

엘로우 큐의 살아있는 지도 박물관

: 양시명 글 김재일, 홍성지 그림

* 이 지도안은 안녕로빈 블로그(blog.naver.com/robinbooks) > 자료실)에서 내려받을 수 있습니다.



주제	지도의 기본 요소에 대한 이해를 바탕으로 우리 고장 주제도 만들기
권장 차시	10차시
대상 학년	3~4학년
관련 주제어	지도, 사회, 모험, 고장, 주제도
교육 과정 연계	<p>국어</p> <p>[4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다. [4국03-02] 시간의 흐름에 따라 사건이나 행동이 드러나게 글을 쓴다. [4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다.</p> <p>사회</p> <p>[4사01-02] 디지털 영상 지도 등을 활용하여 주요 지형지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다. [4사03-01] 지도의 기본 요소에 대한 이해를 바탕으로 하여 우리 지역 지도에 나타난 지리 정보를 실제 생활에 활용한다.</p>
작성	창원 제황초등학교 조미라 선생님

해적 실버 일당과의 보물을 찾는 한 판 승부!

체험 학습인가? 모험 활동인가?

지도의 암호를 해독하라 : 몸으로 부딪쳐서 깨우치는 지도 읽기

박물관 큐레이터 옐로우의 가상 박물관 모험 1편이다. 지도 박물관 큐레이터 옐로우는 유물만을 보는 체험학습의 한계를 넘어 고전 명작 『보물섬』을 배경으로 하는 가상세계를 만들었다. 낯선 섬에 도착한 아이들은 소설 속 주인공 짐과 합세하여 무시무시한 해적, 실버 일당과 맞서 옐로우의 지도 읽기 미션을 완수한다. 모험을 통해 직접 몸으로 부딪히고 주도적으로 머리를 써서 지도 읽기를 깨우친 아이들의 이야기 속에는 대자연 속에서 하나가 되는 신나는 우정 이야기도 녹아있다.

- 경험과 느낌을 바탕으로 책을 읽고 이야기를 나눌 수 있다.
- 시간의 흐름에 따라 장소와 있었던 일을 정리할 수 있다.
- 책을 읽고 알게 된 점과 내 생각과 느낌을 넣어 책을 소개할 수 있다.
- 지도에 대한 기본 요소를 바탕으로 우리 마을 주제도를 만들 수 있다.

이 책은 고전 명작 『보물섬』을 바탕으로 지도에 대한 지식과 정보를 전달한다. 내비게이션의 안내에 따라 약속 장소를 찾아가는 것이 당연한 아이들에게 종이 지도는 낯설다. 낯설지만 모험의 세계로 안내하는 지도는 아이들의 흥미를 끈다. 보물 지도를 읽고 신나게 보물을 찾는 과정은 지도를 깊이 있게 이해하게 한다.

본 교안은 수업 시간에 학생들이 책을 처음부터 끝까지 함께 읽는 활동으로 3, 4학년 국어 및 사회 교육 과정을 연계하여 구성하였다. 교안에 소개된 과정은 학생들의 관심과 수준에 따라 재구성하여 5, 6학년 학생들과도 충분히 수업할 수 있다. <혼일강리역대국도지도> 반환 편지를 쓰고 지도를 배우며 우리의 미래 문제를 생각해 보는 활동으로 학생들은 과거 현재 미래가 연결되어 있음을 느낄 수 있을 것이다. 책에 소개된 지도에 대한 지식과 정보는 배경지식이나 경험을 바탕으로 책을 읽고 알게 된 지식을 적극적으로 활용할 수 있게 한다. 지도에 대한 지식과 정보를 바탕으로 주제도를 그려보는 활동은 내가 사는 고장의 실제 모습을 이해하고 우리 고장에 관심을 가지게 할 것이다. 이 활동으로 내가 사는 시간, 공간, 그 속에 함께 살아가는 사람에 대해 관심을 가지면 좋겠다.

