

2012년도

# 대만지역 토요한글학교 연수자료



★ 연수주제 : 소규모 단위 학생 한글지도 프로그램 구안

★ 연수기간 : 2012년 7월 6일 ~ 7월 7일 (1박 2일)

★ 연수장소 : 禾口三一

○ 주 소 : 台中市新社區協成村華豐一街42-3號

○ 연락처 : 04-25826816, 0921-576957, 0926-298456

★ 참가기관

○ 학교 : 타이베이한글학교, 카오슝한글학교, 타이중한글학교, 신죽한글학교

○ 후원 : 재외동포재단, 타이베이 한국대표부

# 2012년 대만지역 한글학교 교사 연수 계획

## 1. 목적

- 가. 효과적인 교수-학습방법 모색 및 한국 문화의 이해
- 나. 효율적인 운영방법 및 개인별 노하우를 상호 교환
- 다. 한글학교 교사의 자질 향상과 상호 친목도모

## 2. 운영 방향

- 가. 연수기간은 1박 2일간 하계방학 기간을 활용하여 실질적인 연수 효과를 도모
- 나. 연수내용은 구체적인 한글지도 사례 중심으로 구성하여 상호 토론식 연수 진행
- 다. 최근 정부의 한글교육 정책 및 방향을 이해하고 다양한 교육정보의 상호 공유
- 라. 연수 참가자의 사전 연수자료 준비에 대한 부담감 최소화

## 3. 세부 추진 계획

- 가. 연수주제 : 소규모 단위 학생 한글지도 프로그램 구안
- 나. 연수기간 : 2012년 7월 6일 ~ 7월 7일 (1박 2일)

다. 연수장소 : 禾口三一

- 주 소 : 台中市新社區協成村華豐一街42-3號
- 연락처 : 04-25826816, 0921-576957, 0926-298456

라. 참가기관 및 인원

- 참가학교 : 타이베이한글학교, 고웅한글학교, 대중한글학교, 신죽한글학교
- 참가인원 : 20명  
타이베이 8명, 신죽 2명, 고웅 9명, 대중 1명, 계 20명

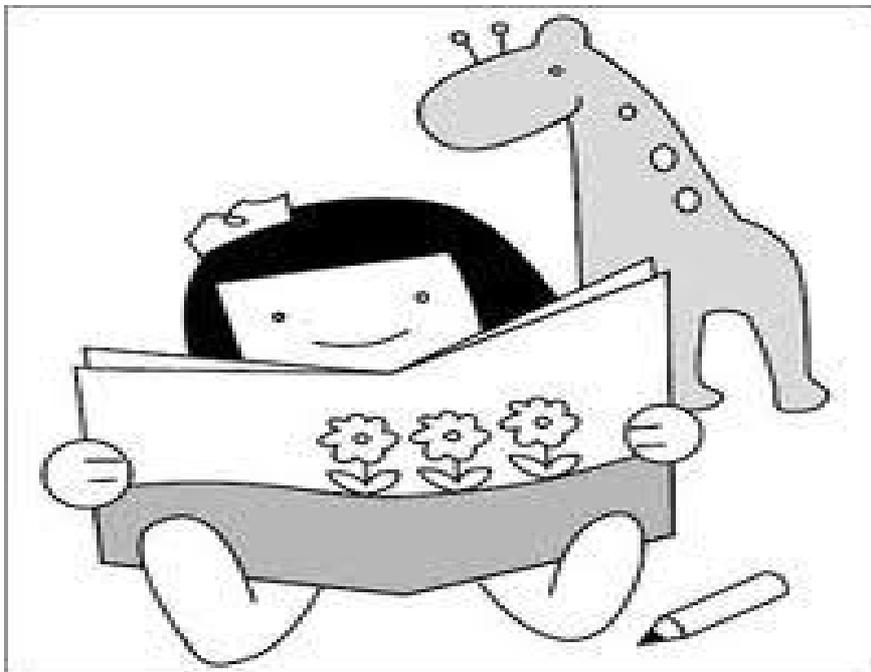
마. 연수 방법 및 주요 내용

- 연수방법 : 기관 및 개인별 사전 연수 자료를 준비하여 상호 자유토론식 운영
- 연수내용 : 효과적인 한글지도 사례, 최근 교육 정보자료, 기관별 운영 우수 사례 및 애로점 논의, 각종 건의사항 등

