속 인물이 되어
- [4학년 1학기] 1. 생각과 느낌을 나누어요 2. 내용을 간추려요 5. 내가 만든 이야기
10. 인물의 마음을 알아봐요
- [4학년 2학기] 1. 이어질 장면을 생각해요 4. 이야기 속 세상 9. 감동을 나누며 읽어요

국어

(1) 듣기·말하기

- [4국01-01] 중요한 내용과 주제를 파악하며 듣고 들은 내용을 요약한다.
- [4국01-02] 원인과 결과의 관계를 고려하여 내용을 예측하며 듣고 말한다.
- [4국01-05] 목적과 주제에 알맞게 자료를 정리하여 자신감 있게 발표한다.

(2) 읽기

- [4국02-01] 글의 의미를 파악하며 유창하게 글을 읽는다.
- [4국02-02] 문단과 글에서 중심 생각을 파악하고 내용을 간추린다.
- [4국02-03] 질문을 활용하여 글을 예측하며 읽고 자신의 읽기 과정을 점검한다.
- [4국02-06] 바람직한 읽기 습관을 형성하고 읽기에 대한 자신감을 기른다.

(3) 쓰기

- [4국03-01] 중심 문장과 뒷받침 문장을 갖추어 문단을 쓴다.
- [4국03-04] 목적과 주제를 고려하여 독자에게 마음을 전하는 글을 쓴다.
- [4국03-05] 쓴 글을 함께 읽고 문장과 문단을 중심으로 고쳐 쓰며, 자신감 있게 글을 쓰는 태도를 기른다.

(5) 문학

- [4국05-01] 인물과 이야기의 흐름을 중심으로 작품을 감상한다.
- [4국05-02] 자신의 경험을 바탕으로 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하여 작품을 감상한다.
- [4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다.

도덕

(1) 자신과의 관계

- [4도01-01] 자신의 감정을 소중히 여기며 존중하는 태도를 바탕으로 내가 누구인가를 탐구한다.

미술


(2) 표현

- [4미02-01] 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올려 표현 주제를 구체화할 수 있다.
- [4미02-05] 미술과 타 교과를 관련지어 주제를 표현하는데 흥미를 가질 수 있다.






『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.


 『이야기 가게』에 속 모습을 상상해서 그려 봅시다.



 『이야기 가게』에서 파는 이야기는 어떤 것일지 상상해 봅시다.




『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

 『이야기 가게』에 들어가기 전 내가 알고 있는 재미난 옛이야기를 들려주세요.

제목:



 친구가 들려준 이야기 중 기억에 남는 것을 적어 봅시다.



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.



『이야기 가게』에 온 주인공이 고른 이야기의 종류, 소재, 장소, 주인공을 정리 해봅시다.

종류

소재

장소

주인공





『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.



주인공이 고른 이야기의 종류, 소재, 장소, 주인공을 통해 나온 이야기를 정리해봅시다.

제목





『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.



나만의 『이야기 가게』 책 표지를 꾸며봅시다.

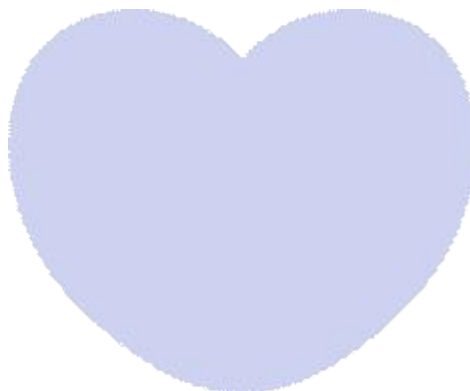
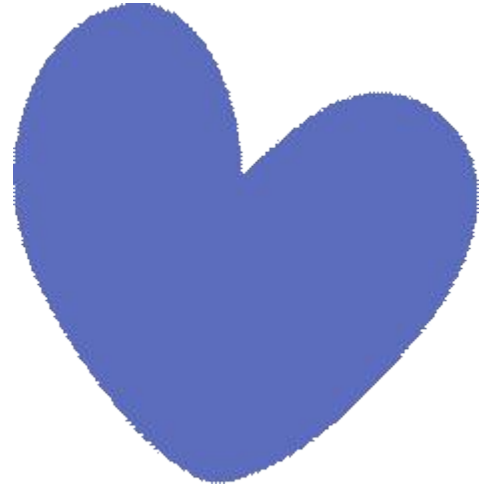
나무의말



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.



