



기차 여행

이숙현 글 | 토마쓰리 그림

다림

※ 이 지도안은 다림 블로그에서 내려받을 수 있습니다.
(<https://blog.naver.com/darimbooks> > 독후활동지 다운)

주제	기차 여행 경험을 떠올리며 나만의 기차 여행 상상하기
권장 차시	8차시
대상 학년	1·2학년
관련 주제어	기차 여행, 기차놀이, 상상 기차
교육 과정 연계	<p>국어</p> <p>[2국01-04] 자신의 경험이나 생각을 바른 자세로 발표한다.</p> <p>[2국02-04] 인물의 마음이나 생각을 짐작하고 이를 자신과 비교하며 글을 읽는다.</p> <p>[2국03-04] 겪은 일을 표현하는 글을 자유롭게 쓰고, 쓴 글을 함께 읽고 생각이나 느낌을 나눈다.</p> <p>[2국05-03] 작품 속 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하여 시, 노래, 이야기, 그림 등으로 표현한다.</p> <p>통합교과</p> <p>[2즐01-01] 즐겁게 놀이하며, 건강하고 안전하게 생활한다.</p>
작성	익산 천서초등학교 채봉윤 선생님

도서 소개 (출판사 책 소개)

함께 떠나요, 상상이 가득한 기차 여행

오늘은 기차를 타고 바다에 가는 날! 하지만 기차에게도 바다는 먼 곳이에요. 창문 밖으로 같은 풍경이 이어지고 하품이 나요. 언니의 손을 잡고 화장실에 가려던 그때, 창문이 깜깜해져요. 기차가 터널을 지나고 있대요. 숲을 달리는 종이라니, 푸른 공기로 가슴이 부풀어 올라요.

길고 깜깜한 터널은 상상의 세계로 아이들을 데려다 놓아요. ‘기차 안이 숲이라면?’, ‘기차 안이 도서관이라면?’, ‘기차 안이 아이스크림 가게라면?’ ‘기차 안이 수영장이라면!’ 상상이 꼬리에 꼬리를 물고 이어져요. 그동안 기차는 계속해서 달려 나가지요. 더 멀리, 더 높이!

숲을 달리는 바다행 기차는 또 어디에 닿게 될까요? 함께 떠나 보아요. 상상이 가득한 기차 여행!

학습 목표

- 기차 여행에 대한 자신의 경험을 떠올리며 그림책을 읽을 수 있다.
- 그림책의 내용을 파악하고, 자신만의 상상 기차 여행을 디자인할 수 있다.
- 기차 놀이를 통하여 그림책을 읽는 경험을 확장하고 책 읽는 즐거움을 가질 수 있다.

수업 준비

이번 수업은 초등학교 1~2학년 학생들이 그림책 《기차 여행》을 통해 상상력과 창의성을 기르고, 책 읽는 즐거움을 느끼도록 하는 데 중점을 두고 있다. 첫째, 기차 여행에 대한 자신의 경험을 떠올리며 그림책을 읽음으로써 학생들이 개인적인 경험을 바탕으로 이야기에 더욱 몰입할 수 있도록 유도한다. 기차 여행은 많은 아이들에게 친숙한 주제로, 자신의 이야기를 나누는 과정에서 자연스럽게 공감대를 형성하고, 서로의 경험을 존중하는 태도를 기를 수 있다.

둘째, 그림책의 내용을 파악하고 자신만의 상상 기차 여행을 디자인하는 활동을 통해, 학생들은 창의적인 사고를 발휘할 수 있다. 책에서 제시된 다양한 상상 장소를 바탕으로 각자 독창적인 이야기를 만들어보는 과정은 학생들이 자신만의 아이디어를 자유롭게 표현하는 기회를 제공한다.

셋째, 기차 놀이를 통해 책 읽는 경험을 확장하고, 책의 내용을 더욱 생생하게 느낄 수 있도록 한다. 역할 놀이와 같은 신체 활동은 학생들에게 재미를 주며 책에서 느낀 감정을 몸으로 표현하게 함으로써 학습의 효과를 높인다. 이러한 활동은 학생들이 상상력을 마음껏 펼칠 수 있는 환경을 조성하고 독서의 즐거움을 느끼게 한다.