사. 세부 연수일정표

일시	시정	시량	활동내용	비고
7.6 (금)	15:00	-	○ 참가자 등록 및 숙소 배정	
	15:00~15:10	10'	○ 내빈 인사 ○ 참석자 및 연수일정 소개	진행: 김학준
	15:10~16:40	90'	○ 1부 : 학교별 우수사례 발표 - 우수사례 발표(각 10분) - 자유토론 및 질의 응답	기관별 발표
	16:40~17:00	20'	○ 휴식	
	17:00~18:00	60'	○ 2부 : 각종 교육정보 교환 - 각종 교육정보 교환, 건의사항 - 기타 토의사항	진행: 김학준
	18:00~19:30	90'	○ 저녁만찬	
	19:30~20:00	30'	○ 휴식	
	20:00~22:00	120'	○ 3부 : 상호 친목도모 행사	분과별 협의
	22:00	-	○ 취침	
7.7 (토)	07:00~07:30	30'	○ 기상 및 아침운동	
	07:30~08:30	60'	○ 아침식사	
	09:00~13:00	240'	○ 주변 경관 탐방 (신사장원)	
	13:00~14:00	60'	○ 점심식사	
	14:00	-	○ 귀가	

# 책읽기를 토대로 할 수 있는 통합 활동



발표자: 김동민 선생님

타이베이 한국 학교

# 1. 학생들이 책을 가까이 하게 하려면

재외한국학교의 특성상 학생들이 우리 말로 된 책을 쉽게 접하기 어려운 환경에서 독서 교육을 해야 하는 문제점을 안고 있다. 그러나 학교 도서관의 활용과 적극적인 학부모님들의 교육열이 합치면 이러한 문제점을 조금이나마 해결할 수 있다. 가정에서 책을 읽을 수 없다면 학교에서 꾸준히 책을 읽을 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

## 가. 아침 자투리 시간 활용

: 아침 등교 시간은 가정과 학교 사이의 거리에 따라 천차 만별이다. 8시 20분부터 교문이 열리기를 기다리는 학생부터 1교시가 시작하고도 아직 교실에 빈 자리가 있을 수 있다. 이러한 자투리 시간을 독서의 시간으로 활용하는 것이다. 일단 교실에 앉으면 자신의 시간표에 맞게 자리를 정리한 후 바로 책 읽기에 들어간다. 그 시간 만큼은 담임교사도 학생들도 조용히 책을 읽는 시간으로 만드는 것이다. 늦게 들어오는 학생들도 이미 교실에 와서 책을 읽는 학생들을 방해하지 않고 조용히 책을 읽도록 한 달만 지도를 하면 일년동안 거의 매일 많게는 30분, 또는 10분 이상 책을 읽을 시간을 가지게 된다.

## 나. 학급 문고 조성

: 자투리 시간에 책을 읽게 하면 제일 먼저 문제가 되는 것이 ‘읽을 책이 없는데요?’라고 반문하는 학생들의 반응이다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 각자 학생들이 집에서 읽지 않는 우리 말로 된 책을 모으고 도서관에서 담임교사의 이름으로 대출을 해서 적어도 모든 학생들이 아침에 한 권씩을 볼 수 있도록 최소한의 학급문고를 만들면 학생들이 자연스럽게 책에 가까워지게 할 수 있다.

## 다. 다양한 독서 후 활동 전개

: 무조건 독서를 하라고 지도하는 것만으로는 학생들의 흥미도를 지속적으로 이끌 수 없기 때문에 다양한 독서 후 활동이 필요하다. 독서감상문을 기록하게 하되 형식적 기록이 아니라 자신의 생각을 끌어낼 수 있는 이야기 거리를 만들어 서로 공유하게 하는 것이 좋다.

\* 이후 아래에 기록된 모든 활동들은 학생들이 ‘책’을 읽은 후 책의 내용 이해를 바탕으로 할 수 있는 통합적인 활동들이므로 꾸준히 사용해 보면 긍정적인 효과를 가져올 것이다.

