독서수업 지도안 학생용

초등학교 3학년

책을 읽고 생각을 넓혀요

송언 글 | 유승하 그림 | 웅진주니어 | 91쪽

독서 수업 주안점

- 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도 기르기
- 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도 기르기
- 자신의 읽기 습관을 점검하며 스스로 작품을 찾아 읽는 태도 기르기
- 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통하기
- 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도 기르기

표지 탐색하기

이름 :

〈수수께끼 소녀〉를 읽기 전에 책 제목과 표지를 자세히 살펴봅시다.

1) 책 제목 '수수께끼 소녀'를 보면, 어떤 이야기일 것 같은가요?

⇨

2) 앞표지에 있는 그림은 어떤 모습인가요?

⇨

3) 책 뒤표지에 쓰인 다음 글을 읽고 물음에 답해 보세요.

> 반짝이는 상상력을 지닌 수수께끼 소녀의 탄생!
>
> 길거리에 허수아비처럼 멍하게 서 있어요.
> 대개 빨간색이지요.
> 입이 하나 또는 두 개 있는데 꿀꺽꿀꺽 종이를 삼킨답니다.
> 이것은 무엇일까요?

① '수수께끼 소녀'는 어떤 능력을 가지고 있나요?

⇨

② 이 수수께끼의 답은 무엇이고, 윗글에서 무엇에 빗대어 표현되었나요?

⇨

어휘력 쑥쑥 키우기(1)

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 문장들을 보고 물음에 답하세요.

(가) · 그러니 안 놀라고 배기겠냐고.
· 나는 고개를 갸웃했지. 아리송한 생각이 들더라고.
· "이상하다니, 지극히 정상이구먼. 목소리가 낭랑해서 듣기 좋은데, 뭐."
· 나쁜 마음을 먹으면 내 마음이 금방 쓥쓰름해진다는 걸 알았지.

(나) · 후유, ㉠□□□□이야. 하마터면 동화를 써 보겠다며 숱한 시간을 쏟아부을 뻔했잖아.
· 그러니까 시를 선물하고 작가님 느낌도 들어보고. 그야말로 ㉡□□□□ 작전이잖아.
· 내 마음이 뜨끔! 휴지로 손바닥을 깨끗이 닦았지. 그러고는 ㉢□□□□로 예동이 욕을 쏟아 냈어.

1) (가)의 밑줄 친 낱말에 알맞은 뜻을 아래에서 골라 번호를 순서대로 쓰세요.

① 소리가 맑고 또랑또랑하다.
② 참기 어려운 일을 잘 참고 견디다.
③ 달갑지 아니하여 조금 싫거나 언짢은 듯하다.
④ 그런 것 같기도 하고 그렇지 않은 것 같기도 하여 분간하기 어렵다.

2) 다음 뜻을 참고하여 (나)의 빈칸 ㉠~㉢에 각각 들어갈 말을 쓰세요.

㉠□□□□ : 아주 다행함.
㉡□□□□ : 돌 한 개를 던져 새 두 마리를 잡는다는 뜻으로, 동시에 두 가지 이득을 봄을 이르는 말.
㉢□□□□ : 강물이 빨리 흘러 천 리를 간다는 뜻으로, 어떤 일이 거침없이 빨리 진행됨을 이르는 말.

어휘력 쑥쑥 키우기(2)

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 문장들을 보고 물음에 답하세요.

(가) · 뭔가 새로운 (　　)를 찾아야 한다는 생각이 들었어.
· (　　)이 작가님인데 시시한 수수께끼 문제에 홀딱 넘어가겠느냐고.
· 내 자세한 설명을 듣고, 작가님이 뒤늦게 (　　)를 보내왔어.
· 내가 동화책을 그렇게 많이 읽었는데 (　　)가 둔할 리 있나.