결과적으로 이번 수업은 학생들이 기차 여행이라는 주제를 통해 자신의 경험을 돌아보고, 창의적인 상상력을 발휘하며, 책 읽는 즐거움을 느낄 수 있는 기회를 제공하여 독서에 대한 즐거움을 맛보도록 구성하고자 한다.

수업 준비물

《기차 여행》 단행본, 활동지, 채색 도구, 원 마커 등

학습 과정

읽기 단계	주요 활동	차시
읽기 전	표지 그림 살펴보기 [전체 활동] 제목 추측하기 [전체 활동] 사분면 그래픽 조직자로 주제 관련 경험 꺼내기 [개별 활동] '기차를 타고' 노래 부르며 그림책 몰입시키기 [전체 활동] 내용 예측하기 [전체 활동]	2
읽는 중	교사가 읽어주는 그림책 시간 [전체 활동] 그림책 장면 역할극하기 [짝 활동] 그림책 내용 파악하기 [짝 활동] 모르는 낱말을 찾아라 [개별 활동]	2
읽은 후	내 마음에 들어온 장면 나누기 [개별 활동] 내가 계획하는 기차 여행 [개별 활동]	2
	칙칙 폭폭 기차 놀이 활동 [전체 활동] 상상 기차 표현하기 [개별 활동]	2

읽기 전

1. 표지 그림 살펴보기

- ▶ 돋보기 관찰 기법을 사용해 《기차 여행》 앞표지와 뒤표지를 꼼꼼하게 살펴본다.

Tip 이 그림책은 앞표지와 뒤표지를 짝 펼쳐서 한 번에 보여주는 것이 좋다.

돋보기 관찰 기법이란?

'돋보기 관찰 기법'은 학생들이 그림책의 표지를 더욱 깊이 있게 살펴볼 수 있도록 돕는 창의적인 방법이다. 이 기법은 관찰력을 향상시키고, 상상력을 자극하여 책의 내용을 미리 예측해보는 데 도움을 준다. 돋보기 관찰 기법의 목적은 책 표지에 그려진 그림을 천천히, 꼼꼼하게 살피면서 어떤 요소가 숨겨져 있는지를 확인한다. 표지를 관찰하면서 그림책에서 어떤 내용이 펼쳐질지도 예상해보는 재미있는 방법이다.

- ▶ 선생님이 그림책 표지를 보여 줄게요. 여러분은 그림책 표지를 돋보기를 사용해서 보듯 천천히 살펴보면서 무엇이 보이는지 말해 주세요.

: 기다란 기차가 보여요.

: 사자가 보여요. 판다도 보여요. 코끼리 코에 사과가 올려져 있어요. 나무와 숲이 보여요.

: 동물들이 기차에 타고 있어요.

: 글자가 보여요.

- ▶ 뒤표지에는 책에 대한 내용이 숨겨져 있어요. 어떤 글이 쓰여 있는지 함께 읽어볼까요?

: 교사가 먼저 읽고, 학생들이 따라 읽는다.

- ▶ 이 그림책을 보니 어떤 감정이 느껴지는지 말해 볼까요?

: 기분 좋은 감정이요. 즐거워 보여요. 밝은 느낌이에요.

2. 제목 추측하기

▶ 우리가 돋보기 기법을 활용해 책 표지를 꼼꼼하게 살펴봤어요. 이번에는 작가의 마음을 알아맞히는 시간을 가져 볼거예요. 표지에서 무엇을 봤는지를 잘 생각하면서 선생님이 나눠 주는 육각 보드(또는 포스트잇)에 그림책 제목을 추측해서 적어 봅시다.

: 기차 놀이요.

: 동물들의 기차 여행이요.

: 기차타고 출발이요.