# 1) 말하기

<p>1. 책의 내용을 자기보다 어린 학년의 아이에게 다시 들려주기</p>	<p>2. 책에 나오는 5개의 물건(이야기 내용을 대변하는 것이어야 함) 정하여, 왜 그 5개 물건을 정했는지 말하기</p>	<p>3. 이야기의 등장인물들에게 생일선물을 주려고 한다. 어떤 선물을 주겠으며 그 이유는 무엇인지 말하기</p>
<p>4. 읽은 책을 영화로 만들려고 한다. 우리 반 아이들 중 배우들을 뽑는다면, 누구에게 어떤 역할을 맡길 것인지와 그 이유 말하기</p>	<p>5. 내가 책속의 한 등장인물이라고 가정하고, 그 책속의 다른 등장인물들을 평가하고 묘사해 보기. 그렇게 말한 이유도 말하기</p>	<p>6. 내가 책의 '저자'라고 가정하고, 책의 내용 중 가장 쓰기 힘들었던 부분이 재밌는 부분은 어디였는지 말하여 보기. 그 이유도 말하기</p>
<p>7. 책과 그 책을 영화로 만든 내용을 비교하여 보고 어느 쪽이 더 잘되었는지를 판단하고, 그 이유도 말하기</p>	<p>8. 지금 읽고 있는 책을 전에 읽었던 다른 책과 비교하여 같은 점과 다른 점을 찾아서 말하기</p>	<p>9. 책을 영화로 만들 것이다. 누가 주인공을 맡을 것이고, 어디에서 촬영할 것인지 말하고, 왜 그렇게 결정했는지 이유 말하기</p>
<p>10. 읽은 책에 대해 TV 5분리포트를 할 것이다. 간단한 줄거리와 주인공의 성격을 묘사하고, 급우들의 질문에 답변할 준비하기</p>	<p>11. 책을 읽은 후 배운 것 5가지 말하기</p>	<p>12. 'book talk'하기 &lt;방법&gt;: 책의 저자와 주인공들을 소개한 후, 이야기의 처음을 말하되 가장 재미있는 부분에서 이야기를 중단한 후 "이 책에 대해 알고 더 싶다면, 직접 읽으세요"라고 하여 다른 아동들이 흥미를 가지고 그 책을 읽도록 동기유발 하기</p>
<p>13. 책속의 등장인물들을 위한 파티를 계획하기 (a) 등장인물들에게 보낼 멋진 초대장을 만든다. (b) 내가 등장인물이라고 가정한 후, 5명의 등장인물을 정해 그들이 파티에 어떤 옷을 입고 갈지 상상해 보기 (c) 그 파티에서 무엇을 대접할 것이며, 왜 그러한가? (d) 그중 3명의 등장인물들이 파티에서 어떻게 행동할지 상상하여 말해 보기 (e) 어떤 종류의 파티가 될 지 상상하여 말하기 (생일파티, 집들이 파티, 기념 파티 등등..)</p>	<p>14. 다른 시각에서 이야기를 다시 말하여 보기</p>	

## 2) 연극

<p>1. 책 속의 한명의 등장인물과 인터뷰를 하기. 10개의 질문을 준비하여 그 인물이 자신의 배역에 대해 가지고 있는 생각이나 느낌을 표현하기 (인터뷰를 드라마화 하여 발표하는 것은 아동에게 달려있음)</p>	<p>2. 여러 명이 같은 책을 읽는 경우, 이야기에 나오는 장면을 연극으로 꾸며 학급친구들에게 발표하기</p>	<p>3. 서점의 점원이라고 가정하고 학급 친구들이 책을 사도록 'sales talk'을 해 보기</p>
<p>4. 책의 한 가지 배경을 정해 판토마임으로 표현하기</p>	<p>5. 책속의 한 등장인물과 똑같이 의상을 입은 후, 그의 행동을 묘사해 보기</p>	<p>6. 친구들과 같은 책을 읽고, Masterpiece book review(책을 평가하고 저자와 인터뷰하는 프로그램을 만들어 비디오로 찍거나 직접 연기해 보기</p>
<p>7. 책의 내용과 관련된 노래의 가사를 쓰거나, 곡을 만들어 연주해 보기</p>	<p>8. TV 나 라디오의 리포터가 되어 책의 한 장면을 골라 생방송해 보기</p>	<p>9. 가장 재미있게 읽은 장면을 인형극으로 친구들에게 보여주기</p>
<p>10. 책의 한 부분을 비디오로 찍기</p>	<p>11. 책을 소개하는 라디오 광고를 써서 녹음해 보기</p>	<p>12. 자신을 영화비평가라고 가정 한 후, 책을 영화로 만들었을 때 그 영화에 대한 비평을 해 보기</p>
<p>13. 이야기를 인형극으로 만들기</p>	<p>14. 읽은 책의 내용을 저학년 아이들에게 다시 들려 줄 것이다. 저학년 아이들이 사용하는 쉬운 말로 내용을 고쳐 그 storytelling을 녹음해 보기</p>	<p>15. 읽은 책의 영화안내문을 만들어 보기</p>
<p>16. 책의 라디오 광고문을 만들기. 배경음악을 넣어서 직접 녹음해 보기</p>	<p>17. 검사가 되어 악한 등장인물을 고소하는 법정장면을 연출하기, 변호사도 선임하여 변론하게 하기</p>	<p>18. 3-4명의 교우와 함께 책에 대해 이야기하는 토크쇼(talk show)를 만들어 보기</p>

