

## 한 학기 한 권 읽기 독서 활동지

어린이들이 책을 읽고, 생각을 나눌 수 있도록 만들었습니다.  
영리를 목적으로 하는 게 아니라면, 누구나 자유롭게 이용하실 수 있습니다.



### 『잃어버린 거울』

정보 글 김채란·그림 이소영 | 188쪽 | 190\*247mm | 양장 | 16,000원

주제어 거울, 반사, 모험

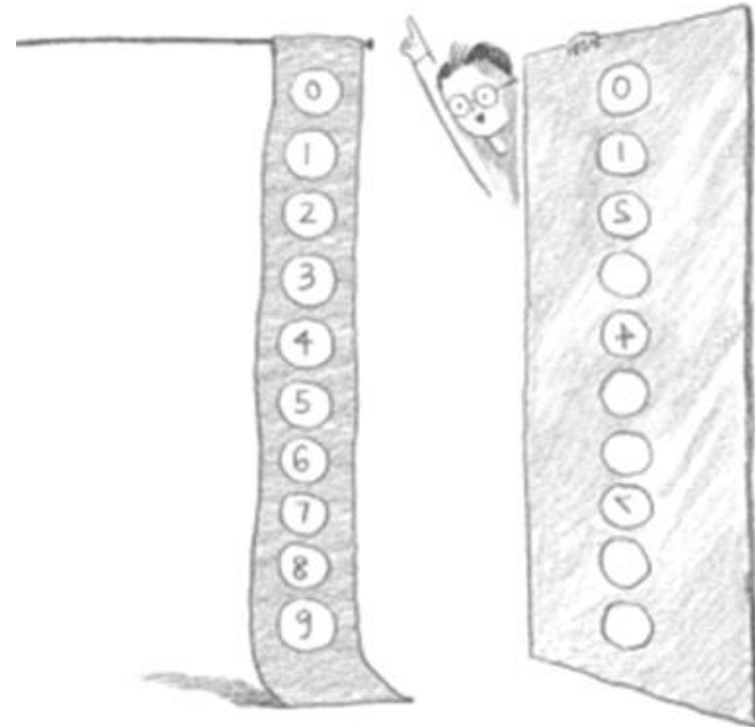
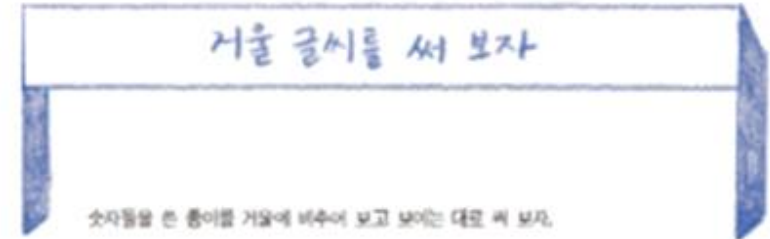
#### 교과 연계

- 3학년 1학기 과학 1. 과학자는 어떻게 탐구할까
- 4학년 2학기 과학 3. 그림자와 거울
- 5학년 1학기 국어 9. 여러 가지 방법으로 읽어오
- 5학년 2학기 국어 2. 지식이나 경험을 활용해요
- 6학년 1학기 과학 5. 빛과 렌즈

#### ‘거울’에 담긴 세상의 모든 지식을 찾아 떠나는 모험

‘거울’에 담긴 문학, 철학, 과학, 수학, 역사, 예술 등 분야별 지식교양을 상상 가득한 이야기에 담아 세계에 대한 시선과 생각을 무한히 확장하는 새로운 지식교양서입니다. ‘공부하는 지식’ 너머 ‘노는 지식’ 세상을 열기 위해 통합·예술·놀이 교육을 아우르며 사고력과 문해력을 키우는 논픽션과 개념을 경험화하는 활동지, 지식이 철학이 되는 스토리를 자유롭게 넘나들 수 있습니다. 할아버지의 잃어버린 거울을 찾기 위해 거울의 반사, 거울 이미지와 거울 글자, 거울 원근법과 왜곡, 거울의 속성과 제작 등을 따라가며 문학과 역사, 사회 속의 거울을 만나고 거울 속에 깃든 의미와 철학을 깨닫는 진이의 모험이 펼쳐 집니다.