『이야기 가게』에 나오지 않은 다양한 감정을 탐색해 보고 감정 카드를 만들어 봅시다.





『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게

감정 카드

이야기
가게


감정 카드

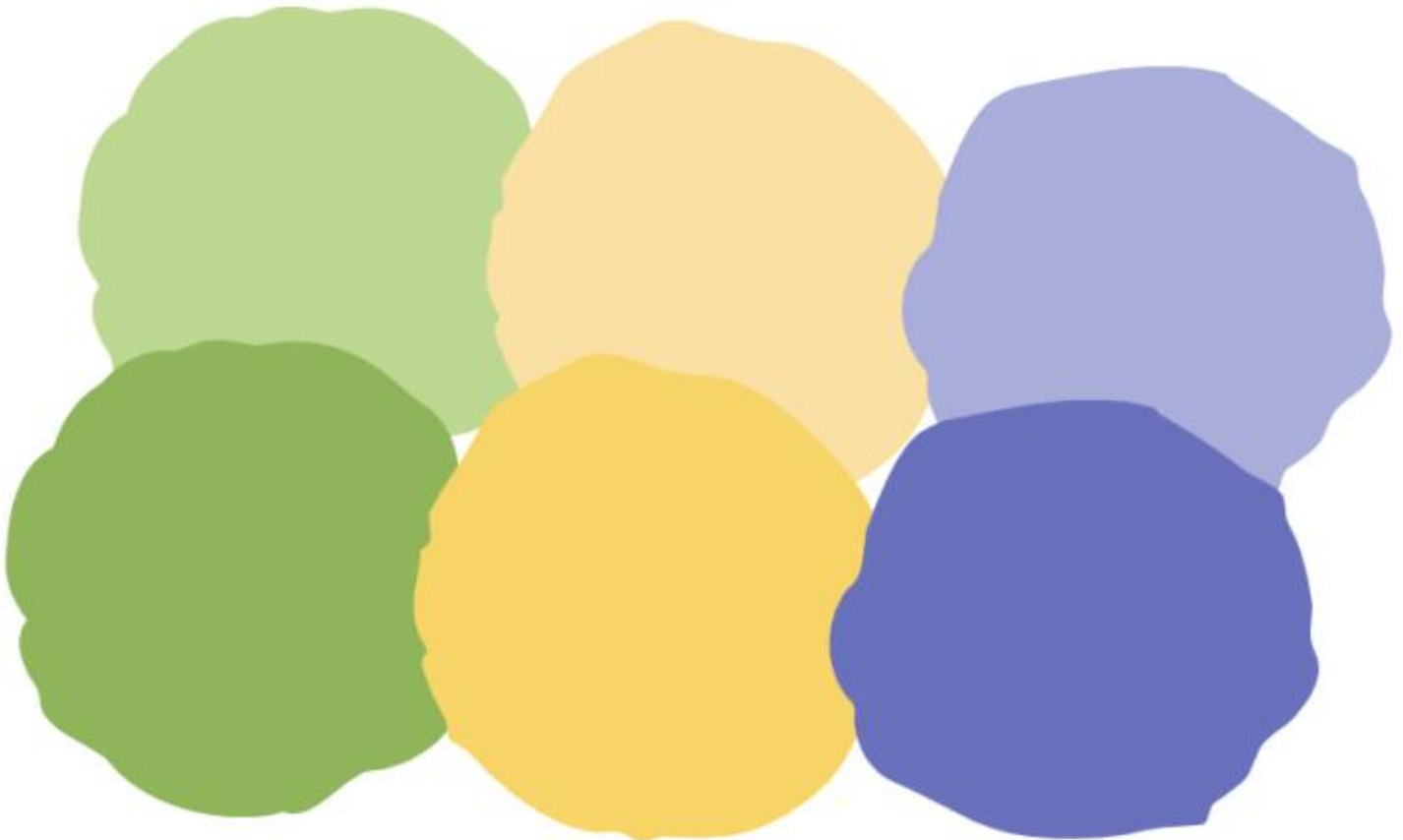
이야기
가게

감정 카드




『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

 이번 주 우리 반 인기 단어를 모아 봅시다.





