

『왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까』 온작품읽기 프로그램

내 안에서 찾은 행복



안드레이 쿠르코프 글 | 타니아 고리시나 그림 | 송민영 옮김

*본 교재의 무료 PDF 파일은 템북 홈페이지 자료실에 있습니다. tembook.kr

프로그램 개발

괜찮아! 동문서답

‘괜찮아! 동문서답’은 인천시 교육청 소속 선생님들이 모여 그림책을 읽고 나누며 자료를 개발하는 교간형 전문적 학습 공동체입니다. 현장에서 학생들에게 그림책 프로젝트 수업 및 공개수업을 하고 워크숍을 여는 등 교육현장에서 온전한 삶을 위한 가치를 함께 나누며 실천하고 있습니다.

『왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까』 온작품읽기 프로그램

내 안에서 찾은 행복



안드레이 쿠르코프 글 | 타니아 고리시나 그림 | 송민영 옮김

※본 교재의 무료 PDF 파일은 템북 홈페이지 자료실에 있습니다. tembook.kr

『왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까』 그림책을 활용한 온작품읽기 및 독서 프로젝트 프로그램이다. 2022 개정 교육과정의 비전에 따른 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’에 맞는 그림책 활용수업으로 학생들에게 새로운 역량과 지식을 제공하면서 동시에 학습의 즐거움을 강조하는 방식으로 교육할 수 있다. 학생들은 자발적으로 학습에 참여하며 자기주도적 능력을 키울 수 있다. 더불어 다른 학생들과의 상호작용으로 의사소통 능력을 함양할 수 있다.



2022 개정 교육과정 중 1학년에서는 입학 초기 적응 활동을 국어 시간에 활용하여 한글 해득, 문해력 향상에 강화를 두었는데, 『왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까』 독서 전, 중, 후 활동을 통해 그 목표에 도달할 수 있다. 더불어 새 학기 적응 활동으로 자기 자신 및 타인에 대한 이해를 배울 수 있다.

이 책의 온작품읽기 활동을 할 때 교사의 일방적 제시보다는 학생들과 함께 교육과정을 만들어 가기를 추천한다. 자료 중 각 학급의 학생들과 필요한 내용을 선별하여 사용함으로써 학생과 교사가 함께 만들어 가는 교육과정으로 학생 주도성이 발현될 수 있을 것이다.



주제

내 안에서 행복 찾기 (2022 개정 교육과정 반영)

단계	활동명		핵심 역량	교육과정 성취기준
읽기 전	표지를 살펴보기	• 책 표지 그림 관찰하기	창의적 사고 역량	2국02-05 2국05-04
		• 제목 상상하기	창의적 사고 역량	2국02-05 2국05-04
	책 속에 숨은 재미	• 끝말잇기	지식정보처리 역량	2국02-05 2국05-01
		• 숨은그림찾기	지식정보처리 역량	2국02-05 2국05-04
읽기 중	내용 파악하기	• 내용 순서 알기	지식정보처리 역량	2국01-01 2국02-02
		• 인상 깊은 장면 그리기	심미적 감성 역량	2줄04-04 2국06-02
	책 속 친구가 되어	• 책 속 친구에게	협력적 소통 역량	2바01-03 2바04-02 2국03-04
		• 책에서 가장 인상 깊은 역할은?	심미적 감성 역량	2줄04-04
	나의 동물 친구들	• 등장 동물 알아맞히기	지식정보처리 역량	2국02-03
		• 애완동물 vs 야생동물	협력적 소통 역량	2바04-02 2슬01-04
		• 나는 누구일까?	지식정보처리 역량	2슬01-04
	골든벨		지식정보처리 역량	2슬04-04
읽기 후	나를 찾아서	• 나도 울지 않아!	자기 관리 역량	2바01-02 2국03-04
		• 응원의 한마디	공동체 역량	2바03-03 2바04-03
	행복을 찾아서	• 내 안의 행복 찾기	자기 관리 역량	2바01-02 2슬03-03
		• 동물 관련 직업 탐방	지식정보처리 역량	2슬04-04
		• 내 꿈을 찾아서	자기 관리 역량	2바01-04 2슬04-04
부록	바른 글씨 쓰기		지식정보처리 역량	2국03-01

2022 개정 교육과정에 따른 핵심역량 및 성취기준을 제시하였다. 이를 바탕으로 교육과정과 연계된 활동을 진행할 수 있다. 2022 개정교육과정 총론 및 각론 (2021.11.) 참고



목차

프로그램 구성 및 활용 ... 2

프로그램 개요 ... 3

읽기 전



표지를 살펴보며 ... 6

- 책 표지 그림 관찰하기
- 제목 상상하기

책 속에 숨은 재미 ... 11

- 끝말잇기
- 숨은그림찾기

읽기 중



내용 파악하기 ... 14

- 내용 순서 알기
- 인상 깊은 장면 그리기

책 속 친구가 되어 ... 19

- 책 속 친구에게
- 책에서 가장 인상 깊은 역할은?

나의 동물 친구들 ... 22

- 등장 동물 알아맞히기
- 애완동물 vs 야생동물
- 나는 누구일까?

골든벨 ... 28

읽기 후



나를 찾아서 ... 31

- 나도 울지 않아!
- 응원의 한마디

행복을 찾아서 ... 37

- 내 안의 행복 찾기
- 동물 관련 직업 탐방
- 내 꿈을 찾아서

부록



바른 글씨 쓰기 ... 43



표지를 살펴보며

이 활동은 ●●●

표지를 보고 인물과 글의 내용에 대해 짐작해 보면서 책에 대해 흥미를 갖는 활동이다. 이 활동을 통해 새롭고 유용한 것을 생각해 낼 수 있는 창의성과 본인과 다른 사람의 의견이 다를 수 있음을 받아들이는 태도인 유연성을 기를 수 있다.

활동 내용

【활동 ①】 책 표지 그림 관찰하기 (활동 자료 1)

- 퍼즐 조각을 맞춰서 책 표지 그림을 완성해 보세요.
- 여러분이 맞춘 표지 그림을 자세히 관찰해 보세요.

그림을 보고 생각나는 말을 말풍선 안에 적어 봅시다. 어떠한 말이라도 괜찮습니다.

- 생각한 단어가 무엇인지 짝과 함께 이야기해 봅시다.

- 육각형 싱킹보드, 포스트잇 등에 각자가 적은 것을 학생들이 직접 비슷한 내용으로 이어 붙이며 다발 짓기(생성한 아이디어를 관련 있는 것끼리 묶기)를 하고, 서로의 경험을 비교해 본다. (준비물: 싱킹보드, 포스트잇 등)
- 학생들의 발표를 들으며 교사가 칠판에 정리하는 식으로 발표 내용을 모을 수도 있다.

Tip

- 책 표지의 이미지를 예상해 보는 활동이므로 미리 책을 보여 주지 않는 것이 좋다.
- 표지 그림을 완성한 후 생각나는 단어를 자유롭게 적을 수 있도록 개방적인 분위기를 조성한다.
- 다양한 단어가 나오면 칠판에 적고 범주화해 보거나, 학생들이 서로 확인할 수 있도록 한다.
- 동물에 대해 생각해 보는 책이므로 생태환경과 연관 지을 학생들의 생각들이 있다면 강조해 볼 수 있다.