이 책은 목차를 따라 한 단계씩 나아가며 읽어도 좋고 스토리를 따라 읽은 뒤 개념들을 짚어 보아도 좋습니다. 워크 활동을 순서대로 풀어 가도 좋고 책을 모두 읽은 뒤 내용을 짚어 보며 한꺼번에 풀어 보아도 좋습니다. 판타지 픽션을 읽듯 가볍게 읽어도 좋고 지식 교전을 만나듯 꼼꼼하게 읽어 보아도 좋습니다. 우리를 둘러싼 지식의 세계가 결코 내 안으로 집어넣어 가두어야 하는 공부의 대상이 아니며 나를 우리로, 사회로, 세상과 우주, 그 너머로 안내하는 신나는 모험이라는 사실을 ‘끝없이 움직이는 생각’을 통해 활짝 열어 볼 수 있을 것입니다.



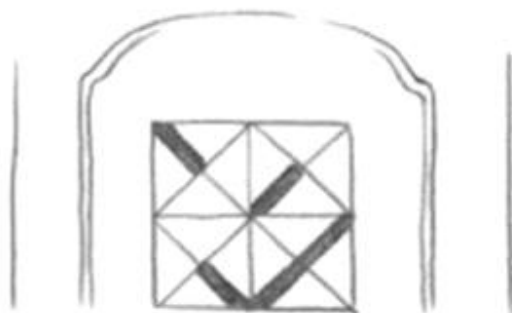
종이를 바닥에 놓고 아래의 숫자들을 써 보자.

그리고 종이 위로 거울을 세워 보자.

숫자 위에 비친 거울을 세워 놓고 거울에 비치는 대로 숫자를 써 보자.



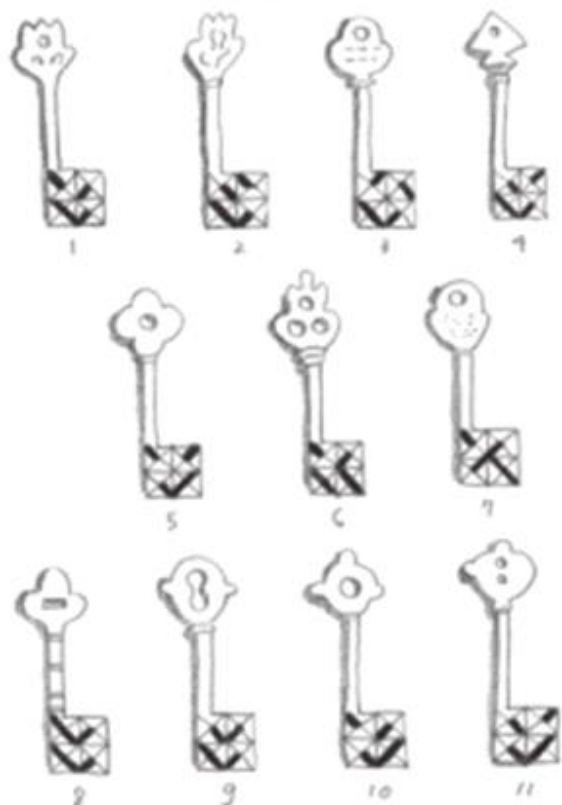
거울 이미지를 찾아라. 어떤 것이 진짜 맞는 엔지니어일까?



위의 열쇠 모양을 거울에 비친 모습으로 그려 보자.



정답은 몇 번일까?