(나) · 아이코나, ㉠갈수록 태산이라더니 정작 나한테 이메일 주소가 없는 거야. 빗자루 선생님 곁으로 바싹 붙어 섰다.
· "인천이면 ㉡엎어지면 코 닿을 곳인데 못 갈 것도 없지."
· ㉢쇠뿔도 단김에 빼라는 속담이 있듯이 재미있을 때 속도를 붙여 보자는 거지, 뭐.
· ㉣공든 탑이 무너지는 걸 난 원하지 않는다고!

1) (가)의 각 빈칸에 들어가기에 알맞은 낱말을 아래에서 골라 번호를 쓰세요.

① 명색 : 겉으로 내세우는 구실.
② 눈치코치 : '눈치'를 강조하여 속되게 이르는 말.
③ 돌파구 : 부닥친 장애나 어려움 따위를 해결하는 실마리.
④ 감탄사 : 품사의 하나. 말하는 이의 본능적인 놀람이나 느낌, 부름, 응답 따위를 나타내는 말의 부류이다.

2) (나)의 밑줄 친 표현 ㉠~㉣의 뜻을 ㉮~㉲에서 찾아 알맞게 짝지으세요.

㉮ 매우 가까운 거리를 비유적으로 이르는 말.
㉯ 갈수록 더욱 어려운 지경에 처하게 되는 경우를 비유적으로 이르는 말.
㉰ 힘을 다하고 정성을 다하여 한 일은 그 결과가 반드시 헛되지 아니함을 비유적으로 이르는 말.
㉱ 어떤 일이든지 하려고 생각했으면 한창 열이 올랐을 때 망설이지 말고 곧 행동으로 옮겨야 함을 비유적으로 이르는 말.

희한한 꿈

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

(가) '나도 동화 속 주인공이 되어 보는 건 어떨까?'

괜히 헛웃음이 나오더군. 한 번도 안 해 본 생각이어서 좀 그랬을 거야. 그런데 갑자기 오기가 생기더라고. 나라고 동화 속 주인공이 되지 말라는 법은 없잖아. 그동안 내가 동화책을 얼마나 많이 읽었는데. 나는 곰곰이 생각에 잠겼어. 동화 속 주인공이 되는 방법이 있다면 무엇일까.

(나) 나는 다시 생각에 잠겼어. 더 좋은 방법을 찾아내고 싶었거든. 다시 한번 좋은 생각이 번쩍 떠오르더군. 그게 뭐냐 하면 동화 작가의 마음을 사로잡는 거야. 그런 다음 작가님을 설득하는 거지. 나를 주인공으로 동화를 써 달라고 말이야. 이보다 더 확실한 방법이 어디 있겠어. 역시 나는 머리가 잘 돌아간다니까.

"야호!" / 나는 하늘 나라로 솟아오를 뻔했어. 하지만 바로 땅 나라로 내려오고 말았지. 동화 작가의 마음을 사로잡는 게 생각처럼 쉽지 않다는 걸 바로 알아차린 거야. 아, 세상에 쉬운 일이 하나도 없네. 어떻게 하면 동화 작가의 마음을 사로잡을 수 있을까.

1) (가)~(나)에 나타난 '나'(예서)의 생각을 정리해 봅시다. 각 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

동화 속 □□□이 되어 보는 것은 어떨지 생각했고, 동화 속 주인공이 되는 □□을 곰곰이 생각했음.	➡	동화 작가의 마음을 사로잡은 다음에 □□□에게 '나'를 주인공으로 □□를 써 달라고 설득하는 방법을 생각했음.	➡	동화 작가의 마음을 사로잡는 것이 □□ □□□ □을 알아차리고, □□□ 하면 마음을 사로잡을지 생각했음.

2) (나)에서 '나'(예서)의 기분이 좋았다가 나빠진 상황을 표현한 부분을 찾아 쓰세요.

⇨

비밀 작전

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

(가) 작가님이 그러더라. 동화 속 주인공을 꿈속에서 만나 보고 편지를 보낸 꼬마 독자는 내가 처음이라고. 그 사실이 신기해서 바로 답장을 쓰게 되었다고 했어. 그런 다음 내게 해 준 말이 좀 웃기더라.