【활동 ②】 제목 상상하기 (활동 자료 2)

- 제목의 빈칸에 여러분이 생각한 말을 채워서 제목을 만들어 보세요.
 - “책 표지 그림을 보며 어울리는 제목을 생각해 보세요. 책 표지에서 보이는 것들을 관찰해 봅시다.”
 - “고슴도치의 표정이 어떻게 보이나요?”
 - “고슴도치는 무엇을 보고 있을까요?”
 - “고슴도치가 무슨 말을 하고 싶은 것처럼 보이나요?”
 - “여러분이 생각하는 고슴도치는 어떤 동물인가요?”

- 여러분이 정한 제목을 발표해 봅시다. 그리고 왜 그 제목을 정했는지 함께 이야기해 봅시다.
- 친구들과 이야기해 본 후 전체 공유할 수 있는 시간을 가진다.

Tip

- 책의 제목을 생각해 보는 활동이므로 표지 그림을 보고 연상되는 제목을 생각하기 위해 그림을 자세히 보도록 안내한다.
- 책의 제목을 생각해 보는 것은 책의 전체 내용을 예상해 보는 것과 연계되는 활동이므로 이유를 적을 때 단순한 단답형으로 끝나지 않도록 예시를 들어주는 것이 좋다.
예) 왜 아무도 고슴도치를 사랑하지 않을까/ 고슴도치가 빠죽한 가시를 가지고 있어서 사람들이 고슴도치를 싫어한다. 고슴도치가 마을 밖으로 쫓겨나서 다시 마을 안으로 들어가고 싶어 하는 것 같다.
- 책의 제목을 생각하며 책 전체 내용을 예상해 보는 활동이므로 학생들이 단순하게 예상한다면 친구들의 질문과 그에 대한 답변으로 정교화하는 과정을 더할 수 있다.

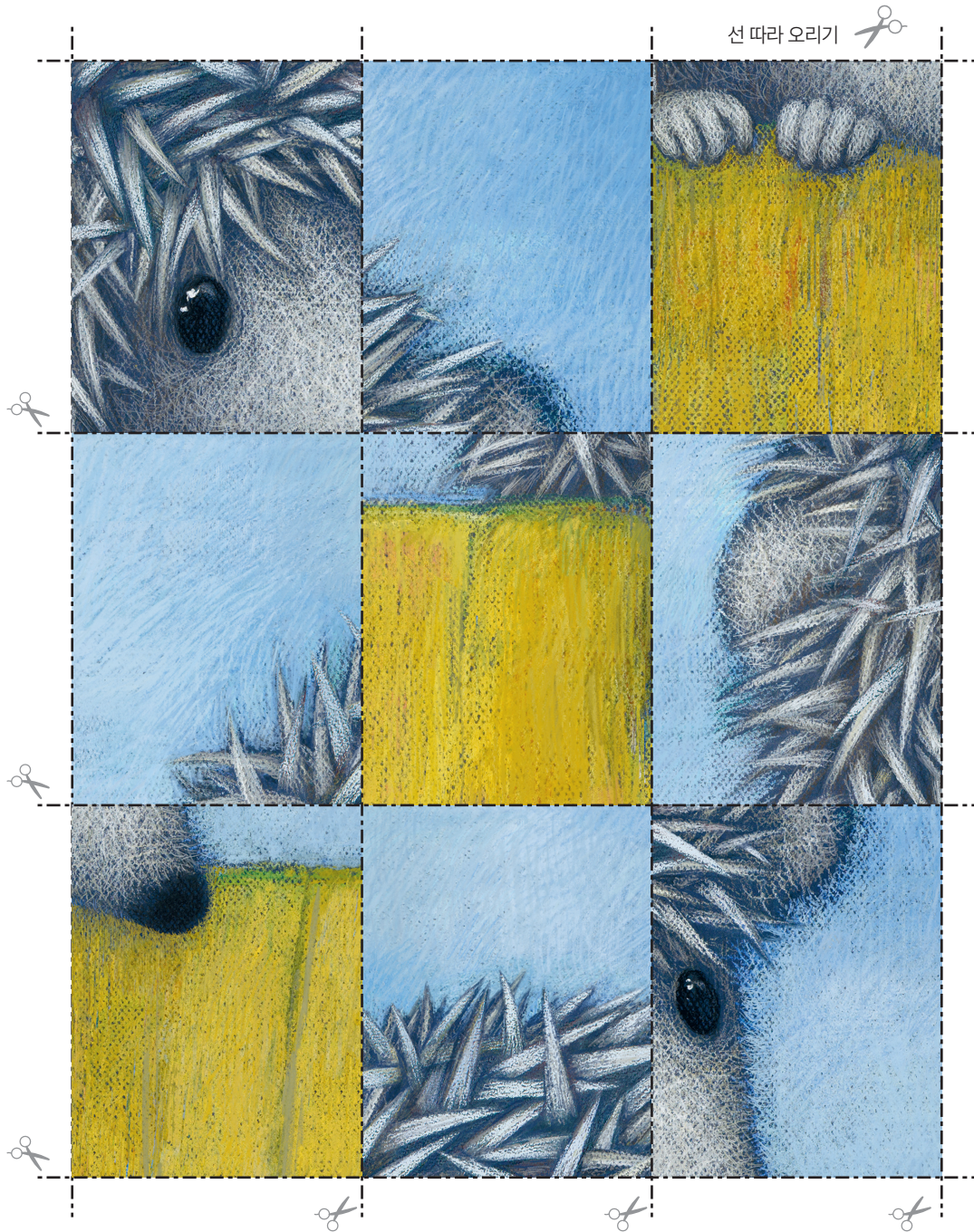
【정리하기】

- 실제 책 표지 그림과 제목을 보고 느낀 점은 무엇인가요?
- 다음 시간에는 여러분이 상상한 내용을 생각하며 고슴도치 그림책을 함께 읽어 봅시다.



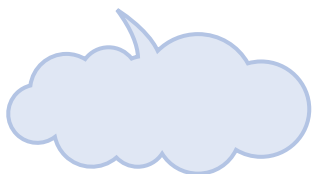
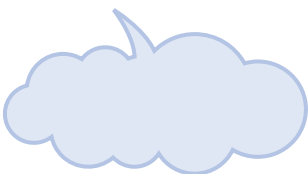
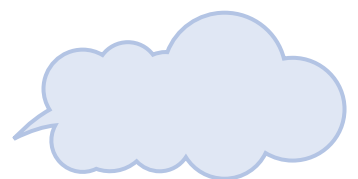
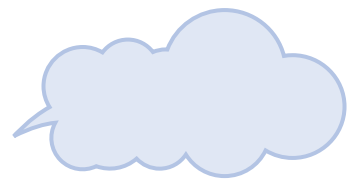
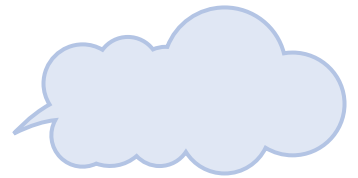
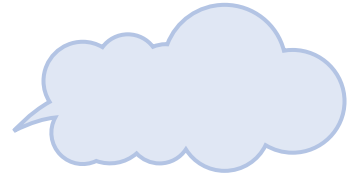
이름 : _____

1 아래의 퍼즐을 가위로 오려서 맞춰 보세요.