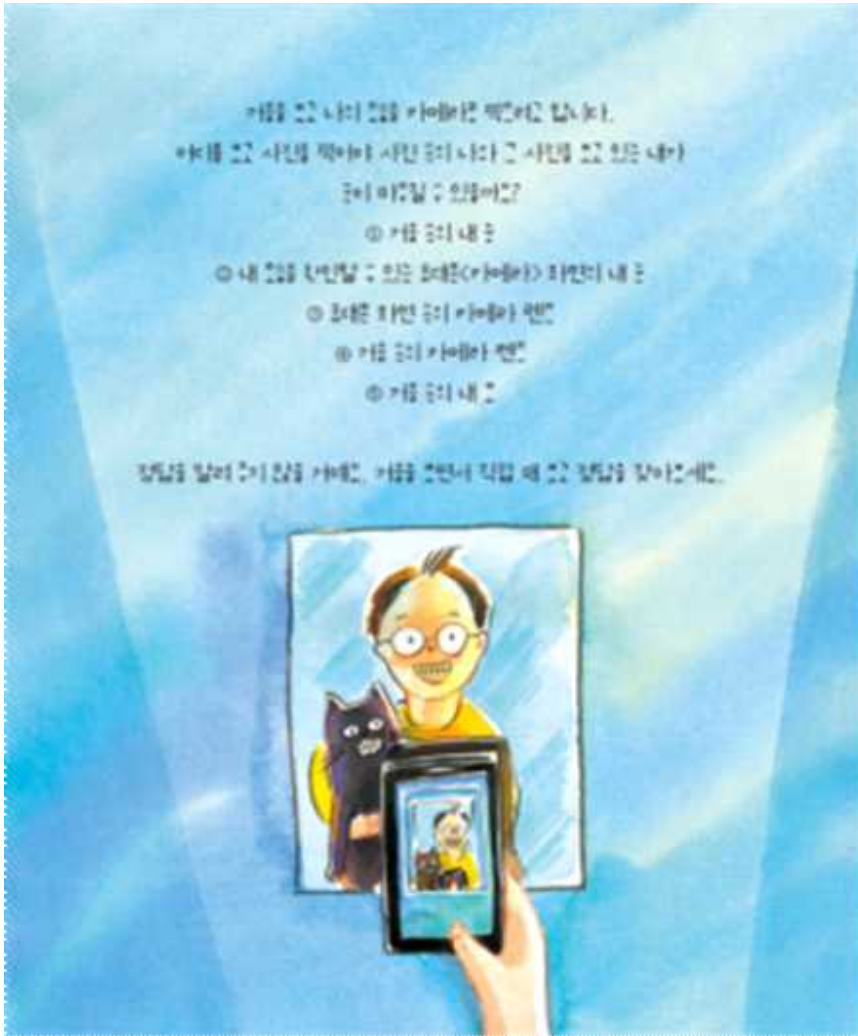


## 거울만 보고 별 그리기

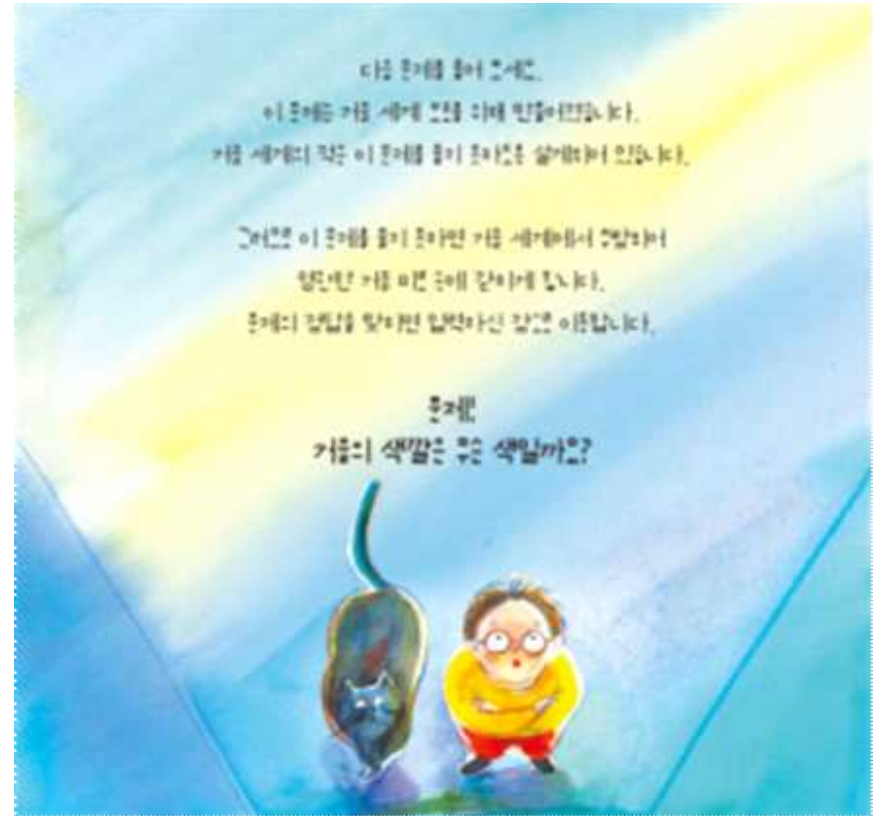
- ① 바닥에 종이를 놓고 그 앞에 거울을 놓도록 해.
  - ② 얼굴 밑에 종이 한 장을 들어 바닥에 있는 종이 보이지 않게 하고.
  - ③ 오로지 거울만 보고 별을 그려야 해.
  - ④ 그 별 바탕으로 별을 하나 더 그려서 이중별을 만들어 보.
  - ⑤ 두 개의 별 사이의 테두리를 색칠해 보.
- 다른 모양으로 재대로 해봤다면 상금.