Tip 제목을 추측하는 활동을 할 때는 제목을 잘 가려야 아이들의 생각과 호기심을 자아낼 수 있다. 앞표지에 있는 제목도 가려야 하지만 책등에 있는 제목도 가려주는 센스가 필요하다. 모둠별로 추측하게 하거나, 짝 활동으로 해야 한다면 인쇄한 책 표지를 나눠 주고 함께 협력해서 제목을 추측해 보도록 하는 것도 좋다.

아이들이 추측한 제목은 함께 공유를 해야하기 때문에 칠판에 나와서 붙이도록 안내하고 제목을 분류하는 작업을 한다. 하나씩 살펴보면서 왜 이렇게 제목을 추측했는지 아이들에게 물어보는 시간을 갖는다.

3. 네 가지 질문으로 주제 관련 경험 꺼내기

▶ 교사는 학생들에게 네 가지 질문 활동지를 나눠주고 질문에 대한 생각을 적도록 안내합니다.

Tip 네 가지 질문 활동이란 4등분한 종이에 4가지 질문을 주고 아이들이 자신이 생각한 내용을 적게하는 방법이다. 이 활동을 하는 이유는 기차 여행에 대한 아이들의 경험을 좀 더 깊이 있게 꺼내기 위한 것이다. 자신의 머릿 속에 있는 생각을 활동지에 글로 적으면서 기차 여행을 다녀온 경험을 현재로 가지고 온다. 질문에 답하는 활동이 끝나면 학급 학생 수가 많은 반은 모둠별로 대화를 나누도록 하고, 학급 학생 수가 적은 데는 전체 활동으로 이야기 나누도록 구성한다.

Q. 기차를 타고 어디로 여행을 가 봤나요?

(가 본 적이 없다면 어디로 가고 싶은지 적도록 한다.)

Q. 기차를 누구와 함께 타고 갔나요?

(가 본 적이 없다면 누구와 가고 싶은지 적도록 한다.)

Q. 기차를 타고 여행을 갔을 때 어떤 기분이 들었나요?

(가 본 적이 없다면 기차여행을 한다면 어떤 기분이 들지 상상해서 적도록 한다.)

Q. 기차를 타고 여행을 갈 때 기차 안에서 먹고 싶은 음식이 있나요?

4. '기차를 타고' 노래 부르며 그림책에 몰입시키기

▶ 교사는 학생들에게 '기차를 타고' 노래를 들려주며 감상할 수 있도록 안내한다.

▶ 오늘 읽을 그림책과 연계된 노래를 한 곡 들으려고 해요. 노래 가사를 잘 생각하면서 노래를 들어 주세요.

▶ 노래를 듣고 난 소감을 누가 한번 말해 볼까요?

: 저도 지난여름에 기차 타고 서울 여행을 다녀왔던 경험이 떠올랐어요.

: 노래가 신나서 저도 기차 여행 가고 싶어요.

Tip 초등학교 저학년 아이들은 노래와 율동을 좋아한다. 《기차 여행》이라는 그림책에 알맞게 '기차를 타고'라는 노래를 함께 부르며 그림책에 몰입시키기 위한 준비 작업을 한다.



5. 내용 예측하기

▶ 이 책에는 어떤 내용이 나올 것 같나요?

: 동물들이 기차를 타고 여행을 하는 내용이 나올 것 같아요.

: 주인공이 기차 여행을 하는데 동물 친구들이 도와주는 내용일 것 같아요.

: 기차를 타고 숲으로 여행을 가는 장면이 나올 것 같아요.

읽는 중

1. 교사가 읽어주는 그림책 시간

▶ 교사가 그림책을 소리 내어 읽어 줍니다.

Tip 초등학교 저학년 아이들에게 그림책을 읽어 줄 때는 그들의 특성과 흥미를 고려한 접근이 중요하다. 이 연령대의 아이들은 주의 집중 시간이 짧고, 상상력이 풍부하며, 감정 표현이 활발하다. 따라서 다음과 같은 노하우를 활용하면 더욱 효과적인 독서 경험을 제공할 수 있다.