수업 준비물

《옐로우 큐의 살아있는 지도 박물관》 단행본, 활동지, 채색 도구, A4 여러 장, 스펀지 등

읽기 단계	주요 활동	차시
읽기 전	마음 열기 내용 예상하기 차례 살펴보기	1
읽는 중	함께 읽기 내용 파악하기 인상적인 부분 나누기	5
읽은 후	책 추천 띠지 만들기	1
	우리 마을 주제도 만들기	2
	기획자가 되어 다음 시리즈 상상하기	1
선택 활동	<선택 활동> 『보물섬』 읽고 짐에게 편지쓰기	

읽기 전

1. 마음 열기

① 직소 퍼즐 맞추기 [직소 퍼즐 활동 자료 1, 2]

- 퍼즐을 맞추어 무엇인지 유추해 봅시다.
- 직소 퍼즐을 만든 사람은 ()을 만드는 사람입니다. ()은 무엇일까요? 왜 그렇게 생각하였나요?

예) 돌에 새긴 책이었을 것 같아요. 그림이랑 글자가 있어요.
우리나라랑 중국이 그려져 있어요. 크게 그린 지도 같아요.



Tip. 직소 퍼즐은 1760년 영국의 지도 제작자 존 스피스버리가 만들었다고 한다. 직소 퍼즐을 맞추며 책을 읽기 전 지도에 관한 관심과 흥미를 유발할 수 있다. 학급에서 스마트 단말기를 활용할 수 있다면 직소 퍼즐 만들기 인터넷 사이트 (<https://www.jigsawexplorer.com>)에서 직소 퍼즐을 만들고 풀 수 있다.

② 경험 떠올리기

- '지도'를 봤거나 활용한 경험을 이야기해 봅시다.

국립중앙박물관에 가서 대동여지도를 보았어요. 엄청나게 컸어요.

예) 진해에 벚꽃 구경 가서 근대문화역사길 투어를 갔어요. 근대문화역사길에 있는 건물이 어디에 있는지 알려주는 지도를 보고 건물을 찾아다녔어요.

2. 내용 예상하기

① 제목과 표지 보고 내용 예상하기

- 제목을 읽어봅시다.

- 표지에서 보이는 것을 이야기해 봅시다.

예) 아이들이 블랙홀에 빨려 들어가고 있어요. 손에 지도를 꼭 쥐고 있어요.
QR코드 목걸이를 하고 있어요. 나무 괴물 같은 게 주변에 있어요.

- 스마트 단말기로 QR코드를 찍어봅시다.
- 『엘로우 큐의 살아있는 지도 박물관』 부제는 무엇인가요?

예) '지도의 암호를 해독하라'입니다.

- 표지와 부제를 보고 어떤 내용일지 예상해 봅시다.

블랙홀에 빨려 들어간 아이들이 지도를 보고 암호를 푸는 이야기일 것 같아요.

예) 엘로우 큐가 만든 지도에 암호가 있는데 아이들이 암호를 잘못 풀어서 지도 안으로 들어가 모험할 것 같아요.

3. 차례 살펴보기

① 엘로우 큐와 체험 친구들(등장인물), 차례 살펴보기

- '엘로우 큐와 체험 친구들'을 읽어봅시다.
- 궁금하거나 마음에 드는 등장인물이 있나요? 그렇게 생각한 이유도 말해 봅시다.

예) 저는 나현아가 마음에 들어요. 저는 어른스럽지는 않지만 마음대로 하고 싶어 대학생이 되고 싶은 마음을 알겠어요.
게임을 좋아해서 저는 노관섭이 궁금해요. 그런데 친구가 있어야 게임이 더 재미있는데 관섭이는 그걸 모르나 봐요.

Tip. 등장인물을 살펴보면서 책 내용을 짐작하고 책에 관심을 가져 끝까지 책을 읽을 수 있도록 한다.

- 차례를 살펴보고 떠오르는 생각을 자유롭게 이야기해 봅시다.

예) 밤하늘의 길잡이별 이야기를 할 것 같아요. 아마 북극성에 대해 알려줄 것 같아요.
표지에서 본 괴물이 털 요괴인가 봐요. 털 요괴가 나쁜 괴물일지 도움을 줄지 궁금해요.
『보물섬』 책에서 아이디어를 얻어서 책을 썼나 봐요. 『보물섬』에 짐과 해적 실버가 나오거든요. 어떤 이야기일지 정말 궁금해요.

읽는 중

1. 함께 읽기

① 다양한 방법으로 읽기

- 책을 읽어봅시다.