※ 손가락 베이지 않게 조심하세요.

2 퍼즐을 아래에 맞추고, 생각나는 말을 적어 보세요.



3 내가 생각한 말을 친구들에게 이야기해 보세요.



이름 :

1 표지 그림을 보고 알맞은 책 제목을 적어 보세요.



2 위와 같은 제목을 붙인 이유를 적어 보세요.

Three horizontal dashed lines for writing the reason for the title.

지식정보
처리

책 속에 숨은 재미

이 활동은 ●●●

책 속에 있는 내용과 그림을 바탕으로 한 놀이를 통해 책과 친밀해지는 시간을 가진다. 끝말 잇기와 숨은그림찾기 활동을 통해 주의 집중과 문제 해결력을 향상시킨다. 주어진 정보를 해결하는 활동을 통해 핵심 역량인 지식정보처리 기능을 강화한다.

활동 내용

【활동 ①】 끝말잇기 (활동 자료 1)

- 책의 제목을 보고 생각나는 단어가 있나요? 그 단어로 시작한 끝말잇기 기차를 완성해 봅시다.
- 활동지를 마무리한 후 모둠별 게임을 통해 끝말잇기 게임을 해 봅시다.

Tip

- 저학년 학생들에게 놀이는 중요한 활동이다. 학생들은 놀이를 통해 책 속의 등장인물과 그림, 책 속의 다양한 환경들에 친밀함을 가질 수 있고, 이후 읽기 활동을 통해 다양한 활동을 할 수 있는 밑바탕이 된다.
- 활동지를 마무리한 후 패스더블 게임을 통해 말놀이를 진행할 수도 있다.

【활동 ②】 숨은그림찾기 (활동 자료 2)

- 책 속에 나오는 그림 속에 숨어 있는 물건들을 찾아봅시다.

Tip

- 숨은그림찾기를 통해 책 속 그림을 살펴봄으로써 책 읽기 활동에 친밀하게 접근할 수 있다.
- 숨은그림찾기는 책 속 그림을 자세히 살펴보는 활동이다. 학생들의 주의 집중력을 기르고 책의 그림을 자세히 살펴볼 수 있는 장점이 있다. 학생들이 꼼꼼히 그림을 살펴볼 수 있도록 안내한다.

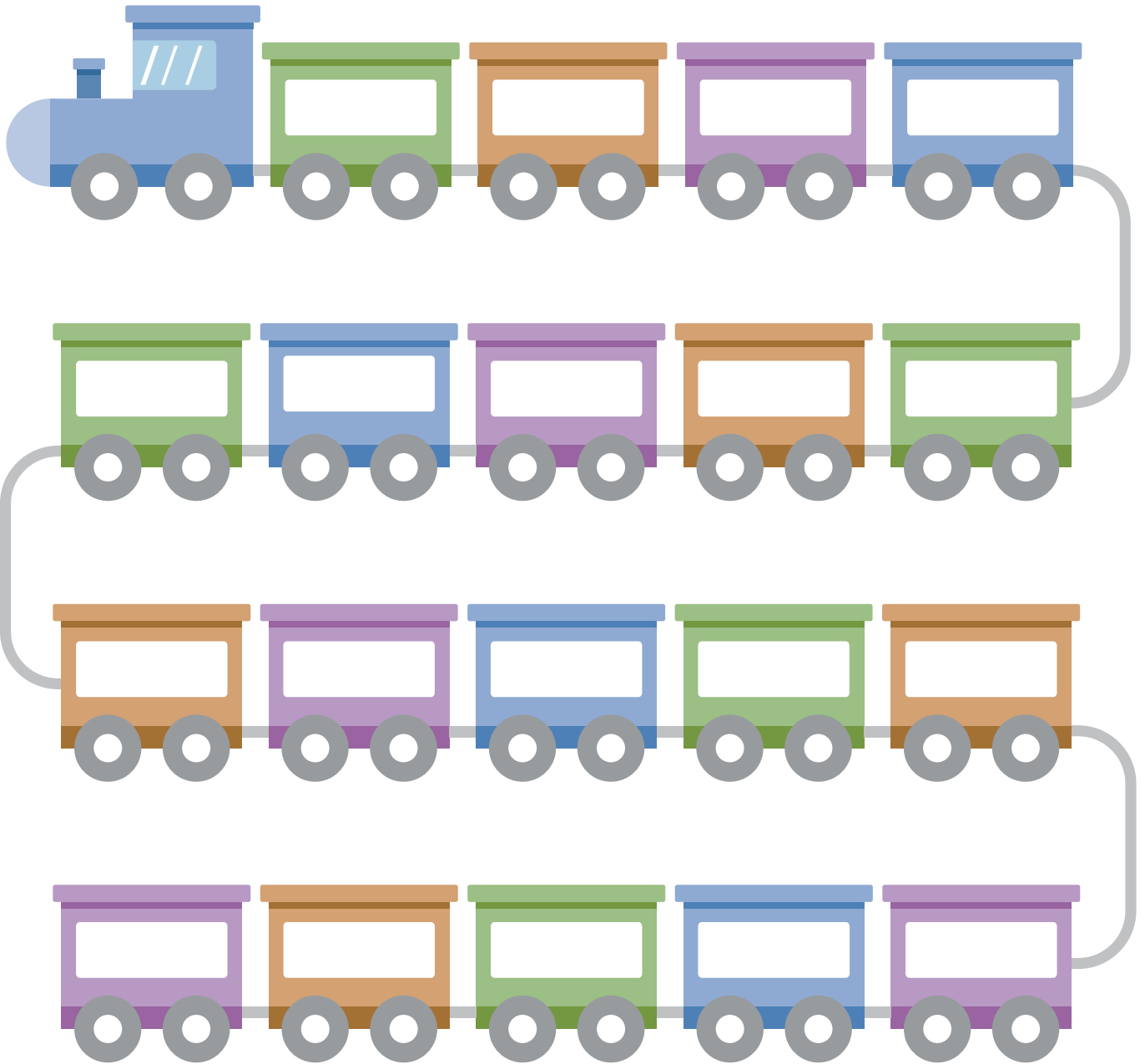
【정리하기】

- 오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 것, 더 알고 싶은 것, 재미있었던 것을 생각해 봅시다.



이름 :

1 책의 제목을 보고 생각나는 단어를 하나 골라 보세요. 그 단어로 시작하는 끝말잇기로 기차를 완성해요.





이름 :

1 아래 그림은 책에 나온 한 장면입니다. 그림 속에서 숨어 있는 물건을 찾아보세요.

숨은 그림 :





지식정보처리
심미적 감성

내용 파악하기

이 활동은 ●●●

책을 읽고 나서 생각나는 장면과 시간 순서를 생각하여 독서의 기본 줄거리 및 사건을 요약 하도록 하는 활동이다. 고슴도치가 누구를 만났고 그로 인해 어떻게 생각이 바뀌어 갔는지 생각해 본다. 또한 누군가에게 나는 어떠한 존재가 되어 줄 수 있는지 생각해 보며 자기 이해 능력과 타인을 공감하는 태도를 기를 수 있다.