『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

 『이야기 가게』에 우리들의 이야기를 담아 봅시다.

The form is a story card template with a yellow and blue color scheme. At the top, there are four tabs labeled '종류' (Genre), '소재' (Material), '장소' (Location), and '주인공' (Character). Below these is a blue cloud-shaped box containing the text '골라 골라 이야기 종류' (Choose Choose Story Genre). The main body of the card is a large white rectangle with a blue border, containing a 3x3 grid of empty rounded squares for writing. At the bottom of the grid, there are two yellow arrow-shaped buttons labeled '이전' (Previous) and '다음' (Next), and a blue semi-circular shape below them.



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

『이야기 가게』에 우리들의 이야기를 담아 봅시다.


종류 소재 장소 주인공

놀이 놀러
이야기 소재

이전 다음



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

 『이야기 가게』에 우리들의 이야기를 담아 봅시다.

종류 소재 장소 주인공

중아 중아
이야기 장소

이전 다음



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

『이야기 가게』에 우리들의 이야기를 담아 봅시다.

The form is set against a green grid background. At the top, there are four yellow buttons labeled '종류' (Genre), '소재' (Theme), '장소' (Location), and '주인공' (Character). Below these is a green cloud-shaped box containing the text '지금 정해 이야기 주인공' (Decide now: Story Character). The main body of the form is a large white rectangle with a yellow border, containing a 3x3 grid of rounded rectangular boxes for writing. At the bottom of the grid are two yellow arrow-shaped buttons labeled '이전' (Previous) and '다음' (Next). Below the grid is a large green brushstroke-style shape.




『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.



이번 주 우리 반 인기 단어를 활용해서 재미난 이야기를 만들어 봅시다.



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

 책을 읽고 나서 궁금한 것을 써 봅시다.

작가님에게 궁금해요

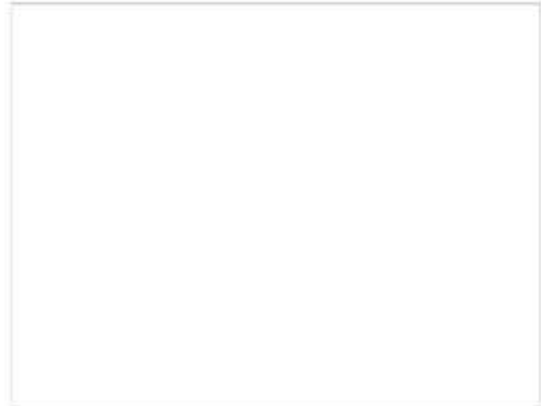
 **words.of.trees**

작가님께서
제일 좋아하는
이야기는
어떤 이야기일까요?