작가가 되려면 무조건 책을 많이 읽으면 된다는 거야. 나는 고개를 갸웃했지. 아리송한 생각이 들더라고. 무조건 책을 많이 읽는다고 작가가 된다면 얼마나 좋겠어. 그렇다면 나처럼 동화책을 많이 읽은 아이는 벌써 예비 작가나 마찬가지겠네. 작가가 되는 방법이 이렇게 쉬워서야 말이 되느냐고.

아마도 그래서였을걸. 나는 다시 편지를 썼어. 뜸 들이지 않고 바로 말이야. 한 번 더 엄마 도움을 받아야 했지.

(나) 작가님이 이야기를 마친 뒤, 아이들에게 말했어.

"얘들아, 오늘부터는 공부 너무 열심히 하지 마라. 공부라는 게 말이야, 꼭 좋은 것만도 아니거든. 오늘 동화 속 주인공들이 그랬던 것처럼 멋진 상상을 발휘하고 창의적인 생각을 할 줄 아는 어린이가 되었으면 해. 학교 공부는 그 다음이란다."

1) (가)에서 '작가님'이 '나'(예서)에게 바로 답장을 쓰게 된 이유를 파악하여 쓰세요.

⇨

2) (나)에서 '작가님'은 '아이들'에게 공부를 너무 열심히 하지 말라고 했습니다. 이 말에 담긴 뜻을 쓰고, 이에 대한 자신의 생각을 써 보세요.

⇨

수수께끼 놀이

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

(가) 작가님 마음을 사로잡으려면 새로운 상상력이 필요하다는 걸 알았지. 나에게 어떤 상상력이 찾아와 줄까. 그때 내 머리에 번쩍하고 불이 켜졌어. 아, 바로 그거야! 작가님과 '수수께끼 놀이'를 해 보는 거야. 내가 한 수수께끼 하는 소녀거든.

물론 수수께끼 문제만 내는 건 아니야. 우선 내가 하고 싶은 이야기를 편지로 쓰고 마지막에 수수께끼를 덧붙이는 거지. 그럼 작가님도 즐겁게 답장을 보내 주지 않을까. 수수께끼를 덧붙였으니 나는 느긋하게 답장이 올 때를 기다리면 될 테고 말이야. 오호, 이거야말로 꿩 먹고 알 먹는 작전이로군.

(나) 작가님의 상상력도 별거 아니라는 걸 알고 약간 실망했지.

아, 글쎄 뭐라고 답을 보냈느냐면 말이야. 아이들이 좋아하는 초콜릿이나 캐러멜 같은 게 아니냐고 조심조심 되묻는 작전을 쓰더라고. 그러면서 이런 변명을 덧붙이는 거 있지. / 작가님이 많이 늙어서 이제는 머리가 팍팍 돌아가질 않는다나 뭐라나. 참고로 작가님은 동화 속에서 150살로 등장하곤 해. 작가님이 쓴 동화를 읽어 본 아이들은 다 아는 사실이지.

1) (가)~(나)의 내용을 정리해 봅시다. 각 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

(가) : 작가님의 □□을 사로잡기 위해 '나'가 하고 싶은 이야기를 □□로 쓰고 □□에 □□□□를 덧붙여서 보내는 방법을 생각했음.	(나) : 작가님이 □□을 보내왔는데. 조심조심 되묻는 □□을 썼고 작가님이 많이 늙어서 이제는 □□가 팍팍 돌아가지 않는다고 □□을 덧붙였음.

2) (나)에서 ①'나'(예서)가 '작가님'에게 실망한 이유를 파악하여 쓰고, ②'작가님'은 동화 속에서 어떻게 등장하는지 쓰세요.

⇨ ①

②

내 그림 어때요?

