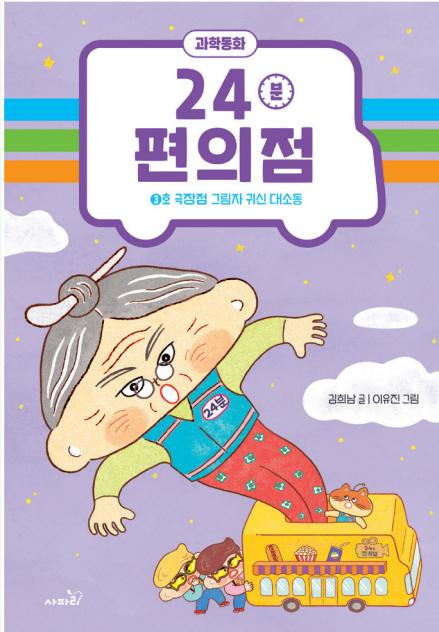


# 24분 편의점 독서활동지



## ③호 국장점 그림자 귀신 대소동

글 김희남 | 그림 이유진

■ 대상 학년 2~5학년

■ 핵심 키워드

#빛 #그림자 #거울 #카메라  
#경험을 바탕으로 감상하기

■ 준비물 가위, 스카치테이프,  
나무젓가락, 손전등 또는 핸드폰

### 도서 소개

하루에 단 24분만 문을 여는 신기한 편의점이 극장 앞에 나타났다!

24분 편의점이 낡고 오래된 극장 앞에 문을 열었다. 그런데 이 극장은 스스한 기운이 감돌고 귀신이 나타난다는 소문까지 퍼져 있다. 편사장과 기냥이는 극장 안으로 들어갔다가 까칠한 직원을 만나게 되고, 연못 안에 숨어 편의점을 지켜보던 팥붕과 슈붕도 수상한 남자를 발견하게 된다. 어둠이 짙게 내려앉은 극장 주변에서는 알 수 없는 사건들이 이어지는데… . 그러던 중 기냥이의 실수로 편사장이 거대한 괴물이 되어 버리는 일이 벌어진다. 과연 편사장과 기냥이는 이 위기를 극복할 수 있을까? 등골이 오싹해지는 편사장과 기냥이의 과학 모험 속으로 함께 떠나 보자.

집필자 김포 나비초등학교 안소연 선생님



## 활용 학년 및 성취 기준

### 연계 교과

#### 5-1 과학 2단원 <빛의 성질>

- 물체를 보기 위해서 빛이 있어야 함을 알고, 빛의 성질에 대해 흥미를 느낄 수 있다.
- 빛이 나아가는 현상을 관찰하여 직진, 반사하는 성질이 있음을 말할 수 있다.
- 여러 가지 물체의 그림자를 관찰하고 그림자가 생기는 원리를 설명한다.
- 빛과 물체 사이의 거리에 따른 그림자의 크기 변화를 관찰한다.
- 물체와 거울에 비친 물체의 모습을 비교하여 거울의 성질을 설명한다.

#### 3-2 국어 1단원 <경험과 관련지으며 이해해요>

- 자신의 경험을 바탕으로 작품 속 세계와 현실 세계를 비교하여 작품을 감상한다.

#### 4-2 국어 3단원 <의견을 모아서>

- 대상에 대한 자신의 의견과 그렇게 생각한 이유가 드러나게 글을 쓴다.

#### 4-2 국어 6단원 <상상의 날개>

- 질문을 활용하여 글을 예측하며 읽고 자신의 읽기 과정을 점검한다.