활동 내용

【활동 ①】 내용 순서 알기 (활동 자료 1)

- 주인공인 '고슴도치'에 대해 생각해 보기
 - "고슴도치가 아무도 자신을 쓰다듬어 주지 않는다고 생각한 이유는 무엇일까요?"
 - "다른 동물들은 사람들이 쓰다듬기 때문입니다."
 - "고슴도치가 외로움을 많이 탈 것 같습니다."

- 고슴도치는 누구를 만나서 무슨 대화를 하였나요?
 - "고양이, 강아지, 말, 회색 쥐를 만났습니다."
 - "왜 나를 쓰다듬어 주지 않을까?"

- 책 내용 살펴보기
 - "고슴도치는 누구를 만나서 마음의 변화가 생겼나요?" (회색 쥐, 마음에 맞는 친구)
 - "회색 쥐는 고슴도치에게 어떻게 해 주었나요?"
(옆에 있어 주었습니다. 고슴도치의 이야기를 들어주고 괜찮다고 말해 주었습니다.)

- 그림을 시간 순서대로 찾아봅시다.

Tip

- 고슴도치가 만나는 동물과 그 순서를 잘 기억하고 생각의 변화를 알아볼 수 있도록 한다.
- 시간 순서대로 다양한 이야기가 나올 수 있도록 한다. 학생들이 기억하지 못하면 다시 한 번 읽어 주는 것도 좋다.
- 책을 처음부터 모두 다 읽고 활동하도록 한다.
- 질문을 통해서 학생들이 내용 파악을 잘 못하는 경우, 다시 한 번 읽으면서 주인공의 심리 변화를 살펴볼 수 있도록 한다.

【활동 2】 인상 깊은 장면 그리기 (활동 자료 2)

- 인상 깊게 본 장면을 그려 봅시다.
 - 인상 깊은 장소, 친구, 감동적인 장면을 이야기해 본다.
 - 인상 깊은 등장인물을 그려도 좋고, 전체 협동화 활동으로 대체할 수도 있다.

Tip

- 위에서 나는 이야기 중 마음에 와 닿았던 것을 그린다.
- 등장인물의 마음은 말과 글, 행동, 눈빛 등 다양한 방식으로 전달될 수 있다는 것을 설명해 준다.
- 즐거운 생활 또는 미술 시간을 활용하여 함께 공동 작품을 만드는 활동으로 만들 수도 있다.

【정리하기】

- 전체 이야기를 순서대로 정리해 봅시다.
- 인상 깊은 장면을 이야기하고 개별 그림이나 전체 협동화 그리기로 표현해 봅시다. (추가 활동)

Tip

- 내용을 요약하여 제목을 만들어 보고 인상 깊은 장면을 떠올려 보는 활동을 통해 학생들이 전체 내용을 정확히 이해하고 관련 활동에 문해력을 키울 수 있도록 돕는다.



이름: _____

이 책을 읽고 나서 이야기의 순서대로 번호를 적어 보세요.

1



2



3



4



5



6



() → () → () → () → () → ()

활동 자료 2

인상 깊은 장면 그리기



이름 :

이 책을 읽고 가장 기억에 남은 장면이나 좋았던 장면을 그려 보세요.

색칠 공부

아래 그림을 색칠해 보세요.



이름 : _____

협력적 소통
심미적 감성

책 속 친구가 되어

이 활동은 ●●●

책 속 등장인물이 되어 다른 등장인물 친구와 소통하는 활동이다. 이 활동을 통해 등장인물의 마음과 상황을 좀 더 섬세하게 들여다보고, 친구와 답장을 주고받으며 협력적 소통 역량을 기를 수 있다.

활동 내용

【활동 ①】 책 속 친구에게 (활동 자료 1)

- 책 속 역할 중 하나를 골라 봅시다. (예) 고슴도치, 회색 쥐, 강아지, 고양이, 말 등 그 역할이 되어 다른 동물 친구에게 편지를 써 봅시다.
- 내가 쓴 편지를 친구와 바꾸어서 읽고 서로에게 답장을 써 봅시다.
친구의 편지에서 가장 기억에 남는 표현은 무엇인가요?

【활동 ②】 책에서 가장 인상 깊은 역할은? (활동 자료 2)

- 책 속 역할 중 가장 인상 깊은 동물을 클레이로 표현해 봅시다.

Tip

- 이 활동은 책 속에 나오는 등장인물이 되어 보는 활동이다. 책 속 주인공이 되어 책 속 또 다른 친구에게 편지를 쓰며, 등장인물의 마음을 좀 더 깊이 이해한다. 이 책에 등장하는 야생동물인 고슴도치와 회색 쥐가 아닌 인간들의 사랑을 받는 애완동물을 골라 그 동물들의 마음을 헤아려 봐도 좋다. 야생동물의 입장에서 애완동물에게 편지를 써도 좋고, 입장을 바꿔 애완동물의 입장에서 야생동물에게 편지를 써도 좋다.
- 편지에는 평소 그 동물에 대한 배경 지식을 활용해도 좋다. 동물에 대한 정보가 필요하다면 자료를 찾아볼 시간을 줄 수도 있다.
- 서로에게 말을 걸며 이야기에 깊이 빠져들 수 있도록 충분히 분위기를 만든다.

【정리하기】

- 고슴도치 이야기에서 누가 가장 기억에 남나요?
- “어떤 장면이 가장 인상 깊었나요? 편지에서 가장 인상 깊은 구절은 무엇이었나요?”

책에서 가장 인상 깊은 역할은?



이름 :

1 책에 나오는 역할 중에서 가장 마음에 드는 동물을 클레이로 만들어요.

2 누구를 만들지 그려 보세요. 다 만든 후에는 친구들과 역할 놀이를 해 보세요.

3 그 역할이 마음에 든 이유를 써 보세요.



지식정보처리
협력적 소통

나의 동물 친구들

이 활동은 ●●●

이 책을 이해하는 데 핵심 개념인 애완동물과 야생동물에 대해 알아본다. 애완동물과 야생동물의 특징을 살펴보고, 여러 동물을 구분해 보는 활동을 통해 애완동물과 야생동물의 특성을 좀 더 정확하게 이해할 수 있다.

활동 내용

【활동 ①】 등장 동물 알아맞히기 (활동 자료 1)

- 다음은 이야기 속에 등장하는 동물 친구들입니다. 각 동물의 특징에 맞게 줄로 연결해 봅시다.
 - 정답 : 강아지(2번째), 고양이(1번째), 말(4번째), 들쥐(3번째)
 - 설명을 읽고 답을 잘 찾지 못할 경우, 소리 힌트를 주거나 회색 동그라미 안을 자세히 들여다보면 힌트가 나온다고 알려 줍니다.

【활동 ②】 애완동물 vs 야생동물 (활동 자료 2)

- 설명을 읽고, 애완동물의 특징에는 노란색을, 야생동물의 특징에는 파란색을 칠해 봅시다.
 - (예시) 노란색 - “사람을 좋아해요”, “사람에게 정서적 안정감을 줘요”, “집에서 사는 경우가 많아요” 등
 - 파란색 - “먹이 사냥을 해요”, “잘 길들여지지 않아요”, “초원이나 사막에서 주로 살아요” 등

【활동 ③】 나는 누구일까? (활동 자료 3)

- 아래에 보이는 동물들을 야생동물과 애완동물로 나눠 봅시다.
 - 정답
 - 야생동물: 고슴도치, 곰, 코끼리, 기린, 부엉이, 호랑이, 들쥐, 여우, 펭귄, 물개, 얼룩말, 사자, 다람쥐, 수달, 박쥐, 팬더, 악어
 - 애완동물: 강아지, 고양이, 말
 - 동물들을 보며 야생동물과 애완동물의 특징을 한 번 더 살펴봅시다.