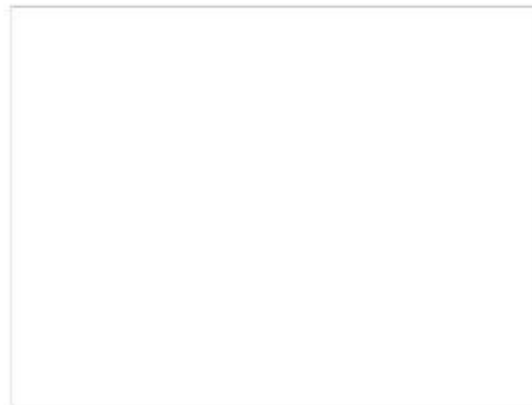
 17280 likes

작가님에게 궁금해요



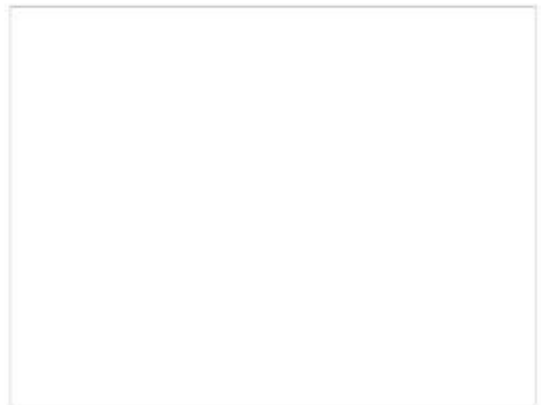
 17280 likes

작가님에게 궁금해요



 17280 likes

작가님에게 궁금해요

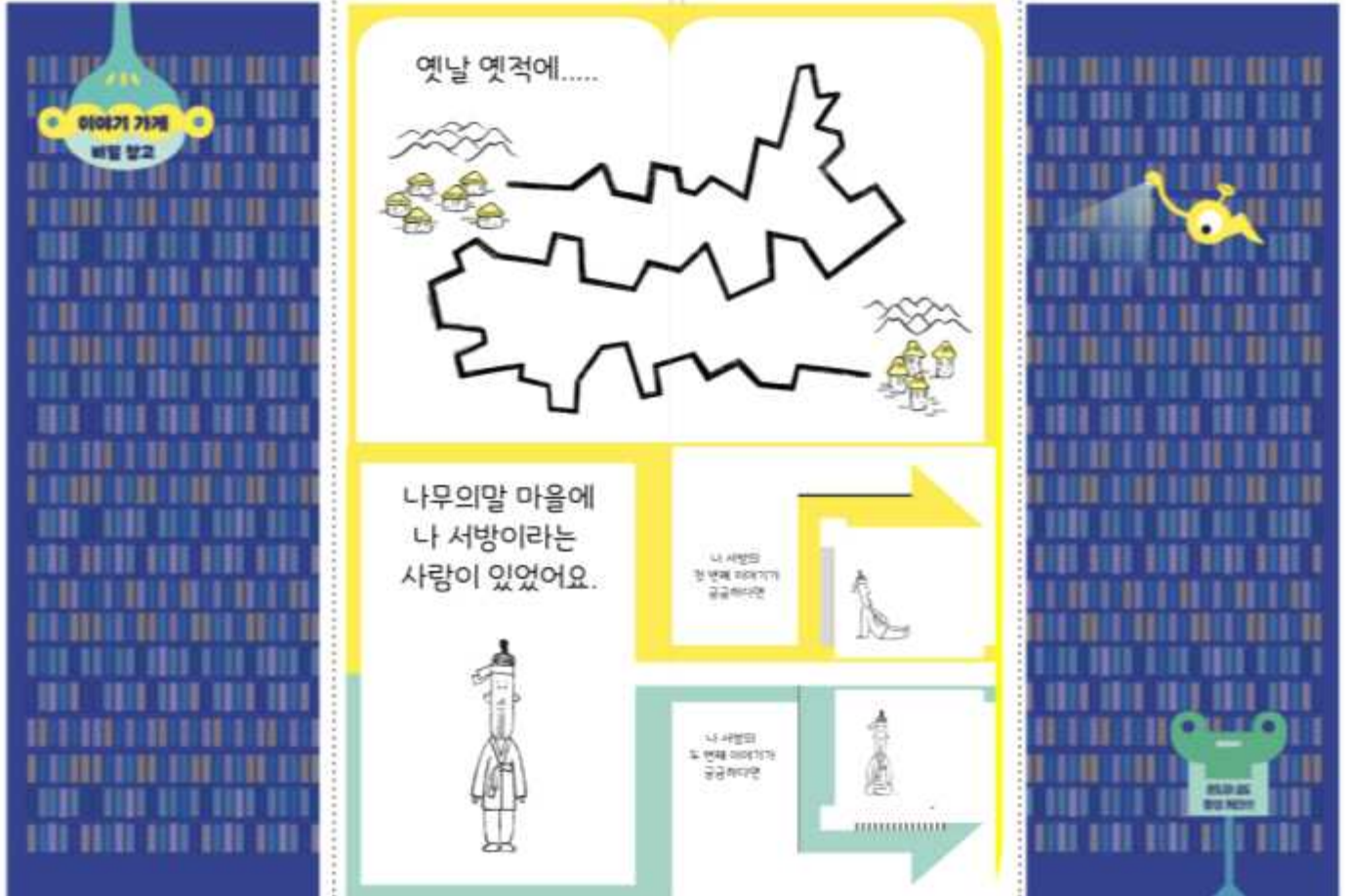


 17280 likes



『이야기 가게』에 놀러 오신 것을 환영합니다.

 책을 읽고 나만의 이야기책을 만들어 봅시다.



주인공	장소	중심 이야기



이야기 가게

비밀 창고

풀 칠

플 칠