Tip. 다양한 방법으로 책을 읽을 수 있다. 학급 전체를 대상으로 소리 내어 교사와 학생이 번갈아 가며 읽을 수 있다. 짝과 함께 읽기, 모둠에서 번갈아 읽기도 가능하다. 『엘로우 큐의 살아있는 지도 박물관』은 총 12개의 장으로 구성되어 있고 장이 끝날 때마다 지도에 대한 지식과 정보를 알려주는 「엘로우 큐의 수업노트」가 있다. 「엘로우 큐의 수업노트」까지 읽고 읽는 중 활동을 하면 좋겠다. 이는 하나의 예시일 뿐 학급 상황에 따라 읽을 분량을 정하고 다양한 방법으로 책을 읽으면 된다.

2. 내용 파악하기

① 함께 읽으며 내용 확인하기

<1. 지오가 사라졌다 ~ 2. 미묘한 신경전>

- 지오와 친구들은 어디에 체험활동을 갔나요?

예) 지도 박물관

- 지오가 현아와 다시 친해지고 싶다면 어떻게 해야 했을까요?

예) 미안하다고 하고 다시 같이 놀자고 말해야 해요. 말하지 않으면 현아가 모르니깐요.
현아에게 장난을 치지 말고 친절하게 대해줘야 해요.

- 지도를 보고 우리가 알 수 있는 것은 무엇이 있나요?

예) 땅에 대한 정보, 산과 강의 위치, 땅의 높이와 바다의 깊이

- 지도 박물관 역사관에서 아이들이 본 옛날 지도는 어떤 것이 있었나요?

예) 고대 그리스에서 만든 프톨레마이오스 지도, 티오 맵

- 엘로우 큐가 지오에게 준 노란색 알파벳 Q 모양의 배지는 어떤 역할을 할까요?

예) 지오가 위험할 때 도움을 줄 것 같아요.
다시 현실로 돌아오게 할 것 같아요.

- 지오는 어디로 사라졌을까요?

예) 옛날 지도안으로 들어갔을 것 같아요.
『보물섬』 속으로 갔을 것 같아요.

- 인류는 문자가 만들어지기 전부터 지도를 만들었다고 합니다. 당시를 살던 인류가 지도를 만든 이유는 무엇이었을까요?

예) 말로 하는 것보다 정보를 전달하기 더 쉬워서요.
기록해두면 그 자리에 없던 사람들도 보고 알 수 있어서요.

<스페인 아바운츠 지도 상상하기>

- 33쪽 아바운츠 지도를 보고 재미있는 이야기를 상상해 봅시다.

Tip. 내용을 확인할 수 있는 질문을 하면서 책 내용과 지도에 대한 지식과 정보를 이해하도록 돕는다.

<3. 살아 있는 박물관>

- 내가 만약 관습이라면 지오를 구하러 갈까요? 아니면 가지 않을까요? 이야기해 봅시다.

예) 저는 구하러 갈 거예요. 그래도 같은 반 친구잖아요.
제가 관습이라면 안 갈 것 같아요. 관습이는 친구가 필요 없다고 생각하는 아이였잖아요.

- 지오를 다시 데려오려면 어떻게 해야 하나요?

예) 옐로우 지도가 주는 세 가지 암호를 풀어야 해요.
지도를 누가 어떤 목적으로 만들었는지 알아야 해요.

- 고대 그리스의 <프톨레마이오스의 지도>에는 어떤 특징이 있나요?

예) 지구가 둥글다는 것이 표현되어 있어요.
'위선'과 '경선'으로 땅과 바다의 위치를 표시해 두었어요.

- 이슬람의 <알 이드리스의 세계지도>에는 어떤 특징이 있나요?

예) 보통 북쪽이 위에 있는데 남쪽이 지도의 위에 있어요.
유럽과 아프리카 대륙만 그려져 있어요.

- <알 이드리스의 세계지도>에 남쪽이 지도의 위에 그려진 이유는 무엇인가요?

예) 이슬람 세계에서 남쪽이 중요한 방향이라 남쪽을 위에 그렸어요.
신성한 남쪽을 향해 절을 해서 남쪽을 지도의 위에 놓아요.

- <맥아더 개정 범세계지도>를 봅시다. 어떤 생각이 드나요?