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

(가) 우리 가족이 바닷가로 피서를 간 건 이미 얘기했지. 엄마랑 아빠가 파라솔 아래서 커피를 마시고 있었어. 여유 만만하게 말이야. 이것도 아마 얘기했을걸. 그때 나는 방 안에 있었어. 유리창 너머로 바다를 바라보고 있었지.

그런데 저 멀리 바다 위에 아침 해가 둥덩실 떠올라 있는 거야. 그러던 어느 순간이었지. 나는 화들짝 놀라고 말았어. 엄마 컵 위에 아침 해가 사뿐히 올라앉아 있는 거야. 그 모습이 마치 엄마 컵이 붉은 해를 삼키는 것처럼 보였던 거야. 바로 그 장면을 내가 그림으로 표현한 거지.

(나) "그런데 있잖아요. ㉠동화를 재미있게 쓰려면 많이 준비해야 하잖아요. 준비하는 데 시간이 얼마나 걸려요?" / "그거야 작품마다 다르지. 재미있는 이야기 소재가 있으면 시간이 많이 안 걸릴 수 있고, 독자들도 재미있게 읽을 가능성이 아주 높아. 그런데 재미있는 이야기 소재도 없는데 억지로 글을 쓰려고 하면 시간이 많이 걸릴 수 있고, 독자들이 재미없다고 툴툴거릴 가능성도 무척 높지. 그러니까 작가에겐 좋은 경험이 그만큼 중요하다는 뜻이란다."

1) (가)에서 '나'(예서)가 바닷가로 피서를 갔다가 그린 그림을 그려 보세요.
(다른 종이에 그려 보세요.)

2) (나)에서 '나'(예서)의 말 ㉠에 대한 작가님의 답변을 정리해 봅시다. 각 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

□□□□ 이야기 □□가 있으면 시간이 많이 안 걸릴 수 있고, 독자들도 □□□□ 읽을 가능성이 아주 높음.	재미있는 이야기 소재도 없는데 □□ □ 글을 쓰려고 하면 □□이 많이 걸릴 수 있고, 독자들이 □□□□□ 말할 가능성도 높음.

작가에게는 좋은 경험이 중요함.

다시 수수께끼 놀이 / 있잖아요, 세상에!

이름 :

〈수수께끼 소녀〉에서 발췌한 다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

(가) 나는 비밀 욕 공책을 펼쳤어. 흐흐흐, 입에서 침이 질질 흘러나오려고 하더구먼. 먹을거리를 눈앞에 둔 배고픈 여우처럼 말이야. 연필을 쥐는데 손바닥에서 땀이 나더라고. 은근히 긴장이 되었나 봐. 내 마음이 뜨끔! 휴지로 손바닥을 깨끗이 닦았지. 그러고는 일사천리로 예동이 욕을 쏟아 냈어. 흐흐흐, 한 번도 느껴 보지 못한 이상야릇한 이 기분의 정체는 대체 뭘까.

그런데 이건 또 뭔 조화일까. 나도 모르게 가슴 밑바닥에서 찬바람이 휘릭 불어오더라고. 왜냐하면 내가 별안간 한심하게 느껴진 거야. 내 동생 예동이를 미워하다니. 나도 참 맹꽁이 같은 누나라는 생각이 스멀스멀 고개를 치켜드는 거야. 이럴 때 내가 생각할 줄 아는 사람이란 게 싫다, 정말 싫어!

(나) "예서는 말이다. 동화 작가의 마음을 충분히 사로잡을 만한 아이야. 내가 쓴 동화를 읽고 편지를 보내 준 아이는 많아. 하지만 예서처럼 재미있는 수수께끼 문제를 보내 준 아이는 아무도 없었어. 그동안 내가 쓴 동화 속 그 어떤 주인공보다 예서는 상상력이 뛰어난 아이란다. 예서가 많은 사람들에게 사랑받는 아이가 되었으면 좋겠구나. 정말 그랬으면 좋겠구나."

1) (가)에서 '나'(예서)는 비밀 욕 공책에 '예동이'의 욕을 쏟아 내다가 스스로를 한심하게 느끼고 있습니다. 이러한 '나'(예서)의 행동에 대하여 여러분은 어떻게 생각하는지 써 보세요.