### 3) 조 사

<p>1. 책의 장소배경이나 환경에 대한 실제적인 조사해 보기</p>	<p>2. 물건을 사고, 파는 데 관련된 광고를 읽고, 책 속의 한 등장인물을 정해 그가 필요로 할 물건의 광고를 오려 붙이고, 왜 그가 그 물건을 필요로 할지에 대해 써 본다. 또, 그가 산 물건은 적절한 가격에 산 것인지 아닌지를 조사해 보기</p>	<p>3. 이야기의 내용과 관련하여 현재 사람들에게 화제가 되고 있는 문제점을 모아보기</p>
<p>4. 책의 내용 중 1개의 토픽을 정해, 조사활동을 통해 1-2페이지 정도의 보고서를 작성해 보기, 그 토픽이 어떻게 책과 관련되어 있는지 보고서의 제목을 적는 표지에 설명을 덧붙임)</p>	<p>5. 책의 내용과 관련하여 과학 실험을 해 보기</p>	<p>6. 이야기의 지리학적 배경에 대해 1쪽의 조사 보고서를 써 보기. 왜 그 장소적 배경이 이야기의 전개에 중요한 위치를 차지하는지를 설명하기</p>
<p>7. 책의 등장인물이 자주 방문할만한 10개의 웹사이트(web sites)를 찾고, 그 이유를 설명하기</p>	<p>8. 주인공의 주요한 결정이나 갈등 해결 방법에 대해, 학급친구들의 의견을 모아 분석하여 그래프로 만들어 보기</p>	<p>9. 책속에 등장하는 동물들의 한 살이를 조사해 보기</p>
<p>10. 저자의 일생에 대해 조사 보고서 작성하여 발표하기</p>	<p>11. 책을 자세히 읽은 사람만이 대답할 수 있는 자세한 질문목록 만들기</p>	<p>12. 백과사전을 이용하여 읽은 책과 관련하여 보충할 수 있는 한 가지 추가사항을 정하여 조사하고, 그것이 책과 갖는 관련성을 설명하기</p>

#### 4) 어 휘

<p>1. 책에 나오는 ‘단어’를 중심으로 그 낱말을 설명하는 낱말 맞추기 (가로열쇠, 세로열쇠가 있는)퍼즐을 만들어 보기</p>	<p>2. 책에서 20개 이상의 어려운 낱말을 찾아, 그 의미를 설명하는 작은 사전을 만들어 보기</p>	<p>3. 책에 나오는 ‘내용’을 중심으로 낱말 맞추기(가로열쇠, 세로열쇠가 있는) 퍼즐을 만들어 보기, 25문제 이상 만들기</p>
<p>4. 책에 나오는 재미있는 단어 들 학급 학생 모두 같이 찾아보고 여러 항목으로 분류해 보기</p>	<p>5. 책과 관련하여 단어 찾기 퍼즐을 만들어 보기</p>	<p>6. 책에서 평상시 잘 쓰이지 않는 말이나 표현들을 찾아 목록을 만들어 보기</p>
<p>7. 마법에 관련된 책을 읽고 있다면, 그 마법과 관련된 단어들의 모음집을 만들어 보기</p>	<p>8. 강한 표현을 지닌 동사를 찾아서 목록을 만들어 보기</p>	<p>9. 책에서 등장인물의 성격을 잘 표현하고 있는 동사들을 찾아 목록으로 만들어 보기</p>
<p>10. 책속의 한 등장인물을 선택해 작가가 그 사람을 묘사하기 위해 사용한 단어들의 목록을 만들어 보기</p>	<p>11. 이야기에 악인이 등장한다면, 그 악인을 묘사하기 위해 작가가 사용한 말들을 모아 목록으로 만들어 보기</p>	<p>12. 입에 군침이 돌게 하는 장면이 있다면, 작가가 그 장면을 묘사하기 위해 사용한 단어들의 목록을 만들어 보기</p>
<p>13. 굉장히 신나고 심장을 쿵쿵 뛰게 하는 장면이 있다면, 작가가 그 장면을 묘사하기 위해 사용한 단어들의 목록을 작성하기</p>	<p>14. 책의 내용 중 아주 슬픈 장면이 있다면, 그 슬픔을 더하기 위해 작가가 사용한 단어들의 목록을 만들어 보기</p>	<p>15. 책의 내용 중 아주 웃긴 내용이 있다면 그 장면을 묘사하기 위한 단어들의 목록 만들기</p>