첫째, 목소리의 변화를 활용하면 좋다. 아이들은 다양한 목소리와 억양에 민감하게 반응한다. 등장인물의 성격에 맞춰 목소리를 바꾸거나 감정을 표현하는 데 변화를 주면, 이야기에 몰입시키는데 좋다. 예를 들어, 주인공이 기뻐할 때는 밝고 경쾌한 목소리로, 슬플 때는 낮고 부드러운 목소리로 읽어 주면 좋다.

둘째, 표정과 제스처를 활용하면 좋다. 이야기의 감정이나 상황을 표현하기 위해 얼굴 표정과 손짓을 함께 사용하면 아이들이 이야기에 더 잘 공감할 수 있다. 예를 들어, 기차가 빠르게 달릴 때는 손으로 달리는 모습을 표현하거나, 놀라운 장면에서는 큰 눈으로 놀라는 표정을 지어 보자.

셋째, 질문을 던지며 상호작용하는 것이 좋다. 이야기를 읽는 중간중간 아이들에게 질문을 던져보자. “이제 기차가 어디로 갈까요?” 또는 “이 장면에서 어떤 기분이 들까요?” 같은 질문은 아이들이 스스로 생각하고 상상할 수 있는 기회를 제공한다.

넷째, 그림을 함께 살펴보자. 그림책의 매력 중 하나는 시각적인 요소다. 각 페이지의 그림을 함께 보면서 세부 사항을 설명하거나, 그림 속 캐릭터의 감정을 이야기해 보자. “동생은 왜 무섭다고 했을까?”와 같은 질문은 아이들의 관찰력을 키우고, 이야기에 대한 이해를 높이는 데 도움을 준다.

2. 그림책 장면 역할극하기

▶ 선생님이 그림책의 일부분을 다시 읽어 줄테니 그 장면에 어울리는 동작을 해 보세요.

Tip 그림책 장면 역할극을 할 때는 현실 세계의 나와 그림책 역할극을 하는 나를 분리시킬 수 있도록 소품을 활용하면 좋다. 예를 들어 천을 어깨에 걸친다든지, 나는 ____ 다. 라고 3번 크게 외치고 들어가는 것도 좋다. 그래야 자리에 앉아서 역할극을 보는 친구들도 집중하고 몰입해서 볼 수 있는 상황이 만들어진다. 또 역할극을 할 때는 동작을 크게 할 수 있도록 강조하고 교사가 시범을 보여 주는 것도 도움이 된다.

3. 그림책 내용 파악하기(3+1 기법 활용)

▶ 오늘은 그림책 내용을 3+1 기법을 활용해서 파악해 볼 거예요. 선생님이 미리 3문제를 내었어요. 아래 비어있는 칸에 그림책을 읽고 친구들에게 질문할 내용을 한 가지 적어 주세요. 주의할 점은 그림책 안에서 찾을 수 있는 질문을 내야 합니다. 선생님이 만든 질문을 참고해서 만들어 보세요.

▶ 질문을 모두 만들었으면 선생님이 다시 걸어서 무작위로 나눠 줄게요.

▶ 가족은 기차를 타고 어디를 가기로 했나요? : 바다

▶ 내가 동생을 데리고 화장실에 간 이유는? : 동생이 쉬가 마렵다고 해서, 부모님께서 주무셔서

▶ 창밖이 왜 갑자기 깜깜해졌나요? : 터널을 지나가서

Tip 초등학교 저학년 아이들이라 내용 파악 질문을 모두 내는 것은 쉽지 않다. 교사가 미리 3문제 정도를 출제하고 아이들이 1문제 정도 내어 내용을 파악하게 만드는 것이 좋다. 아이들은 문제를 낼 때 책 내용이 아닌 자신이 생각한 것을 낼 수도 있으므로 꼭 책에서 답을 찾을 수 있는 문제로 내도록 강조한다.

1. 내 마음에 들어온 한 장면 나누기

▶ 그림책의 장면을 다시 살펴보며 자신의 마음에 들어온 부분을 선택하고 이유를 말해 봅시다.

▶ 어떤 장면이 마음에 들었는지 이야기 해 볼까요?

: 저는 기차 안이 도서관으로 변하는 장면이 좋았어요. 그럼 여행 갈 때 무겁게 책을 챙겨가지 않아도 되잖아요.