Tip

- 이 책의 핵심 개념인 야생동물과 애완동물의 의미를 이해하는 활동이다. 동물들 본연의 기질과 사는 곳에 따라 애완동물과 야생동물로 나누되 고슴도치와 같이 예전에는 야생동물이었으나 요즘에는 애완동물로 길러지고 있는 동물들은 가운데 공통되는 부분에 붙이도록 한다.
- 동물 사진은 21칸(3*7) 라벨지에 프린트할 수 있도록 제작되었다.
- 동물 사진의 마지막 칸은 자신이 좋아하는 동물을 넣을 수 있도록 빈칸으로 제작되었다.

【 정리하기 】

- 야생동물과 애완동물의 공통점은 무엇인가요?
- 야생동물과 애완동물의 차이점은 무엇인가요?
- 야생동물이었으나 요즘 애완동물로 길러지고 있는 동물에는 어떤 것들이 있나요?

등장 동물 알아맞히기



이름:

다음은 이야기 속에 등장하는 동물 친구들입니다. 각 동물의 특징에 맞게 연결해 봅시다.



높은 곳을 좋아해서 훌쩍 잘 올라가요. 화장실을 혼자서 잘 사용하고 뒤통리가 깔끔해요.

야옹



사람을 잘 따라요. 주인에게 충성해요.

멍멍



몸집이 작고 꼬리가 가늘고 길어요. 사는 곳이 매우 다양해요.

짹짹



경주를 잘해요. 사람이 탈 수 있어요.

히힝

※ 이 안에 들어 있는 글자를 자세히 보면 힌트가 보입니다.



이름: _____

다음 중 애완동물의 특징에는 노란색으로, 야생동물의 특징에는 파란색으로 칠해 봅시다.

사람을
좋아해요.

먹잇감을
사냥해요.

잘
길들여지지
않아요.

사람들에게
정서적
안정감을 줘요.

집에서 사는
경우가 많아요.

초원이나
사막에서
주로 살아요.

나는 누구일까?

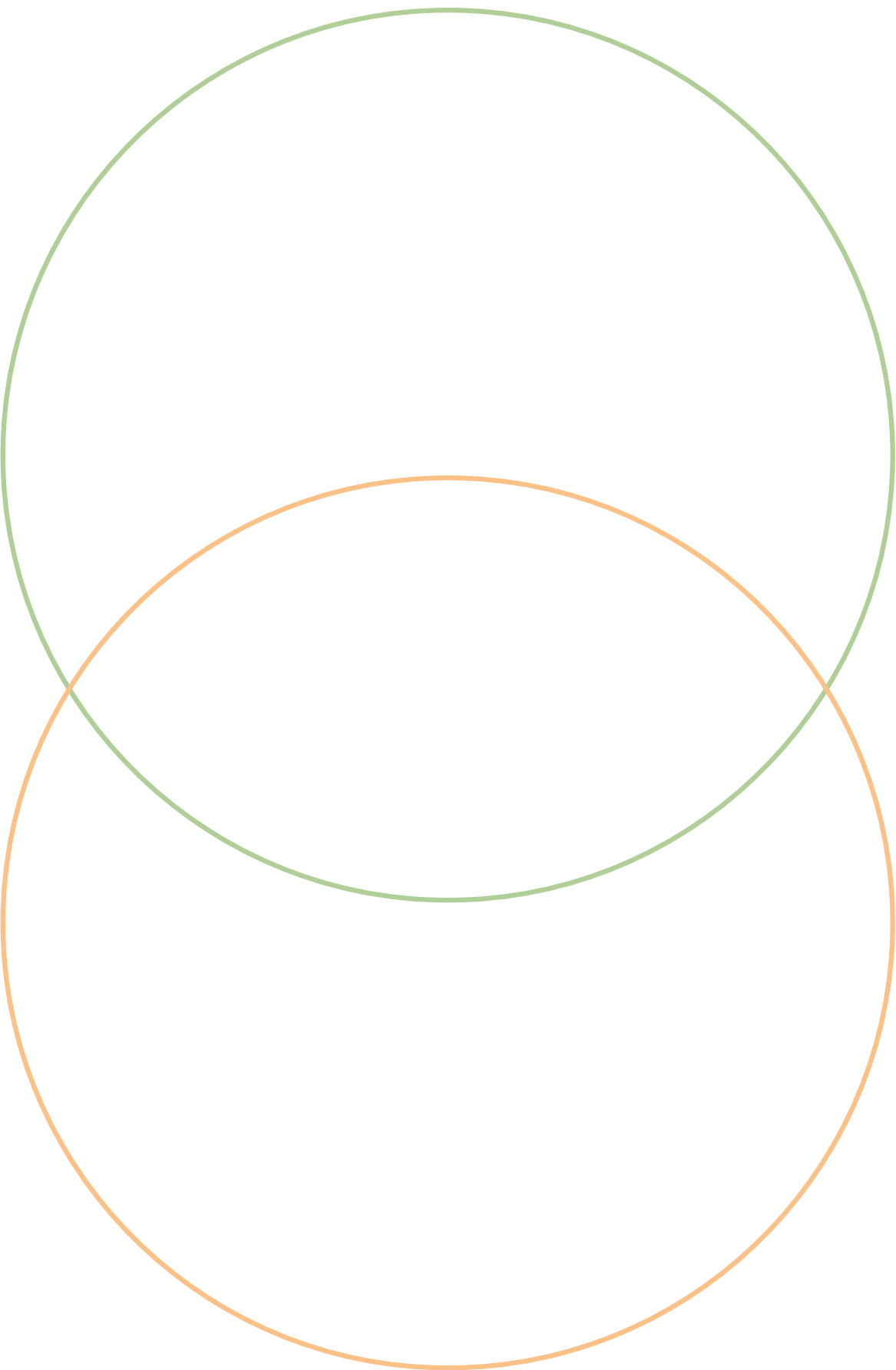
이 세상에는 여러 동물 친구들이 살아요. 고슴도치와 같은 야생동물이 있고 강아지와 같은 애완동물도 있어요. 다음 페이지에 있는 동물 그림을 야생동물과 애완동물로 나눠 볼까요?



이름 : _____

야생동물

애완동물





고슴도치



곰



강아지



코끼리



기린



부엉이



호랑이



들쥐



여우



고양이



펭귄



물개



얼룩말



사자



말



다람쥐



수달



박쥐



팬더



악어



골든벨

이 활동은 ●●●

책을 읽은 후 학생들이 퀴즈와 놀이를 통해 내용을 파악하고 스스로 점검해 볼 수 있도록 하는 활동이다. 골든벨 규칙을 설명하고 다양한 방법을 제시하여 교사가 학생과 함께 질문과 내용을 정할 수 있으며, 이를 통해 학생들의 주도적인 참여를 이끌어 낼 수 있다.