## 5) 쓰 기(1)

<p>1. 책에서 흥미로운 인물을 선택하여 그 인물의 성격과, 좋아하는 것, 싫어하는 것을 바탕으로 선물을 골라 보기. 그 선물과 함께 줄 카드에 왜 그 선물을 골랐는지에 대한 이유도 적어 주기</p>	<p>2. 책 속의 한 등장인물을 정해 그가 나와 비슷한 점, 다른 점을 벤 다이어그램 (Venn diagram)으로 그려 보기</p>	<p>3. 책 속의 두 명의 등장인물을 선택하여 그 두 인물의 비슷한 점과 다른 점을 도식화하여 표현하기</p>
<p>4. 내가 (읽은)책의 저자라고 가정 한 후, 그 책이 베스트셀러가 되었다고 하자. 영화감독에게 이 책을 영화로 만들면 성공할 수 있다는 설득의 편지를 써 보기 (기존에 영화화 되지 않은 책을 가지고 활동하는 것이 더 좋음)</p>	<p>5. 등장인물 중 한명을 정해 그 사람이 데이트 광고를 낸다면 어떤 내용을 광고로 낼지를 생각하여 광고 만들기</p>	<p>6. 등장인물 중 한명의 사망기사 만들기(그 사람의 일생의 업적을 적는 것을 잊지 않도록 하기)</p>
<p>7. 책 속의 등장인물이 나의 할머니, 할아버지나 친구에게 편지를 보내는 편지글을 써 보기</p>	<p>8. 책의 내용을 신문으로 만들어 보기. 글의 줄거리를 다룬 기사를 적고, 날씨 및 등장인물에 관한 특집 기사를 적어보기. 책과 관련하여 사설도 적고, 광고도 만들어 넣기</p>	<p>9. 책을 읽고 새로 알게 된 점이나, 배운 내용을 글로 적기</p>
<p>10. 책 속의 등장인물이나 사건들에 대해 느껴지는 생각이나 느낌을 자유 글쓰기를 통하여 써보기</p>	<p>11. 등장인물이 말한 인용구를 찾아서, 왜 그 말이 내 인생의 좌우명으로 삼기에 적합한지(혹, 적합하지 않은지)에 대한 이유를 적어보기</p>	<p>12. 글의 끝맺음(ending)을 다르게 써 보기</p>
<p>13. 책속의 등장인물들 중 한명이 직업을 구하려 한다고 가정하고 그 사람의 이력서 만들어 보기</p>	<p>14. 등장인물의 20년 이후의 모습을 상상하여 적기</p>	<p>15. 글의 시작을 다르게 써 보기</p>

## 6) 쓰 기(2)

16. 책속의 등장인물에게 편지쓰기	17. 책의 저자에게 편지 쓰기	18. 등장인물 각각이 가지고 있는 특성을 목록으로 만들어 보기
19. 20 문장 이하로 글의 주인공에 여러 가지 궁금한 사항을 묻는 편지 써 보기	20. 책과 관련하여 일정한 형식을 갖춘 항의문이나 제안서를 써 보기	21. 책에 관련된 시를 써 보기
22. 책의 주요 사건이 벌어졌을 당시에 발간된 신문의 기사 두 개를 찾아서 적기	23. 책 속의 주인공들과 인터뷰한 내용을 적기	24. 책의 내용과 관련되었다고 생각되는 노래를 3곡 찾아 가사를 적고, 관련성 여부를 설명하기
25. 책속의 다른 한 등장인물의 관점에서 이야기의 한 부분이나 장을 다시 써 보기	26. 책의 한 부분을 극본으로 다시 써 보기.	27. 친숙한 노래(예: 학교종이 땡땡 땡)를 선택하여 책과 관련된 내용으로 가사를 바꾸어 보기
28. 글의 주인공이 사건이 발생하기 전, 사건이 일어나는 동안, 사건이 발생한 이후에 썼을 법한 일기를 가상으로 적어 보기 (인물의 생각과 감정이 잘 나타나도록 써야함)	29. 책의 서평을 적어서, 다른 사람으로 하여금 읽게 하기	30. 책을 읽는 동안 자신의 일기에 책을 읽으면서 얻게 된 생각과 느낌을 적어 보기