⇨

2) (나)에서 '작가님'이 '나'(예서)에 대해 평가한 내용을 써 보세요.

⇨

독해력/표현력 쑥쑥 키우기

이름 :

1) 다음은 〈수수께끼 소녀〉에서 '나'(예서)가 '작가님'에게 낸 수수께끼 문제입니다. 각 수수께끼 문제의 답을 쓰세요.

①	②	③

2) 이 책에서 '나'(예서)는 동화 속 주인공이 되고 싶어서 '작가님'에게 편지를 보냈습니다. 여러분도 동화 속 주인공이 되고 싶은가요? 자신을 주인공으로 한 동화를 상상하여 제목, 등장인물, 줄거리 등을 써 보세요.

- 제목 :
- 등장인물 :
- 줄거리 :

정답과 해설

3쪽	(예시답안) 1) 수수께끼 문제를 잘 내고 잘 맞히는 소녀에 대한 이야기일 것 같다. 2) 머리를 두 줄로 땋고 안경을 쓴 여자아이가 오른쪽 눈으로 윙크하며 왼손으로 가위를 만들어 턱에 괴며 미소 짓고 있다. 그 옆에 돋보기로 책을 보는 남자아이가 있다. 3) ① 반짝이는 상상력을 지니고 있다. ② 우체통, 허수아비
4쪽	1) ②, ④, ①, ③ 2) ㉠ : 천만다행, ㉡ : 일석이조, ㉢ : 일사천리
5쪽	1) ③, ①, ④, ② 2) ㉠ : ㉮, ㉡ : ㉯, ㉢ : ㉱, ㉣ : ㉰
6쪽	1) 주인공, 방법 / 작가님, 동화 / 쉽지 않다는 것, 어떻게 2) 나는 하늘 나라로 솟아오를 뻔했어. 하지만 바로 땅 나라로 내려오고 말았지.
7쪽	1) 동화 속 주인공을 꿈속에서 만나 보고 편지를 보낸 꼬마 독자는 '나'가 처음이고, 그 사실이 신기해서 2) (예시답안) 작가님의 말은 공부만 너무 열심히 하지 말고, 동화 속 주인공들처럼 멋진 상상을 발휘하고 창의적인 생각을 할 줄 알아야 한다는 뜻인 것 같다. 공부도 해야 하겠지만 동화책을 많이 읽어서 상상력과 창의력을 키우는 것도 중요하다고 생각한다.
8쪽	1) 마음, 편지, 마지막, 수수께끼 / 답장, 작전, 머리, 변명 2) · 작가님의 상상력도 별것 아니라는 것을 알아서 · 작가님은 동화 속에서 150살로 등장하고는 한다.
9쪽	1) 51쪽 그림 2) 재미있는, 소재, 재미있게 / 억지로, 시간, 재미없다고
10쪽	1) (예시답안) 예서가 비밀 욕 공책에 동생의 욕을 쓸 수도 있다고 생각한다. 하지만 자신도 모르게 가슴에서 찬바람이 불어오더니 맹꽁이 같은 누나라는 생각이 들었다고 했다. 은연중에 잘못된 행동이라는 생각이 들었고 양심의 소리를 들었다고 생각한다. 2) '나'처럼 재미있는 수수께끼 문제를 편지로 보내 준 아이는 아무도 없었고, 그동안 작가님이 쓴 동화 속 그 어떤 주인공보다 상상력이 뛰어난 아이다.
11쪽	1) ① 고구마, ② 책가방, ③ 색종이 2) 생략

웅진주니어

값9,000원

9 788901 217277 7 4800

ISBN 978-89-01-21727-7
ISBN 978-89-01-05987-7(세트)

KC 마크는 이 제품이 공통안전기준에 적합하였음을 의미합니다.

⚠주의
책 모서리에 다치지 않도록 주의하세요.