## 독서 활동 계획

### 읽기 단계

### 주요 활동

### 차시

#### 읽기 전

- 나의 경험 떠올리기
- 표지를 보고 책 내용 상상하기

1~2차시

#### 읽기 중

- 알쏭달쏭 틀린 그림 찾기
- 눈으로 물체를 보는 원리 알아보기
- 기냥이 그림자 그리기
- 내 이름으로 시 짓기
- 걱정을 날리는 나만의 방법
- 빛의 반사 알아보기
- 숟가락에 비친 내 모습 그리기
- 영사실의 비밀 찾기

3~10차시

#### 읽기 후

- 책을 읽고 난 뒤 생각 정리하기
- 주변 친구에게 추천하기

11~12차시

### 책놀이 활동

- 요리조리 그림자놀이

부록

## 나의 경험 떠올리기



편사장과 기냥이가 '극장에 가면' 놀이를 하고 있어요. 극장에서 볼 수 있는 것을 떠올려 '극장에 가면' 노래를 완성해 봅시다.



극장에 가면 팝콘도 있고~



극장에 가면 팝콘도 있고,  
도 있고~



극장에 가면 팝콘도 있고,  
도 있고,  
도 있고~



극장에 가면 팝콘도 있고,  
도 있고,  
도 있고,  
도 있고!



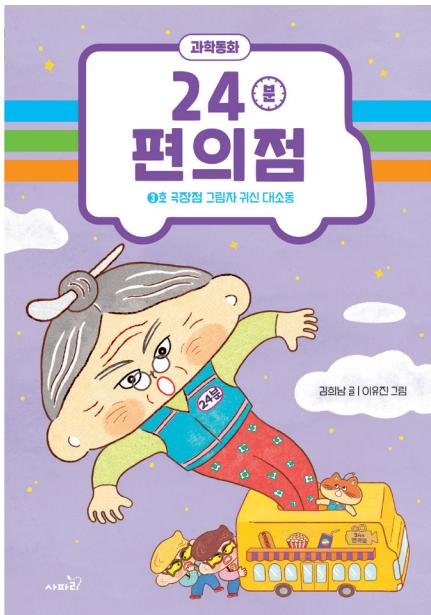
최근 극장에 간 적이 있나요? 극장에서 무슨 영화를 보았고, 어떤 내용이었는지 소개해 봅시다.

## 표지를 보고 책 내용 상상하기



앞표지와 뒷표지를 보고 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상해서 써 봅시다.

앞표지




---



---



---



---



---



---

뒷표지




---



---



---



---



---



---

## 알쏭달쏭 틀린 그림 찾기



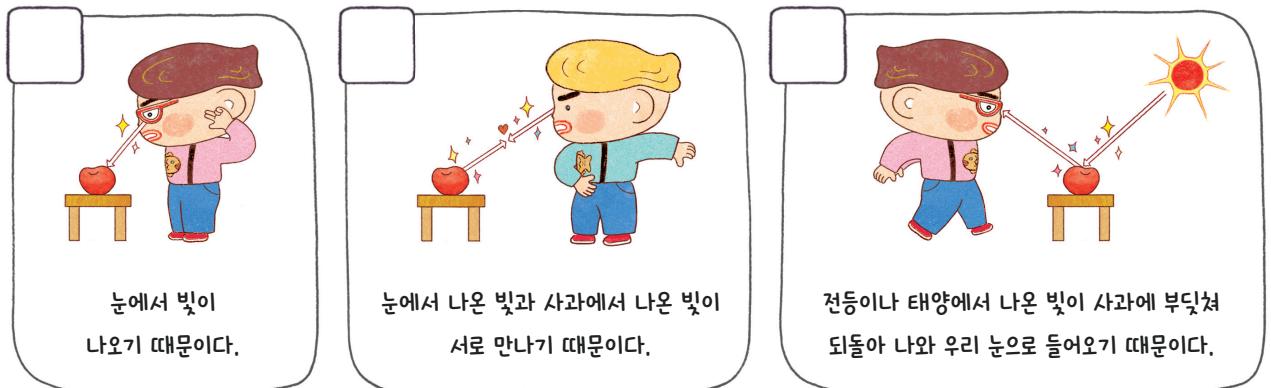
편사장과 기냥이는 극장 안에서 옛날 사진을 보았어요. 두 사진을 비교해 보고 틀린 곳 열 군데를 찾아 아래 그림에 ○표 해 봅시다.