## 7) 쓰 기(3)

<p>31. 책을 팔기 위한 TV광고를 만들어 보고, 직접 광고도 해 보기</p>	<p>32. 글의 주제, 줄거리, 인물, 사건 등을 보여 주는 시를 지어 보고, 시화도 그려 보기</p>	<p>33. 읽은 책을 나이가 어린 아이에게 보여 줄 수 있도록 그림책으로 다시 만들어 보기</p>
<p>34. “내가 그 등장인물이었다면 -- 했을텐데...”을 글을 적어 보기</p>	<p>35. 글의 뒷이야기를 만들어 보기</p>	<p>36. 책 속의 같은 시간과 장소를 배경으로 다른 인물 4-5명을 정해 이야기를 다시 말 들어 보기. (이야기를 어떻게 바꿀까?)</p>
<p>37. 책과 관련하여 “물건의 주인을 찾습니다. 혹은 실종된 사람을 찾습니다.”의 광고를 만들어 보기</p>	<p>38. 첫(혹은 둘째)문단을 읽은 후, 그 이후에 벌어질 일을 나름대로 적어 보기</p>	<p>39. 책 속의 두 명의 등장인물 사이에 오고 갈 가상의 편지 써 보기</p>
<p>40. 등장인물에 대해 느낀 소감을 편지로 써서 그 등장인물에게 보내기</p>	<p>41. 글 속에서 일어났을 법한 (그러나, 책속에서는 실제로 일어나지 않은) 상황을 글로 쓰고, 그 상황을 넣었을 때 이야기가 어떻게 바뀌게 될 지를 적어 보기</p>	<p>42. 글이 끝난 이후에 주인공에게 어떤 일이 벌어질지에 대해 상상하여 글로 써 보기</p>
<p>43. 책에서 가장 재미있는 부분에 대해 적어보기</p>	<p>44. 책의 내용을 헤드라인을 포함한 신문 첫 장의 특집기사로 써 보기</p>	<p>45. 책과 관련하여 20행이 넘는 시를 지어 보기</p>

## 8) 미 술(1)

<p>1. 책에 나오는 등장인물을 인형으로 만들어 배역에 맞게 옷 입히기. 그들에 대해 설명하기</p>	<p>2. 실제 사람크기의 등장인물들을 만들고, 그 뒤에 그들의 성격을 적어 두기</p>	<p>3. 책 속의 주요한 사건중의 하나를 디오라마(사람들, 건물, 식물, 동물들의 모델을 포함한 3차원적인 장면)로 만들기, 장면에 대한 설명 덧붙이기</p>
<p>4. 등장인물의 조각 만들기 (비누, 나무,점토,막대기,전선,돌,낚은 장난감 조각, 여러 가지 물건 등을 섞어서 만든다) 등장인물에 대한 설명 덧붙이기</p>	<p>5. 조별로 책의 내용을 바탕으로 게임 판(game board) 만들기. 글의 내용을 문제로 만들어 맞히면 앞으로 이동, 틀리면 뒤로 후퇴 등의 규칙을 정하고, 다른 조의 게임 판과도 바꾸어 게임해 보기</p>	<p>6. 글의 주요 사건이 일어난 장소를 색깔 지도로 만들어 보기. 이정표와 흥미로운 점 등을 표시하기</p>
<p>7. 주인공들의 사진으로 스크랩북(scrap book) 만들기 (방법: 여러 가지 사람이나, 동물의 사진들 중 주인공들과 가장 비슷한 이미지를 풍기는 사진을 모음, 잡지나 신문 기사를 모아도 됨)</p>	<p>8. 책의 앞, 뒤 표지를 다시 디자인해 보기. 뒤 표지에 책에 관련 정보와 광고를 실는 것도 잊지 않기</p>	<p>9. 읽은 책에게 주는 특별상(award)을 고안해 보기. 왜 이 책이 이 상을 받을 수 있는지도 설명하기</p>
<p>10. 책 속의 절정(climax) 장면의 배경을 그림으로 그리기(왜 작가는 절정 장면의 장소를 여기로 택하였는지도 추리하여 적기)</p>	<p>11. 책의 내용을 요약하여 6컷에서 8컷의 만화로 다시 그려 보기</p>	<p>12. 이야기의 (장소)배경을 광고하는 여행안내책자를 만들기</p>
<p>13. 책에 내용을 바탕으로 여러 장의 그림 그리기</p>	<p>14. 글의 주요 사건이나 몇 개의 부분을 뽑아, 꼴라쥬(collage)로 만들어 보기</p>	<p>15. 책의 내용을 바탕으로 벽화를 그려보기</p>