▶ 어떤 장면이 마음에 들었는지 이야기해 볼까요?

: 저는 기차 안이 수영장으로 변하는 장면이 가장 좋았어요. 그런데 문이 열릴 때 물이 다 빠져나가면 어찌죠?

Tip 그림책에서 마음에 든 장면을 선택할 때 책이 여러 권일 때는 모듬별로 돌려가면서 살펴보며 정하도록 할 수 있고, 책이 한 권밖에 없을 경우는 교사가 책을 넘겨 주면서 마음에 드는 학생은 손을 들고 이야기를 하는 방식을 취할 수도 있다. 학급 상황에 따라, 학생 수에 따라, 그림책이 몇 권 있는지에 따라 각 상황에 맞는 방법을 선택하는 것이 좋다.

2. 내가 계획하는 기차 여행

▶ 그림책에 나온 주인공처럼 기차 여행 계획을 세워 봅시다.

1. 기차 여행 가고 싶은 장소는?
2. 기차 여행을 떠날 날짜는?
3. 기차 여행을 누구와 함께 갈 건가요?
4. 기차 여행할 때 가져갈 준비물은?
5. 기차 여행을 할 때 지켜야 할 점은?
6. 기차 여행을 앞둔 소감은?

▶ 자신이 작성한 기차 여행 계획을 공유해 봅시다.

3. 칙칙 푹푹 기차놀이 활동

▶ 다양한 방법으로 기차놀이 활동을 해 봅시다.

기차놀이 하는 방법

1. 가위바위보 기차놀이 : 둘씩 만나서 이기는 사람의 뒤에 진 사람이 붙어서 최종적으로 한 줄 기차를 만들고 강당을 한 바퀴 돌아 보는 방식
2. 미션 기차놀이 : 강당의 모서리 네 군데에 역을 만들고, 각 역에 도착했을 때 정해진 미션을 성공해야만 다른 역으로 이동할 수 있는 방식
3. 숫자 기차놀이 : 원 마커를 활용해 숫자 순서대로 기차가 이동하는 방식. 기차를 만드는 학생 수를 적절하게 바꿔 가면서 활동할 수 있음

Tip 기차놀이를 할 때 여행 느낌이 나는 노래를 틀어 놓고 하면 더 즐겁게 참여할 수 있다. 기차놀이 방법을 바꿔 가면서 놀아 보는 경험을 주도록 하자.

Tip 원 마커가 없다면 마분지를 동그랗게 자르거나 네모 모양으로 자른 마분지를 활용한다.

4. 모르는 낱말을 찾아라

- ▶ 낱말 찾기 활동지에 적혀진 낱말의 뜻을 보며 어떤 낱말인지 적어 보세요.
- ▶ 찾은 낱말을 가지고 3*3 빙고 게임을 해 봅시다.

Tip 교사가 미리 그림책에 나온 낱말 중 학생들이 알아야 할 낱말, 어려워할 것 같은 낱말의 뜻을 미리 적어 놓은 활동지를 만든다. 학생들은 그림책을 참고하면서 어떤 낱말인지 찾아서 답을 적어 보도록 안내한다.

<p>• 지구 위에서 육지를 제외한 부분으로 잔물이 괴어 하나로 이어진 넓고 큰 부분</p> <p>바다</p>	<p>• 수영하면서 놀거나 수영 경기 따위를 할 수 있는 시설을 갖춘 곳</p> <p>수영장</p>	<p>• 여자들 사이에서 자기보다 나이가 위인 여자를 높여 정답게 이르거나 부르는 말</p> <p>언니</p>
<p>• 즐리거나 고단하거나 배 부르거나 할 때, 절로 입이 벌어지면서 하는 깊은 호흡</p> <p>하품</p>	<p>• 사람이나 화물을 실어 나르는 철도차량</p> <p>기차</p>	<p>• 산, 바다, 강 따위의 밑을 뚫어 만든 철도나 도로 따위의 통로</p> <p>터널</p>
<p>• 산이나 들, 강, 바다 따위의 자연이나 지역의 모습</p> <p>풍경</p>	<p>• 사람을 제외한 길짐승, 날짐승, 물짐승 따위를 통틀어 이르는 말</p> <p>동물</p>	<p>• 온갖 종류의 도서, 문서, 기록, 출판물 따위의 자료를 모아 두고 일반이 볼 수 있도록 한 시설</p> <p>도서관</p>

5. 상상 기차 표현하기

- ▶ 그림책에서는 나와 동생이 어떤 상상을 하였나요?