## 눈으로 물체를 보는 원리 알아보기



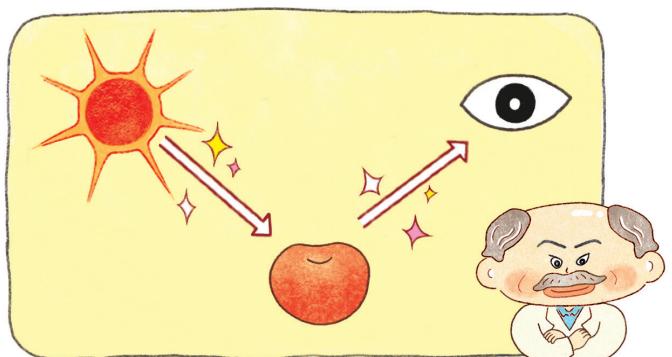
우리는 어떻게 책상 위에 놓여 있는 사과를 볼 수 있을까요? 정답을 찾아 ○표 해 봅시다.



책을 읽고 알게 된 내용을 떠올리며 빈칸에 알맞은 낱말을 •보기•에서 골라 써 봅시다.

### •보기• 반사, 빛, 적외선, 광원, 눈

- 사과는 스스로  을 내지 못해요.



- 우리가 사과를 볼 수 있는 건 광원에서 나온 빛이 사과에 부딪쳐 되돌아 나와 우리  으로 들어오기 때문입니다.

- 빛이 물체에 부딪쳐 반대 방향으로 되돌아 나오는 현상을 빛의  라고 해요.

- 태양, 촛불, 전등처럼 스스로 빛을 내는 것을  이라고 해요.

- 밤눈이 안경은 사람과 동물 몸에서 나오는  을 감지하는 안경이에요.

## 기냥이 그림자 그리기



그림자는 빛과 물체 사이의 거리가 멀수록 작아지고, 빛과 물체 사이의 거리가 가까울수록 커져요.

40~41쪽을 참고해 기냥이의 그림자를 그려 봅시다.

빛과 물체 사이의 거리가 멀 때



빛과 물체 사이의 거리가 가까울 때



# 내 이름으로 시 짓기

 뉴거저레이에 들어갔다가 엄청나게 귀진 편사장은 자신의 이름으로 시를 지으며 마음을 진정시켰어요. 여러분과 친구 이름으로도 이행시 또는 삼행시를 지어 복시다.



• 예시 •

노 노노노노

별 별빛뿐이야!

내 이름

시

친구 이름

시

친구 이름

시

## 걱정을 날리는 나만의 방법

걱정이 생겼거나 마음이 불안할 때 어떻게 마음을 진정시키나요? 걱정과 불안을 날려 보내는 여러분만의 방법을 적어 봅시다.

- 걱정이 생겼을 때

---

---

---

- 불안할 때

---

---

---

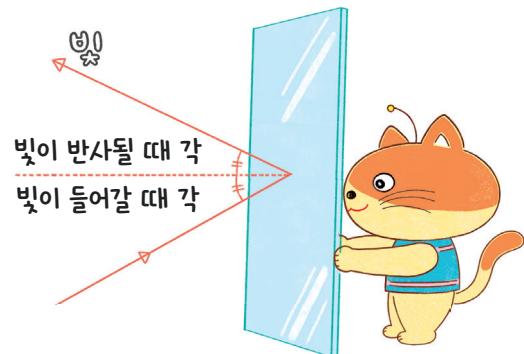


## 빛의 반사 알아보기



편사장은 원래 크기로 돌아가기 위해 거울의 성질을 이용했어요. 알맞은 낱말에 ○표 해 봅시다.

- 빛은 거울면에 부딪치면 같은 반대 방향으로 튕겨 나가요.
- 빛은 거울에 들어갈 때랑 반사되어 나올 때의 각이 달라요 같아요 .