## 9) 미 술(2)

<p>16. 글의 주요 사건을 바탕으로 타임라인(timeline)을 만들어 보기.</p>	<p>17. 책의 내용을 바탕으로 코믹북(comic book)을 만들어 보기.</p>	<p>18. 글의 주요 사건을 연속된 5장의 그림으로 그려 보기.</p>
<p>19. 책을 영화로 만든 영화 포스터를 그리되, 등장인물들은 실제의 영화배우들 중 가장 어울릴 만한 사람들을 고르기</p>	<p>20. 등장인물의 초상화를 그리고, 설명을 덧붙이기</p>	<p>21. 글의 배경을 바탕으로 관광객을 초대하는 여행 포스터를 만들기</p>
<p>22. 글의 내용 중 가장 재미있는 부분의 삽화를 그리기</p>	<p>23. 글의 배경을 축소하여 건설해 보기. 설명도 덧붙이기</p>	<p>24. 등장인물 나무(삼각형의 세 꼭지점에 -사건, 감정, 성장을 표시하는 것)를 만들어 보기.</p>
<p>25. 친구들과 함께 책의 누비이불(quilt)을 만들어 보기. 각각의 아동은 글의 내용을 설명하는 한 조각씩을 그림으로 그리거나, 수 놓기</p>	<p>26. 책을 소개하는 광고 포스터 만들기</p>	<p>27. 글의 재미있는 사건에 등장하는 등장인물들을 인형극 인형으로 만들어 보기</p>
<p>28. 등장인물들을 위한 특별한 의상을 제작해 보기</p>	<p>29. 책의 내용을 적는 낙서판을 만들기</p>	<p>30. 이야기를 바탕으로 모빌을 만들어 보기</p>

## 10) 미 술(3)

<p>31. 세 명의 등장인물들을 선택하여 그들의 자세하게 묘사해 보고(신체적 특징, 감성적 특징, 다른 인물과의 관계) 초상화를 그려보기</p>	<p>32. 역사소설을 읽은 후에, 주요사건을 바탕으로 삽화를 포함한 타임라인(timeline)을 그리고, 지도도 그려보기</p>	<p>33. 인물, 사건, 배경에 대한 벤다이어그램(Venn diagram) 그리기</p>
<p>34. 등장인물들 중 한명의 비석(grave stone)을 만들어 보기</p>	<p>35. 글의 가장 재미있는 부분을 살짝 엿볼 수 있는 상자 만들기</p>	<p>36. 시계 모양을 그리고 중요한 사건을 시간의 순서에 따라 표현하기</p>
<p>37. 책의 내용을 바탕으로 모자이크 만들기</p>	<p>38. 두루마리 책 만들기</p>	<p>39. 글의 내용의 지리적 배경이 실제 존재하는 장소라면, 지도에서 그 장소를 찾아 표시하고, 글의 내용과 관련된 설명을 덧붙이기</p>
<p>40. 주인공들의 그림 그리기</p>	<p>41. 글의 전개에 중요한 실마리를 주는 물건 3개를 정하여 왜 그것들의 중요성을 설명하기</p>	<p>42. 상자의 한 면을 TV 스크린으로 만들고, 상자의 양쪽을 뚫어 필름이 돌아가듯 글의 주요 사건을 10개의 장면으로 만들어 보여 주기</p>
<p>43. 등장인물들을 종이인형으로 만들고, 그들에 대한 설명 덧붙이기</p>	<p>44. 아래의 내용을 포함하여 등장인물 한명을 선택하여 현상수배범 포스터 만들기</p> <p>(a) 묘사(Description): 등장인물이나 물건의 사진이나 그림 그리기</p> <p>(b) 잘못된 일(Misdeeds): 글 중 잘못된 일 적기</p> <p>(c) 보상금(reward): 잡았을 때 수여하는 보상금액 적기</p>	