【활동 ①】 골든벨 (활동 자료 1)

템북 홈페이지(tembook.kr) 자료실에서 활동자료(PPT)를 다운로드 하실 수 있습니다.

Tip

〈골든벨 게임〉은 다양한 질문과 퀴즈를 통해 참가자들의 지식과 재치를 겨루는 게임이다. 아래는 골든벨의 일반적인 규칙에 대한 설명이다. 다양하게 변형하여 게임할 수 있다.

1. 예선

- 예선에서는 여러 참가자가 출연하여 문제를 푼다.
- 문제는 주로 다양한 분야의 지식을 테스트하는 형식으로 출제된다.
- 정해진 시간 내에 문제를 풀고, 정답을 공개한다.
- 정답을 맞힌 참가자들은 다음 라운드인 본선에 진출한다.

2. 본선

- 본선에서는 예선에서 진출한 참가자들이 문제를 푼다.
- 각 문제마다 참가자들은 종이에 답변을 작성해서 제출한다.
- 정해진 시간 내에 답변을 작성하고, 정답을 공개한다.
- 정답을 맞힌 참가자들은 계속해서 다음 문제에 참여한다.
- 틀린 답변을 작성한 참가자는 탈락하게 되며, 남은 참가자들끼리 경쟁한다.
- 마지막까지 남은 참가자가 최종 우승자가 된다.

3. 골든벨

- 본선 중에는 골든벨이라는 특별한 미션이 있다.
- 골든벨은 문제가 출제되자마자 먼저 종을 친 사람이 답을 말할 수 있는 기회를 갖는다.
- 먼저 골든벨을 울리고 답을 말한 참가자는 보너스 점수를 획득하며, 자신의 점수를 높일 수 있다.

4. 준비물: 골든벨 판, 보드마카, 마카 지우개 등

【 활동 ② 】 야구 게임 (추가 활동)

Tip

〈야구 게임〉 아래 내용은 학생들과 교실 상황에 맞게 변형할 수 있다.

1. 카드에 1루타, 2루타, 3루타, 홈런 문제가 있다.
* 3루타와 홈런 문제에는 과학책의 과학 이야기 부분에서 나온 내용들이 섞여 있다.
2. 한 모듬이 같은 팀이 된다.
(타자의 순서는 모듬에서 원하는 대로 정한다.)
3. 가위바위보를 한 후 공격과 수비를 정한다.
(이긴 팀이 먼저 공격과 수비 중에서 선택한다.)
4. 타자는 문제를 선택한다.
5. 수비 팀이 문제를 읽는다. 잘 들리게 적당한 목소리와 속도로 읽는다.
(이때 답은 보이지 않도록 한다.)
6. 맞으면 타수에 알맞게 전진하고, 틀리면 아웃이다.
7. 3아웃이 되면 공격과 수비가 바뀐다.
* 자기 팀에 힌트를 주거나 다른 팀을 방해하면 1아웃이 된다.
* 1회에 점수가 4점이 되면 3아웃이 아니어도 공격과 수비는 바뀐다.

- 내가 만들고 싶은 문제가 있다면 먼저 문제와 정답을 만들어 보세요.
 - “이 이야기의 주인공은 누구인가요?” (정답: 고슴도치)
 - “고슴도치가 마지막에 만난 동물은 누구인가요?” (정답: 회색 쥐)
 - “고슴도치는 무슨 동물인가요?” (정답: 야생동물)

Tip

- 경쟁심이 과열되지 않고 모두 참여할 수 있도록 하며, 퀴즈에서 탈락한 학생들도 활동에 집중할 수 있는 방법을 미리 설정해 두도록 한다.
- 단순히 게임으로 끝나지 않고 활동 후 소감을 나누는 시간을 반드시 가진다.
- 개인별, 팀별, 학급별로도 활동을 설계하여 운영할 수 있다.

【 정리하기 】

- 골든벨 게임/야구 게임 활동을 통해 느낀 점을 이야기해 봅시다.
- 규칙을 잘 지키고 협동심을 발휘하여 게임에 참여했는지 이야기해 봅시다.
- 게임을 통해 새롭게 알게 된 사실을 이야기해 봅시다.



도전 골든벨



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20



나를 찾아서

이 활동은 ●●●

책을 다 읽고 난 뒤에 자신의 내면을 들여다보는 시간이다. 나는 어떤 사람일까? 나의 장점은 무엇이고, 나의 단점은 무엇일까? 자신의 단점도 긍정적으로 바라보는 태도를 통해, 있는 모습 그대로의 나를 바라보며 자신을 소중히 여기는 태도를 가질 수 있다.

활동 내용

【활동 ①】 나도 울지 않아! (활동 자료 1)

- 책 24쪽을 함께 읽고 학생들과 이야기 나누기
 - “작은 회색 쥐는 누가 쓰다듬어 주나요?”
 - “작은 회색 쥐는 아무도 쓰다듬어 주지 않아서 고슴도치처럼 행동했나요?”
 - “작은 회색 쥐는 왜 아무도 쓰다듬어 주지 않아도 울지 않을까요?”
- 나는 어떤 사람인지 친구들과 이야기 나누기
 - 나의 장점 이야기하기
 - 나의 단점 이야기하기
 - “나에 대해 아는 것이 왜 중요할까요?”
- 나는 어떤 사람인지 써 봅시다.
 - 한 사람씩 친구들 앞에서 자신의 이야기를 발표하는 시간을 갖는다.
 - 친구들의 발표가 끝나면 격려와 응원의 박수를 보낸다.

Tip

- 주위 사람들이 나를 쓰다듬어(사랑, 인정, 칭찬 등) 주지 않아도 나는 내 모습 그대로 멋진 사람임을 스스로 선포할 수 있도록 한다.
- 전체 앞에서 발표하기를 어려워하는 친구들이 많다면, 모둠에서 발표하고 전체 앞에서 발표하고 싶은 친구들만 발표하도록 한다.

【 활동 ② 】 응원의 한마디 (활동 자료 2)

- 활동 1을 마치고 학생들과 이야기 나누기
 - “고슴도치는 앞으로 아무도 쓰다듬어 주지 않아도 어떨 것 같나요?”
 - “나도 앞으로 아무도 쓰다듬어 주지 않으면 어떨 것 같나요?”
- 아무도 쓰다듬어 주지 않아도 울지 않을 친구들을 응원하기
 - 친구들에게 요즘 걱정되거나 고민되는 일을 물어보며 <응원 한마디> 활동을 해 봅시다.
 - 어떤 응원의 말을 해야 할지 모르는 친구들은 <보기>의 내용을 보며 말해 봅시다.
 - 충고나 판단은 피하고 친구의 이름을 부르며 <응원 한마디>를 해 봅시다.

Tip

- <응원의 한마디> 활동 대신, 나에게 격려와 응원의 마음이 담긴 편지를 써 본다. (추가 활동 1)
- 활동이 일찍 끝났다면, <나만의 띠지 만들기> 활동을 통해 제목 바꾸는 활동을 해 본다.