## 거울을 보고 셀카 찍기



## 거울의 색깔은 무엇일까?



# \* 구슬과 거울을 이용해 반짝이는 무늬 만들기 \*



거울이 세 개의 면으로 되어 있기 때문에 반사된 모양이 다시 반사되고 또 다시 반사되고 계속해서 반사되면서 일정한 모양을 만들어 낸다. 내가 만든 만화경 속에 무늬는 어떤 모양이 나왔는지 그려 보자.

## 거울을 이용하여 위치를 찾아라



1. 거울 보고 원근법을  
일정한 그림을 그려 본다.



2. 그림의 중심에 구멍을 뚫는다.



3. 그림을 그렸던 실제 거리에 서서  
구멍 뚫린 그림에 눈을 대고 바라본다.

눈의 위치

4. 내 얼굴 쪽으로 거울을 비추어  
영상에 대고 있는 그림을 바라본다.



5. 실제 거리와 거울 속에 비친 그림을 맞추어 본다.  
거울 속의 그림과 실제 거리가 맞아 떨어지면 원근법 그림 완성

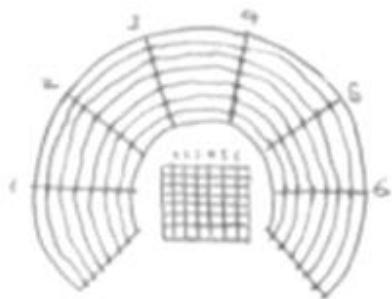


## 학시 거울 그림을 그리는 법

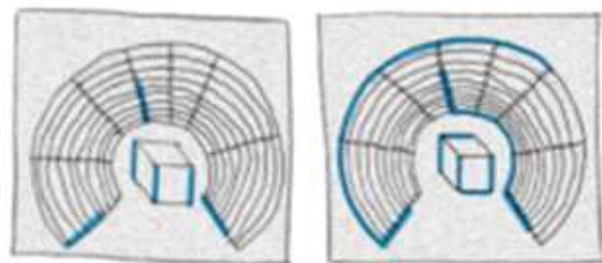
- ① 긴 삼면체 거울을 준비한다. 삼면체는 원기둥을 의미한다. 거울처럼 잘 반사되는 와이프나 깨끗한 은박지가 감겨 있는 종이 좋다. 은박지도 좋지만 더 선명한 이미지를 보고 싶으면 도롱한 거울 접착지를 이용해 원뿔 모양을 만드는 것이 더 좋다.



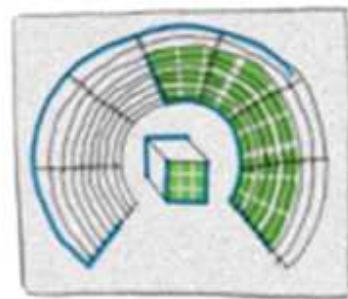
- ② 위치를 짐작할 수 있도록 좌표를 그려 본다. 반듯반듯한 격자를 먼저 그려 놓고 원뿔에 비추었을 때 반듯한 격자가 비칠 수 있도록 왜곡된 형태의 격자도 다음과 같이 그려 본다. 그리고 거기에 좌표를 써서 본다. 몇 번째 칸과 몇 번째 줄인지 확인하기 위해 번호를 써서 두면 편리하다.