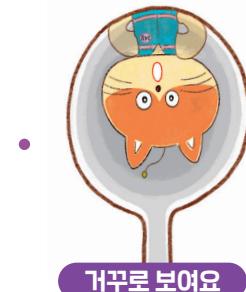


기냥이가 숟가락에 얼굴을 요리조리 비추어 보았어요. 알맞은 낱말에 ○표 해 봅시다.

- 숟가락의 볼록한 면에 얼굴을 비추면 얼굴이 똑바로 거꾸로 보여요.
- 숟가락의 오목한 면에 얼굴을 비추면 얼굴이 똑바로 거꾸로 보여요.



숟가락에 기냥이의 얼굴이 어떻게 비칠지 선으로 연결해 봅시다.



## 숟가락에 비친 내 모습 그리기



기냥이처럼 숟가락에 내 얼굴을 비춰 보고 직접 그려 봅시다.

불록한 면으로 본 모습



오목한 면으로 본 모습



## 영사실의 비밀 찾기



극장에 귀신이 나타나 한바탕 소동이 벌어졌어요. 소동의 범인은 누구였는지 ○표 해 봅시다.

①



햅반 씨

②



용용 씨

③



뚱뚱이들

④



힐랭 씨

⑤

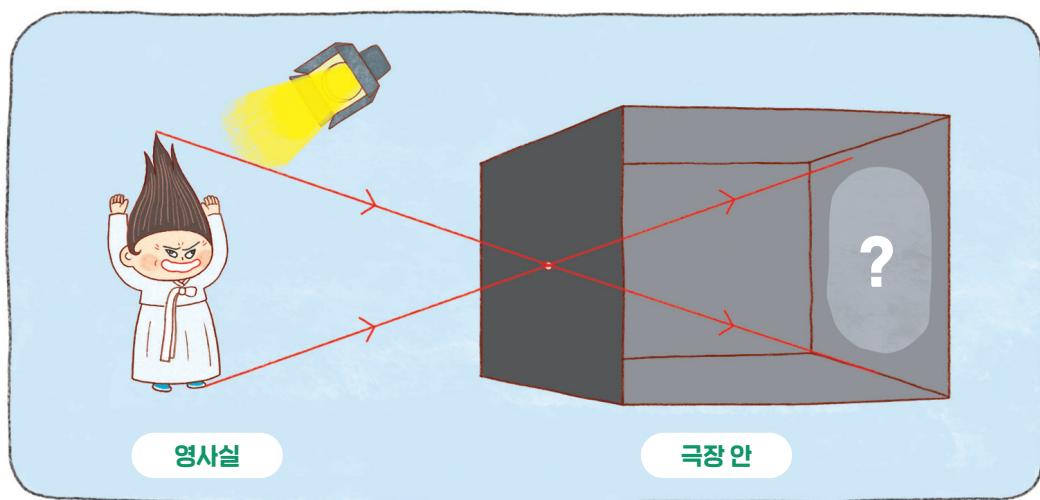


팔꼬미 씨



영사실 불빛이 작은 구멍을 통과했어요. 귀신의 모습은 극장 스크린에 어떻게 맺혔을까요?

알맞은 그림을 찾아 ○표 해 봅시다.



①



②



③



④



## 책을 읽고 난 뒤 생각 정리하기



책을 읽고 난 뒤의 생각을 정리하고 친구들과 이야기를 나눠 봅시다.

이런 점이 재미있었어요!



이런 점이 더 알고 싶어요!



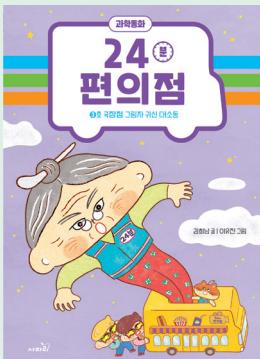
이런 생각과 느낌이 들었어요!



## 주변 친구에게 추천하기



《24분 편의점 3호 극장점》을 다 읽고 별점을 매겨 봅시다.



### 《24분 편의점 3호 극장점》 별점

지식	<input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/>
재미	<input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/>
교훈	<input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/> <input type="image"/>



주변 친구들에게 《24분 편의점 3호 극장점》을 추천하는 글을 써 봅시다.