예) 전에 보던 지도 모습이 아니라서 어색해요.
지도가 뒤집힌 것 같아요.

- <알 이드리스의 세계지도>와 <맥아더 개정 범세계지도>는 우리가 보던 모습과 다릅니다. 왜 이렇게 표현하였을까요? 그리고 무엇을 알게 되었나요?

지도를 그릴 때 어디를 중심에 놓는지가 중요한데 <알 이드리스의 세계지도>와 <맥아더 개정 범세계지도>는 자기 지역을 중심에 두었어요.
지도를 만드는 사람의 생각에 따라 지도가 다르게 표현될 수 있다는 것을 알았어요.

- <티오 맵>을 봅시다. 어떤 생각이 드나요?

실제 모습과 전혀 다르게 그린 지도가 있다니 신기해요. 길 찾아갈 때는 필요 없을 것 같아요.
예) 티오 맵을 만든 사람은 성경 말씀이 아주 중요했나 봐요. 실제 모습을 그리는 것보다 성경 말씀을 표현하는 것이 중세 사람들에게는 더 중요해서 이렇게 그렸나 봐요.

Tip. 특정 종교에 대한 의견을 나누기보다는 남반구가 위에 그려진 지도처럼 지도를 만드는 사람의 생각과 사상이 지도에 표현될 수 있다는 점을 상기시킨다.

<4. 다시 만난 친구들>

- 지오는 선원들이 해적임을 알게 되었을 때 어땠을까요?

예) 무서웠어요. / 잘해주는 이유가 자신이 필요해서라 배신감을 느꼈을 것 같아요.

- 지오는 친구들을 다시 만났을 때 어떤 기분이었을까요?

예) 엄청 반가웠을 것 같아요. 여기서 빠져나갈 수 있을 것 같아 안심했을 것 같아요.
친구들도 위험에 빠진 것 같아 걱정스러웠을 것 같아요.

- 김정호가 조선 최고의 지도 <대동여지도>를 만들 수 있었던 이유는 무엇인가요?

예) 최한기, 최성환, 신헌 친구들이 자료를 구해다 주어서 만들 수 있었어요. 혼자 하는 것보다 친구들의 도움을 받아 협력했기 때문에 만들 수 있었던 것 같아요.

<5. 옐로우의 지도>

- 상자 안에는 두루마리 지도가 가득했습니다. “이건 아시아 대륙 지도인가 봐. 그런데 우리나라가 왜 이렇게 크지?”는 어떤 지도를 보고 말한 것일까요?



예) <혼일강리역대국도지도> 같아요. 아시아 대륙이고 우리나라가 엄청나게 커요.

Tip. 위의 예시 말고 다른 지도를 활용할 수 있다.

- 72~73쪽 <옐로우의 지도>를 보고 알 수 있는 것은 무엇인가요?

보물섬의 전체적인 모습을 알 수 있어요.
예) 산이 2개 있고 두 산 중 어느 산이 높은지 알 수 있어요.
호수에 악어가 살고 있고 털 요괴가 어디에 있는지 알 수 있어요.

- <엘로우의 지도>에서 보물은 어디에 숨겨져 있을까요? 상상해 봅시다.

예) 높은 산에 숨겨져 있을 것 같아요. 산을 오르는 건 쉽지 않으니깐요.
호수 깊은 곳에 숨겨 놓았어요. 잠수해서 보물을 찾아야 할 것 같아요.

- 어떤 것을 일반도라고 하나요?