: 기차 안이 숲이라면
 : 기차 안이 도서관이라면
 : 기차 안이 아이스크림 가게라면
 : 기차 안이 수영장이라면
 : 우주까지 가는 기차

- ▶ 여러분도 <기차 안이 ~~~이라면> 상상을 하고 마인드맵으로 생각을 꺼내 봅시다.
- ▶ 마인드맵에 적은 내용 중 하나를 선택해 내가 상상한 기차를 그림으로 그려 봅시다.

Tip 마인드맵을 처음 접해보는 학생들이라면 교사가 충분히 마인드맵을 표현하는 방법을 알려주고 작성하도록 한다. 마인드맵을 작성할 때는 시간을 정해 주고 그 시간 동안에는 계속적으로 생각을 꺼낼 수 있도록 독려한다. 시간을 정해 주지 않으면 조금 생각하고 생각을 멈추는 아이들이 많다.



네 가지 질문 활동

이름

○ 네 가지 질문 활동을 통해 기차 여행과 관련된 경험을 꺼내 봅시다.

Q. 기차를 타고 어디로 여행을 가 봤나요?
(가 본 적이 없다면 어디로 가고 싶은지 적도록 한다.)



Q. 기차를 누구와 함께 타고 갔나요?
(가 본 적이 없다면 누구와 가고 싶은지 적도록 한다.)



Q. 기차를 타고 여행을 갔을 때 어떤 기분이 들었나요?
(가 본 적이 없다면 기차여행을 한다면 어떤 기분이 들지 상상해서 적도록 한다.)



Q. 기차를 타고 여행을 갈 때 기차 안에서 먹고 싶은 음식이 있나요?





그림책 내용 파악 질문 만들기

이름 _____

- 3+1 질문 기법으로 미리 작성된 3개의 질문을 참고해 1개의 질문을 만들어 보세요.
(질문이 만들어지면 선생님이 다시 무작위로 나누어 줍니다.)

질문

내가 생각한 답

①
가족은 기차를 타고
어디를 가기로 했나요?

②
내가 동생을 데리고
화장실에 간 이유는?

③
창밖이 왜 갑자기
깜깜해졌나요?

* 내가 만든 질문



모르는 낱말을 찾아라!

이름

○ 낱말 찾기 활동지에 적합한 낱말의 뜻을 보며 어떤 낱말인지 적어 보세요.

• 지구 위에서 육지를 제외한 부분으로 잔물이 괴어 하나로 이어진 넓고 큰 부분

• 수영하면서 놀거나 수영 경기 따위를 할 수 있는 시설을 갖춘 곳

• 여자들 사이에서 자기보다 나이가 위인 여자를 높여 정답게 이르거나 부르는 말

• 즐리거나 고단하거나 배 부르거나 할 때, 절로 입이 벌어지면서 하는 깊은 호흡

• 사람이나 화물을 실어 나르는 철도차량

• 산, 바다, 강 따위의 밑을 뚫어 만든 철도나 도로 따위의 통로

• 산이나 들, 강, 바다 따위의 자연이나 지역의 모습

• 사람을 제외한 길짐승, 날짐승, 물짐승 따위를 통틀어 이르는 말

• 온갖 종류의 도서, 문서, 기록, 출판물 따위의 자료를 모아 두고 일반이 볼 수 있도록 한 시설

○ 위에서 찾은 낱말을 가지고 3*3 빙고 게임을 해 봅시다.



상상 기차 표현하기

이름

○ 내가 상상한 기차 안의 모습을 자유롭게 표현해 보세요.