이런 친구들에게 추천해요!

이런 점에서 추천해요!



추천의 글



24분 편의점 4호점은 어디에서 문을 열까요? 어떤 이야기가 펼쳐질지 상상하여 써 봅시다.

## 요리조리 그림자놀이



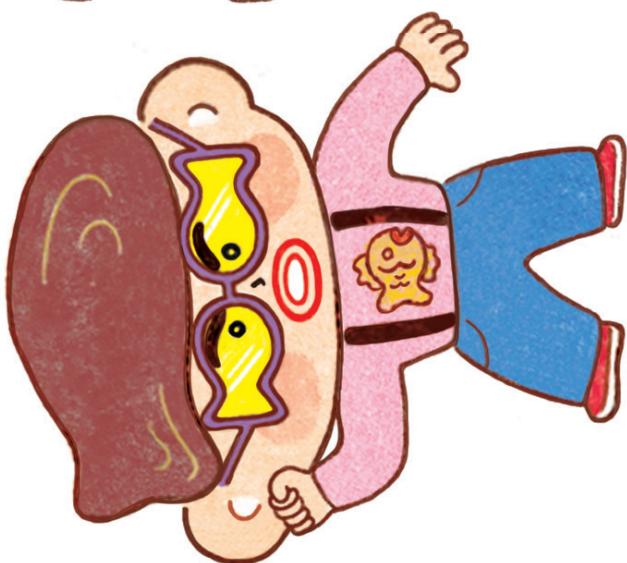
다음 안내에 따라 24분 편의점 등장인물로 그림자놀이를 해 봅시다.

### • 활동 안내 •



자르는 선

- 등장인물과 버스를 오리고 스카치테이프로 나무젓가락에 붙여요.
  - 방의 불을 끄고 손전등이나 핸드폰 불빛을 비춰 그림자놀이를 해 보세요.
- ★ 준비물: 가위, 스카치테이프, 나무젓가락, 손전등 또는 핸드폰