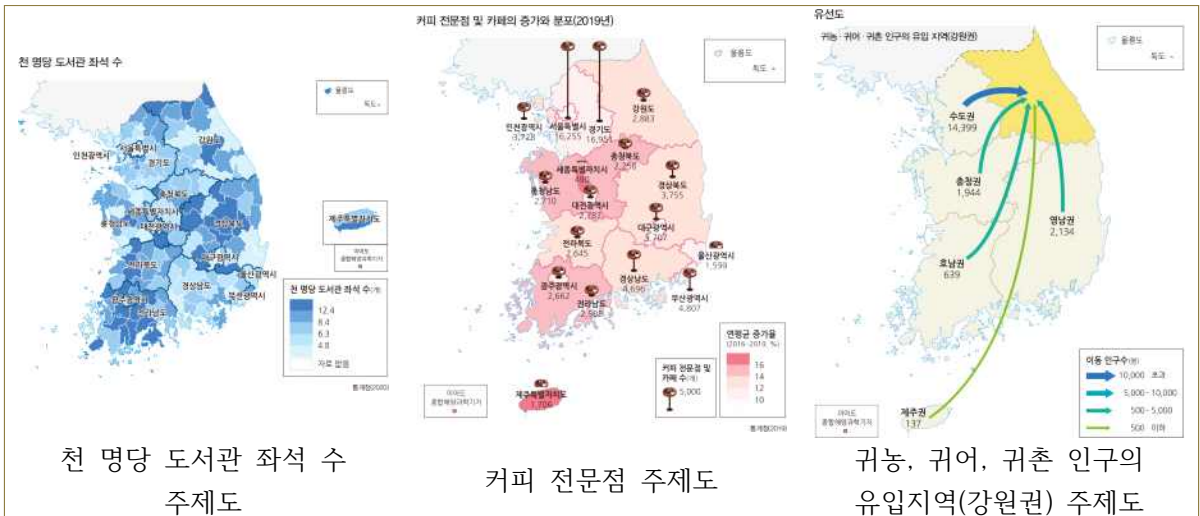
예) 기본 지형과 땅 위의 물길, 산길, 도로 등을 표시해 둔 지도가 일반도입니다. <세계전도>나 <대한민국전도>가 일반도입니다.

- 어떤 것을 주제도라고 하나요?

예) 특정한 목적에 따라서 만든 지도가 주제도입니다. <인구분포도>나 <세계행복지수통계지도>가 주제도입니다.

- 스마트 단말기로 다양한 주제도를 찾아봅시다. 어떤 주제도가 있나요?

도서관 좌석 수를 알아보는 주제도가 있어요.
예) 시도별로 치킨점이 몇 개 있는지 나타내는 주제도가 있어요.



Tip. 읽은 후 활동과 연결되는 활동으로 다양한 주제도를 찾아보는 활동이다. 학생들이 주제도 찾기를 어려워한다면 교사가 학생들에게 다양한 주제도를 보여줄 수 있다.

대한민국 국가지도집에는 어린이를 위한 대한민국 국가지도집이 있다. 지도 읽기 > 다양한 주제도 읽기 메뉴를 선택하면 다양한 형태의 주제도를 볼 수 있다.



어린이를 위한 대한민국 국가지도집 QR

- 지도 제작자가 되어서 주제도를 만든다면 어떤 주제로 만들고 싶나요? 이유도 말해 봅시다.

저는 우리 동네 놀이터만 골라 지도를 만들고 싶어요. 친구와 만나면 어디서 놀지 놀고
예) 민하기 때문에 놀이터 지도가 있으면 좋겠어요.
저는 맛집 지도를 만들고 싶어요. 주말에 외식할 때 보면 도움이 될 것 같아요.

<6. 밤하늘의 길잡이별 ~ 7. 털 요괴의 정체>

- 방위 표시가 없는 지도에서 북쪽은 어디인가요?

예) 지도를 바로 펼쳤을 때 위쪽이 북쪽입니다.

- “달섬서쪽바다세상가장큰달잡기”은 무슨 뜻일까요?

예) 섬에서 가장 큰 달을 잡으라는 뜻 같아요.
섬 서쪽 바다에 가장 큰 달이 있고 그 달을 잡으라는 뜻 같아요.

- 짐이 북극성을 보고 서쪽을 찾는 방법은 무엇인가요?

예) 북극성을 향해 양팔을 벌리고 서면 왼쪽은 서쪽이고 오른쪽은 동쪽입니다.

- 나침반이 없어도 방향을 찾을 수 있는 방법을 찾아봅시다.