【 활동 ③ 】 나만의 띠지 만들기 (추가 활동 2)

- ‘아무도 쓰다듬어 주지 않아도 더 이상 슬프지 않은’ 고슴도치를 위한 새 제목 만들기
 - ‘왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까’라는 제목 바꾸어 보기
 - 새로운 제목에 어울리는 띠지 그리기나 만들어 보기 (도화지를 세로로 잘라서 해 보기)

【 정리하기 】

- 오늘 활동을 하면서 느낀 점은 무엇인가요?
- <응원의 한마디> 중 가장 기억에 남는 한마디는 무엇인가요? 왜 그런가요?

나도 울지 않아!



이름 :

“나는 아무도 쓰다듬어 주지 않아.
그래도 나는 그렇다고 해서 울지는 않아.”
작은 회색 쥐는 아무렇지도 않게 말했어요.

...

“왜냐하면 나는 **애완동물**이 아니라 **야생동물**이니까.”

작은 회색 쥐는
사람들이 ‘자신을 좋아하지 않아서, 자신이 못생겨서, 매력이 없어서’
쓰다듬어 주지 않는 것이 아니라,
단지, **애완동물**이 아니라 **야생동물**이기 때문에
쓰다듬어 줄 필요가 없다는 것을 알고 있었어요.
자신의 있는 모습 그대로를 알기에
아무도 자신을 쓰다듬어 주지 않아도 울지 않는다고 해요.

그렇다면 나는 어떤 사람일까요?

나는 _____

_____ **한 사람입니다.**

아무도 나를 쓰다듬어 주지 않아도 나는 울지 않아요!

응원의 한마디!



이름: _____

1 둘이 짝이 되어 친구에게 응원의 한마디를 해 봅시다. 응원의 말이 잘 생각나지 않는 친구들은 보기에서 골라 보세요.



OO야, 혹시 요즘 걱정되거나 고민되는 일이 있니?

(작은 고민이라도 이야기하기)



(친구에게 힘이 되는 응원의 한마디 해 주기)

OO야, 그렇게 말해 줘서 고마워.^^



[보기]

괜찮아, 난 널 믿어, 난 언제나 네 편이야,
 넌 참 좋은 친구야, 넌 마음이 따뜻해, 항상 널 응원해,
 넌 소중한, 넌 특별해, 너랑 함께 있으면 좋아,
 혼자가 아니라는 사실을 잊지 마, 그랬구나(친구 어깨를 토닥토닥!!).

2 친구들이 말해 준 응원 중 마음에 쏙 드는 한마디는 무엇인가요? 그 이유도 함께 말해 봅시다.

추가 활동 1

나에게 쓰는 응원 편지



이름:

작은 회색 쥐도
작은 고슴도치도
나도
이젠 울지 않아요.

걱려와 응원의 마음을 담아 나에게 편지를 써 봅시다.

()에게

A large rectangular area with a dashed border, containing several horizontal lines for writing a letter.

20 년 월 일
나로부터

나만의 띠지 만들기



이름:

자신만의 행복을 찾은
작은 고슴도치는 더 이상 슬프지도 않고,
다른 동물들이 부럽지도 않아요.

그렇다면 ‘왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까’라는
제목은 어떻게 바꾸면 좋을까요?

띠지에 바뀐 제목을 쓰고
‘나만의 띠지’를 예쁘게 꾸며 봅시다.

책 속 띠지

우크라이나 국민 작가 안드레이 쿠르코프의 첫 그림책

**왜 아무도 고슴도치를
쓰다듬어 주지 않을까**

나만의 띠지 그리기



자기관리

행복을 찾아서

이 활동은 ●●●

앞서 자신의 현재 있는 모습 그대로를 살펴봤다면, 이 시간에는 자신에 대한 긍정적인 태도를 유지하기 위해 좀 더 깊은 내면을 들여다보는 활동이다. 내가 행복하다고 느낄 때가 언제인지, 나를 행복하게 하는 것은 무엇인지, 내가 관심 있는 일은 무엇인지를 살펴보며 자신이 진정으로 하고 싶은 일을 찾을 수 있다.

활동 내용

【활동 1】 내 안의 행복 찾기 (활동 자료 1)

- 책 30쪽을 함께 읽고 학생들과 이야기 나누기
 - “둘은 작은 회색 쥐의 집에서 무엇을 하였나요?”
 - “둘은 어떻게 친구가 되었나요?”
 - “고슴도치의 마음은 어떤가요?”
- 행복에 대해 서로 이야기 나누기
 - 회색 쥐와 작은 고슴도치의 마음을 한마디로 표현한다면?
 - 사람들은 어떤 경우에 ‘행복하다’고 말하는지 자유롭게 말해 봅시다.
 - 그렇다면 ‘나는 어떤 경우에 행복한지’ 적고 발표해 봅시다.

Tip

- 물질적인 풍요만이 행복의 조건이 아님을 대화를 통해 알아가도록 한다.
- 나만 많이 갖고 나만 즐거운 것이 행복한 것이 아니라 함께 나눌 때 더 행복하다는 것을 알아가도록 한다.
- 각자가 느끼는 행복에 대한 생각을 존중하면서 더 큰 행복에 대한 생각을 나누는 시간을 갖는다.

【활동 2】 동물 관련 직업 탐방 (활동 자료 2)

- 동물 관련 직업 살펴보기
 - 자신이 알고 있는 동물 관련 직업을 말해 봅시다.
 - 동물 관련 직업 중 관심 있는 직업의 소개 영상을 시청해 봅시다. (부록 활용)
- 동물 관련 직업 빙고 놀이하기
 - 동물 관련 직업 찾아보기 활동 후, <동물 관련 직업 알기> 빙고(3*3) 놀이를 해 봅시다.
 - 동물 관련 직업 중 관심 있는 직업에 대해 친구들과 서로 이야기를 나누어 봅시다.

【활동 3】 내 꿈을 찾아서 (활동 자료 3)

- 다양한 직업 찾아보기
 - 친구들과 서로 알고 있는 다양한 직업의 종류에 대해 이야기해 봅시다.
 - 다양한 직업의 종류를 알아본 후, <다양한 직업 찾기> 빙고(3*3) 놀이를 해 봅시다.
- 내 꿈 살펴보기
 - 빙고 놀이 후, 20년 뒤 나의 모습을 상상해 봅시다.
 - 자신의 꿈을 적고 서로 소개해 봅시다.

Tip

- 동물 관련 직업을 살펴보면서 <동물 사랑 교육>과 연계하여 활동해 본다. (참고 자료 활용)
- 자신의 꿈을 소개하기 어려운 친구들을 위한 활동 소개
 - 자신의 주변에서 닦고 싶은 사람을 스스로 찾아 소개해 본다. 그 사람이 하고 있는 일을 소개하고, 왜 닦고 싶은지 나누면서 자신의 관심을 알게 되는 시간을 갖는다.
 - 주변 친구들이 그 친구에게 맞는 직업을 소개하는 시간을 갖는다. 이를 통해 자신이 모르는 장점을 알게 되어 자신의 꿈을 생각해 보는 시간을 갖는다.

【정리하기】

- 오늘 활동을 하면서 느낀 점은 무엇인가요?
- 친구들의 꿈 중 가장 기억에 남는 꿈은 무엇인가요? 왜 그런가요?