## 11) 토 론(1)

<p>1. 등장인물이 그의 행동이나 태도의 변화를 보인 부분을 찾아서 토론하기</p>	<p>2. 책의 내용 중 실제로 일어나지 않았을 법한 부분을 찾아서 토론하기</p>	<p>3. 책의 내용 중 내가 평소에 가진 신념이나 생각과 일치하는 부분을 찾아 토론하기</p>
<p>4. 주인공이 글의 시작과 끝에서 어떤 변화를 보이는지 설명하기</p>	<p>5. 글 중에 악인이 등장한다면, 이야기 속에서 그 사람이 받은 벌은 왜 적당했는가, 아닌가?</p>	<p>6. 등장인물 중 한명을 친구로 사귀었다면, 누구를 택하겠는가?</p>
<p>7. 책속의 등장인물과 같은 경험을 한 적이 있다면, 말해 보기</p>	<p>8. 내가 책 속의 등장인물 되었다면, 그 갈등상황을 나는 어떻게 대처했을까?</p>	<p>9. 왜 저자는 이 글을 썼을까? 자신의 의견을 말해보기</p>
<p>10. 내가 생각할 때, 글의 절정이라고 생각되는 부분을 찾아서 토론하기</p>	<p>11. 책 속의 등장인물들이 내가 아는 사람(or 동물)과 어떻게 비슷하지(or 다르지)를 토론하기</p>	<p>12. 등장인물들 중 한명을 바꿀 수 있다면, 누구를 바꾸겠으며, 그 이유는?</p>
<p>13. 글이 시작되기 전에 어떤 일이 벌어졌을 것 같은가?</p>	<p>14. 주인공이 겪는 갈등이나 문제는 무엇이며, 그것을 어떻게 해결되는가?</p>	<p>15. 나의 성격과 가장 비슷한 등장인물은? 왜?</p>

## 12) 토 론(2)

<p>16. 다른 두 권의 책속에 등장하는 주인공을 만나게 할 수 있다면, 누구와 누구의 만남을 주선하고 싶은가? 왜 그러하며, 그들의 만남은 어떠한가?</p>	<p>17. 글 속에 나오는 시간과 장소배경을 바꿀 수 있다. 시간과 장소를 바꾼 후 글을 어떻게 달라질까?</p>	<p>18. 등장인물 맞추기 게임. 글 속의 등장인물에 대하여 10개의 질문을 한다. 10개의 질문을 한 후(or 질문이 모두 끝나기 전에) 어느 등장인물인지를 맞추기</p>
<p>19. 글 속에 한명의 등장인물을 더 첨가시킬 수 있다면, 글의 내용은 어떻게 바뀔까? 그 이유는?</p>	<p>20. 글의 장소와 시간적 배경은 무엇인가? 그것을 알 수 있는 실마리는 어디에 있는지를 설명해 보기</p>	<p>21. 내가 부자라고 가정하고, 책 속에 등장하는 하나의 물건이나 장소를 살 수 있다면, 무엇을 사겠으며, 그 이유는?</p>
<p>22. 내가 이책을 다시 쓴다면, 바꾸어 쓰고 싶은 부분은? 그렇게 생각한 이유는?</p>	<p>23. 이 글의 목적(or 주제)는 무엇인가?</p>	<p>24. 글 중 가장 재미있고, 신나는 부분은 어디인가? 왜 그렇게 생각하는가?</p>
<p>25. 책 속에 언급된 물건들을 나열해 보고, 그것들이 가지는 중요성을 말하기</p>	<p>26. 글의 주요 사건이 다르게 발생했다면, 글의 내용을 어떻게 바뀔지 예상하여 보기</p>	<p>27. 이 책은 어느 장르에 속하는지를 말하고, 왜 그렇게 생각하는지를 말하기(희극, 비극, 과학, 공상소설, 정보를 제공하는 글 등등..)</p>
<p>28. 이 글(책)에서 가장 중요한 인물을 누구라고 생각되는가? 그 이유는?</p>	<p>29. 글 속에서 우리 집에 두고 싶은 물건(or,사람 or 동물)은 무엇이며, 그 이유 말하기</p>	<p>30. 이 글(책)의 절정부분의 내용을 바꾼다면, 글의 전체적 내용을 어떻게 바뀔지 말하기</p>