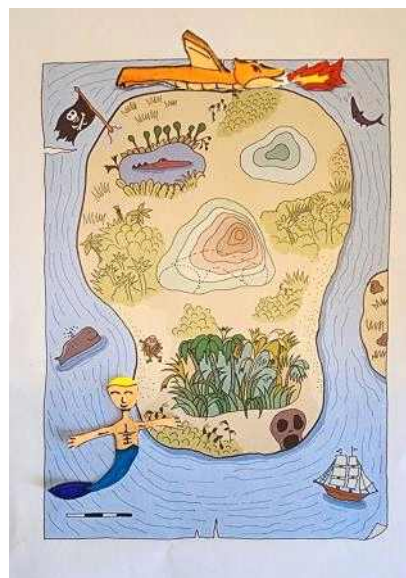
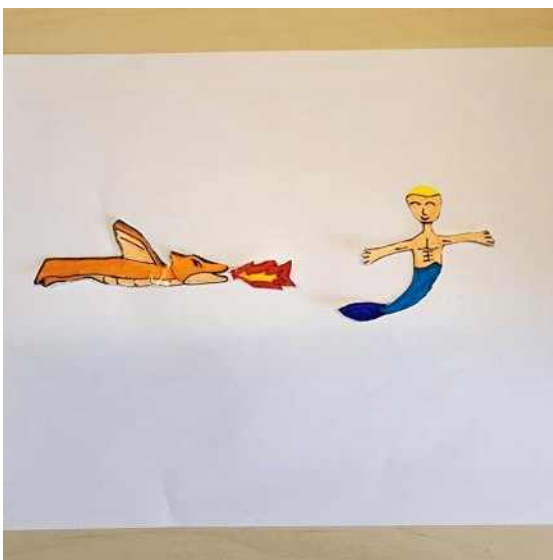
예) 북극성을 찾아 북쪽 방향 알기, 나무의 그루터기로 방향 찾기

- <곤여만국전도>에는 나래미르, 먹가시고래, 고니고기, 등뿔상어가 그려져 있습니다. 이처럼 옛 지도에 이상한 동물들을 그렸습니다. 지도 제작자들은 왜 이상한 동물들을 그렸을까요?

예) 가보지 않은 곳이라서 이상한 동물들이 있을 것 같다고 생각해서요
미지의 세계라서 상상으로 있을법한 동물을 그렸을 것 같아요.

- 털 요괴처럼 상상의 동물을 옐로우 지도 속에 그려봅시다. 어떤 동물을 그리고 싶은가요?

하늘을 날아다니는 용을 그리고 싶어요. 용이 날아다니면서 보물을 노리는 사람들에게 불을 내뿜어요.
예) 바다에 인어를 그리고 싶어요. 착한 사람한테만 인어가 보물이 어디에 있는지 알려줘요.



<8. 지도를 잃어버리다 ~ 9. 암호를 해독하라>

- <혼일강리역대국도지도>는 현재 일본에 있습니다. 역사상 최고로 오래된 ‘아프리카·유라시아 전도’인 <혼일강리역대국도지도>를 돌려달라는 반환 편지를 써봅시다. [활동지 1]

류코쿠대학교 관계자분께
안녕하세요. 저는 00 초등학교 4학년 □□입니다. 역사상 최고로 오래된 아프리카유라시아 전도인 <혼일강리역대국도지도>가 류코쿠대학교 도서관에 있습니다. <혼일강리역대국도지도>는 우리나라 지도입니다. 임진왜란 때 가토 기요마사가 우리나라에서 빼앗아 일본으로 가져갔습니다.
예) 약탈한 문화재는 본국으로 보내 주어야 합니다. <혼일강리역대국도지도>에는 우리나라의 문화와 얼을 담고 있습니다. 대한민국 문화와 얼을 우리가 지킬 수 있도록 해주세요.
00 초등학교 4학년 □□ 드림

- ‘발아래섬북쪽마을키다리일곱형제’는 무슨 뜻일까요?

예) 방위표가 없으면 지도 위쪽이 북쪽이니깐 북쪽 호숫가 일곱 개의 나무가 있어요. 그곳을 말하는 것 같아요.

- 해적 실버처럼 하나에만 관심을 가져서 다른 쪽을 보지 못한 경험이 있나요? 이야기해 봅시다.

예) 덕유산 정상에 올라갈 때 그런 적 있어요. 사촌이랑 정상에 먼저 도착하는 것만 생각해서 올라가는 동안 풍경을 보지 못했어요. 내려와 엄마가 찍은 사진을 보고 올라가는 길이 멋졌다는 걸 알게 되었어요.
동생이랑 게임을 할 때 이기고 싶어서 동생의 기분을 생각하지 못했어요. 나보다 당연히 못 하는데 시간 안에 해야 한다고 재촉했어요. 동생은 게임이 하나도 재미없었다고 나중에 이야기해 그때 알았어요. 같이 재미있어야 했는데 혼자 재미있어서 미안했어요.