내 안의 행복 찾기



이름: _____

들은 차를 마시고 맛있는 땅콩과 사과도 나눠 먹었어요.
 그렇게 작은 고슴도치는 작은 회색 쥐와 친구가 되었어요.
 작은 고슴도치는 다시는 슬프지 않았어요.
 사람들이 쓰다듬어 주는 동물들을
 더 이상 부러워하지도 않았습니다.

고슴도치는 회색 쥐와 서로 음식도 나누어 먹고
 함께 지내며 친구가 되었어요.
 그러면서 슬프지 않았고,
 다른 애완동물들을 부러워하지도 않았어요.
 우리는 이러한 고슴도치의 마음을 행복이라고 부른답니다.

그렇다면 나는 어떨 때 행복할까요?

나는 _____ 때,

_____ 때,

_____ 때,

_____ 때 행복합니다.



이름 :

1 아래 내용에 알맞은 동물 관련 직업을 [보기]에서 찾아봅시다.

[보기]

야생동물 재활관리사, 동물 보건사, 핸들러, 동물 사육사, 동물 심리 치료사, 동물보호소 직원

()	야생동물의 치료와 재활을 통해 야생동물을 보호하고 관리함
수의사	동물의 건강을 진단하고 치료함
()	수의사와 함께 동물의 진료를 돌보며 수술 후 동물을 돌봄
애견 훈련사	반려견과 보호자 사이의 문제를 해결하거나 경찰견이나 해양구조대 구조견 등을 훈련시킴
()	애견전람회에서 좋은 성적을 내려는 목적으로 애견을 훈련시킴
()	동물원에서 동물의 상태를 지속적으로 관찰하고 기록하면서 동물을 먹이고 다루며 훈련시킴
포펫(For Pet) 운영자	애견을 기를 때 필요한 다양한 애견용품을 판매함
펫시터	반려동물을 돌봐 줌
()	동물의 심리 상태를 분석하고 치료해 줌
()	유기 동물을 보호하고 관리하며 입양을 도와줌

2 <동물 관련 직업 알기> 빙고 놀이를 해 봅시다.

동물 관련 직업 소개 영상 알아보기

<p>떠오르는 반려동물 관련 직업 (뉴스 / 8분 49초) (https://youtu.be/ZdeAXqYuKmU?si=hrINDa4GHhwQyyAb)</p>	
<p>야생동물 재활관리사 (10분 49초) (https://youtu.be/ClrCxnwUtRM?si=qwJ_PE4yN6KygfP_)</p>	
<p>동물 보건사 (5분 17초) (https://youtu.be/BvkYOXu_Kis?si=BHZyMDGgdYDxWf3f)</p>	
<p>반려견 훈련사 (7분 56초) (https://youtu.be/xgR0yTqbYs8?si=bOtQyLPojhVNHBSU)</p>	
<p>핸들러 (8분 57초) (https://youtu.be/j0TbQ67muNY?si=P9popO3DcTnE-xtW)</p>	
<p>동물 사육사 (12분) (https://youtu.be/xSRijahbCYI?si=vGvH6JaRvaGbK9n8)</p>	
<p>펫시터 (3분 54초) (https://youtu.be/sFbHcXkfqmU?si=nXYZdNb0jm8XCUI7)</p>	

동물 사랑 교육 관련 영상 알아보기

<p>애완동물을 사랑해요 (3분 58초) (https://youtu.be/_zcGfwiC3ts?si=bTxLI_ZmUqHwjaVX)</p>	
<p>찾아가는 동물 사랑 교육 (5분 28초) (https://youtu.be/AquskaoM0RM?si=ds9dayEgLagGU3Vr)</p>	
<p>소중한 생명 소중한 동물 (10분 30초) (https://youtu.be/-_zsD-CyfkQ?si=jxXd9PRMre-III6-)</p>	



이름 :

1 친구들과 함께 이야기했던 직업을 바탕으로 <다양한 직업 찾기> 빙고 놀이를 해 봅시다.

2 앞으로 20년 뒤, 나는 무엇을 하며 행복하게 살고 있을지 상상하여 글로 써 보고 친구들과 이야기를 나누어 봅시다.



지식정보
처리

바른 글씨 쓰기

이 활동은 ●●●

저학년에게 필요한 바른 글씨 쓰기 활동과 연계하여 책 속의 문구를 적어 보며 글의 내용을 되새겨 본다. 더불어 자신이 따라 쓰고 싶은 문구를 적을 수 있도록 제시하여 추후 독서록 쓰는 국어 활동과 연계할 수 있도록 했다.

활동 내용

【활동 ①】 바른 글씨 쓰기 (활동 자료)

- 책을 읽으면서 중요한 내용을 따라 써 봅시다.
 - “뜻을 잘 알지 못했거나 찾아보고 싶은 낱말이 있나요?”
 - “바른 자세로 글씨를 쓰면서 글의 내용을 다시 한 번 파악하고 있나요?”

【활동 ②】 나만의 글쓰기

- 어려운 낱말이나 따라 쓰기 힘든 낱말은 선생님이나 부모님의 도움을 받아 적어 봅시다.
- 내가 몰랐던 낱말의 뜻을 알고 짧은 글을 지어 봅시다.
 - “이 낱말은 다른 문장에서는 어떻게 쓰일 수 있을까요?”
- 더 쓰고 싶은 글은 다른 공책에 써 봅시다.

Tip

- 어려운 낱말 찾기 활동은 읽기 중, 읽기 후에서 모두 활용할 수 있다.
- 따라 쓰기를 먼저 해 보고, 받아쓰기에도 활용할 수 있다.
- 중학년 이상 사용할 시, 독후활동을 할 때 좋은 문구를 활용하여 글을 쓸 수 있음을 안내한다.



다음 글자를 바르게 따라 써 봅시다.

왜		아	무	도		고	슴	도	치
왜		아	무	도		고	슴	도	치
를		쓰	다	듬	어		주	지	
를		쓰	다	듬	어		주	지	
않	을	까	?						
않	을	까	?						



다음 글자를 바르게 따라 써 봅시다.

나	도	아	무	도	쓰	다	듬
어	주	지	않	아	!		
그	래	도	나	는	그	렇	다
고	해	서	울	지	않	아	.

프로그램 개발 참여 교사

인천일신초등학교 김기진

인천공촌초등학교 김선영

인천산곡초등학교 김신애

인천개항초등학교 박선희



내 안에서 찾은 행복

『왜 아무도 고슴도치를 쓰다듬어 주지 않을까』

운작품읽기 프로그램

초판 1쇄 발행 2024년 4월 29일

저자 김기진 김선영 김신애 박선희

발행 김선희

편집 강민영 디자인 정선형

템북

주소 인천시 중구 흰바위로59번길 8, 오피스텔 1036호

전화 032-752-7844 팩스 032-752-7840

이메일 tembook@naver.com

홈페이지 tembook.kr

출판등록 2018년 3월 9일 제2018-000006호

ISBN 979-11-89782-04-7 (63810)



※ 본 교재의 무료 PDF 파일은 템북 홈페이지 자료실에 있습니다. tembook.kr

※ 본 교재의 저작권은 템북(TEMBOOK)에 있으며 비영리 목적으로 배포하는 것으로 학교와 교육기관에서 무료로 이용하실 수 있습니다.



비매품 | 무료

ISBN 979-11-89782-04-7 63810