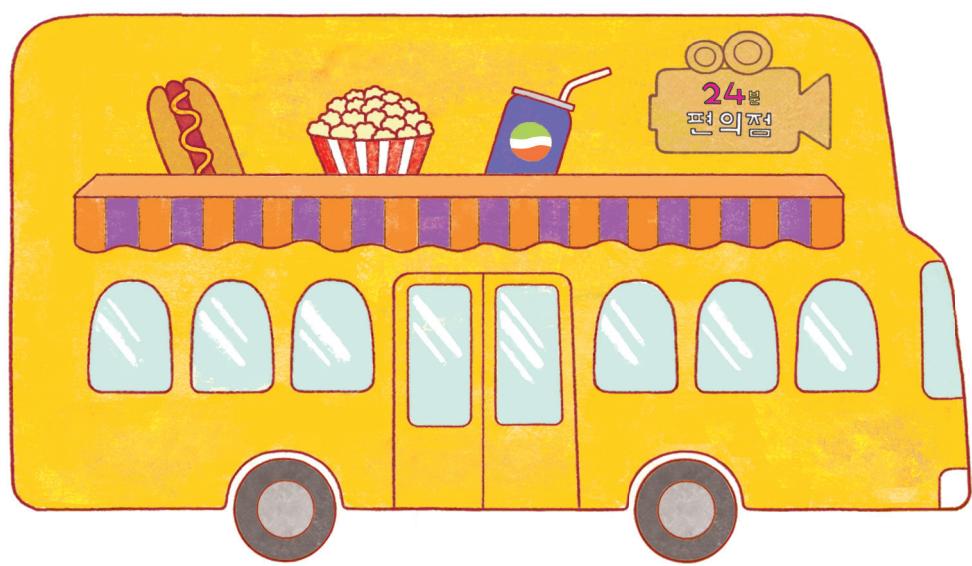
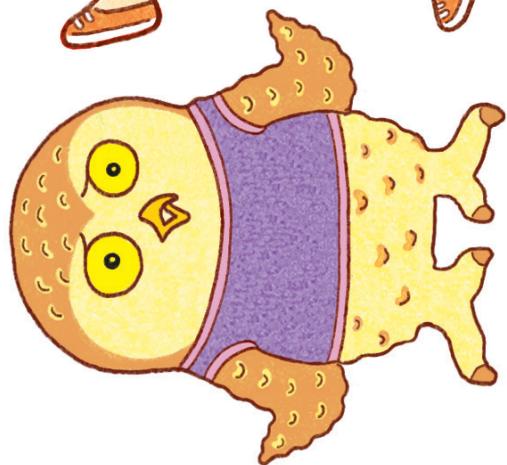
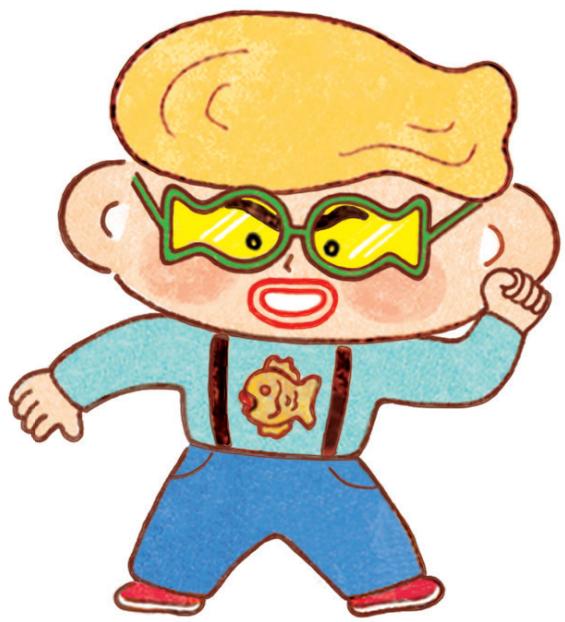


### • 즐거운 그림자 놀이 •





剪 ————— 자르는 선





# 교사용 예시 답안

## 활동지 ② | 4쪽

- 앞표지 : 편사장이 엄청나게 커지고 그 모습을 팔봉과 슈붕이 보고 말아요. 기냥이도 당황한 표정을 감추지 못해요.
- 뒤표지 : 24분 편의점이 한적한 마을 극장 앞에 문을 열어요. 오래된 극장은 무섭고 으스스한 분위기를 풍겨요. 극장에 귀신이 나타나고 영화를 보던 사람들은 비명을 지르며 뛰쳐나가요. 편사장과 기냥이는 극장 귀신의 정체를 밝히기 위해 모험을 해요.

## 활동지 ③ | 5쪽



## 활동지 ④ | 6쪽



- 빛 / 눈 / 반사 / 광원 / 적외선

## 활동지 ⑤ | 7쪽

- 빛과 물체 사이의 거리가 멀 때

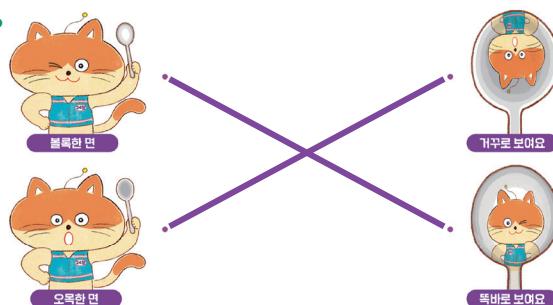


- 빛과 물체 사이의 거리가 가까울 때



## 활동지 ⑥ | 10쪽

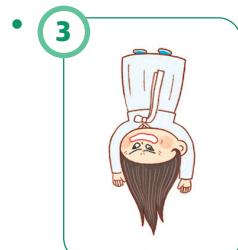
- 반대
- 같아요
- 똑바로
- 거꾸로



## 활동지 ⑩ | 12쪽



5  
깔고미 씨



3



## 24 편의점