- 지오처럼 용기를 내지 못해서 제때 사과하지 못한 적이 있나요? 사과할 때를 놓쳐 힘들었던 경험이 있다면 이야기 나누어 봅시다.

예) 북도에서 놀다가 △△이랑 부딪힌 적이 있는데 그때 사과하지 못해서 △△이가 보이면 가슴이 두근두근했어요. 그래서 미안하다고 하니 △△이가 괜찮다고 해서 마음이 가벼워졌어요.
여행 갔다 오다가 차 안에서 누나한테 장난을 쳤어요. 실수로 물을 쏟았는데 그때 미안하다고 사과하지 않아서 계속 마음에 걸렸어요. 오늘 집에 가서 그때 미안하다고 말하고 싶어요.

- <엘로우의 수업노트 08> 148쪽 등고선을 그려봅시다.

- <엘로우의 수업노트 08> 149쪽 새로운 기호를 만들어 봅시다.

<10. 첫째와 막내의 비밀>

- ‘첫째이십보막내삼십보세형제기쁜만남’은 무슨 뜻일까요?

예) 첫째는 이십 보를 걷고 막내는 삼십 보를 걸으면 만날 수 있다는 뜻 같아요.
첫째와 막내가 만나는데 세 형제가 기쁘다고 하는 걸 보니 다른 형제와 관련된 암호를 찾

아야 할 것 같아요.

- <엘로우의 수업노트 09> 162~163쪽을 읽고 <엘로우의 지도 : 72~73쪽>에서 해골 바위와 배까지의 거리를 구해봅시다.

해골 바위와 배까지를 자로 재어보니 약 1.5cm입니다. <엘로우의 지도>에서 축척은 1:300
예) 이고 한 칸의 길이는 1.5cm입니다. 그러므로 1.5cm는 300cm입니다. 그래서 해골 바위와 배까지의 거리는 약 300cm입니다.

Tip. 해골 바위와 배까지의 거리를 자로 잰 때 정확한 지점을 안내해야 한다. 배의 선두에서 해골 바위 입의 한가운데까지 자로 재면 약 1.5cm이다. 교사의 책에 해골 바위 입 한가운데와 배의 선두에 미리 표시해 두면 좋다.

<11. 지도의 목적 ~ 12. 돌아온 지오>

- <엘로우의 지도>의 목적은 각각 무엇이었나요?

예) 지오, 현아, 양희, 관섭이에게는 서로 친해지기이고, 해적 실버와 꼬마 선원 짐에게는 보물 찾기였습니다.

- <엘로우의 수업노트 10>에서 세상의 문제를 바라보는 지도를 살펴보았습니다. 2035년 우리나라 인구 분포를 예상한 지도입니다. 어떤 점이 불편할까요? [활동지 2]

예) 인구가 서울에만 너무 많아서 출퇴근할 때 힘들 것 같아요. 차가 많이 막히거나 지하철에 사람들이 많아서 피곤할 것 같아요.

사람이 적게 사는 지역에는 버스나 택시가 없어서 이동할 때 불편할 것 같아요.

Tip. 인구의 지역별 격차와 불균형, 균형 있는 국토 개발에 대한 깊이 있는 내용은 초등 고학년에서 다룬다. 초등 중학년 수준에서는 교사가 '교통', '환경' 등 키워드를 제시하여 불편한 점을 예상할 수 있도록 한다.

- 해결 방법을 떠올려봅시다.