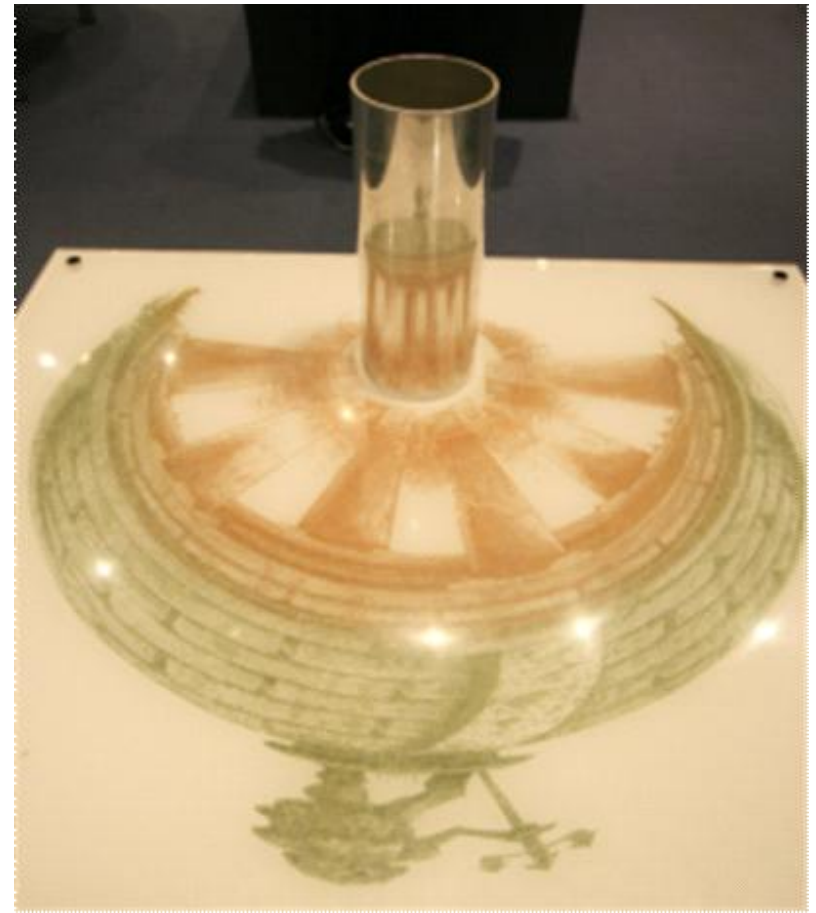
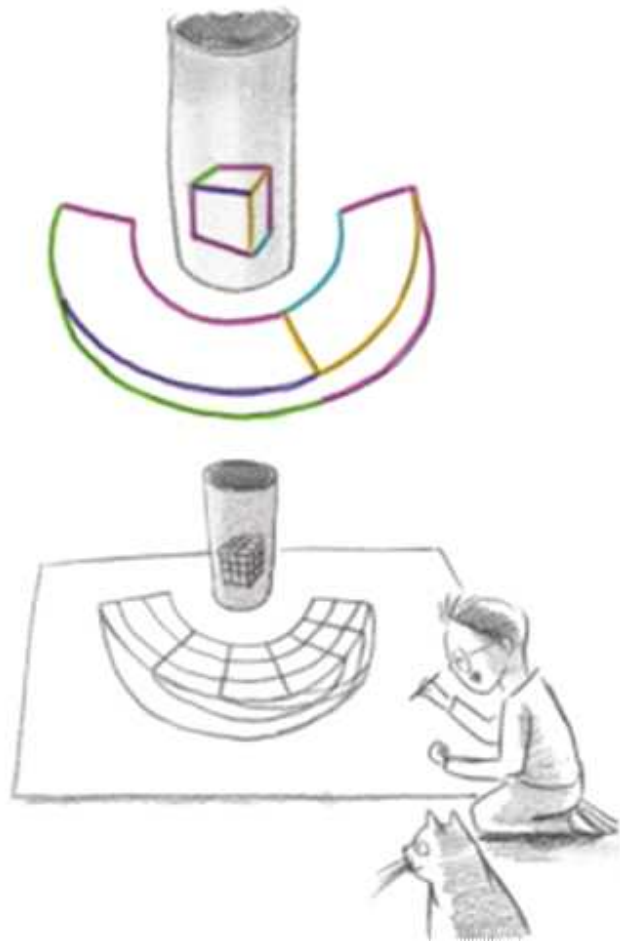
- ③ 우리가 보았을 때 반듯한 육면체를 그린다. 그리고 거기에 해당되는 위치 번호를 따라 반원 좌표에 표시를 한다. 그리고 표시된 곳을 따라 선을 이어 준다. 각각의 선분에 따라 다른 색깔로 표시해 두면 좀 더 쉽게 그릴 수 있다.



- ④ 반듯한 육면체에 육면체 윤곽과 같은 색깔을 칠한다. 좌표를 확인하며 반원 좌표의 같은 구부러진 색깔을 칠한다.



⑤ 색을 다 칠했으면 완성된 심판의 거울을 반원 좌표 밑에 놓고 이미지를 확인  
한다. 육면에 금색이 보일 것이다.



아나모포시스 참고 자료: ©이슈트반 오로스István Orosz