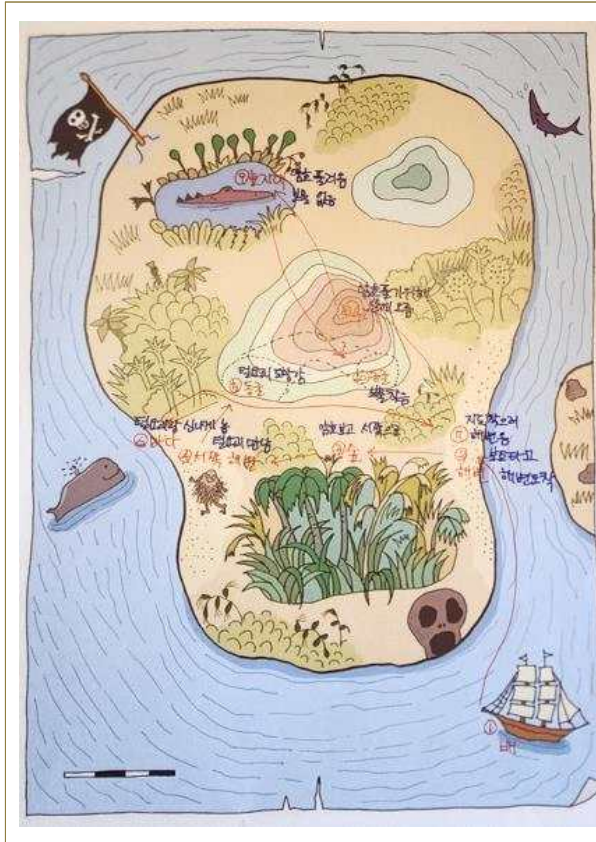
예) 서울에 있는 사람들이 다른 지역으로 갈 수 있도록 한다. 서울에 사는 이유를 조사하고 조 사한 내용으로 다른 지역을 서울처럼 만든다.

사람이 적게 사는 지역에 공공 택시나 버스가 다니게 한다.

② 이동 경로 그리기 [활동지 3]

- 지오와 친구들이 간 곳을 <엘로우 지도>에 표시해봅시다.
- 시간의 흐름에 따라 있었던 일과 장소를 중심으로 정리해 봅시다.

예)



배 : 보트로 도망감
 ↓
 해변 : 보트 타고 해변 도착
 ↓
 숲 : 암호 보고 서쪽으로 감
 ↓
 서쪽 해변 : 털 요괴 만남
 ↓
 동굴 : 털 요괴 도망감
 ↓
 바다 : 털 요괴와 신나게 놀
 ↓
 해변 : 지도 찾으러 다시 옴
 ↓
 산 : 암호 풀려고 가파른 산 오름
 ↓
 늪지대 : 암호는 풀었지만, 보물 발견 못 함.
 Q 배지 덕분에 도망감
 ↓
 동굴 : 보물 찾고 현실로 돌아옴

3. 인상적인 부분 나누기

① 인상적인 장면 이야기 나누기

- 가장 기억에 남는 내용이나 인상적인 장면을 이야기해 봅시다.

저는 털 요괴의 정체가 궁금해요. 옐로우 큐라고 생각하지 않았는데 지오가 돌아오고 나서 하는 말을 읽으니 털 요괴가 옐로우 큐였나 봐요.

예) 절벽에서 떨어지고 'Q' 배지가 커져 아이들을 태워주는 장면이 기억에 남아요. 배지에 탄 아이들은 엄청 재미있었을 거예요. 떨어지고 다시 위로 올라오는 느낌은 마치 바이킹을 탄 것 같았을 거예요.

② 소감 나누기

- 책을 읽은 소감을 자유롭게 나누어 봅시다.

『보물섬』을 읽어보고 싶어요. 짐이 어떻게 보물을 찾는지 궁금해졌어요.

사람들이 아주 오래전부터 지도를 만들었다는 게 신기하고 지도에 많은 정보가 담겨있다는

예) 것을 알게 되었어요.

지금은 컴퓨터로 지도를 만들지만, 옛날에는 사람이 직접 손으로 지도를 만들었을 텐데 어떻게 만들었는지 궁금해요. 지도 박물관에 가보고 싶어요.

읽은 후

1. 책 추천 띠지 만들기

① 『엘로우 큐의 살아있는 지도 박물관』을 추천하는 띠지 만들기

- 책을 홍보하거나 소개할 때 띠지를 이용합니다. 띠지에 어떤 내용이 들어가면 좋을까요?

예) 어떤 사람이 읽으면 좋을지가 들어가면 좋겠어요.
재미있는 부분을 알려주면 좋겠어요.

- 가장 흥미롭게 읽은 부분, 책을 통해 새롭게 알게 된 내용, 다른 사람에게 추천하고 싶은 내용 등을 정리하여 추천 띠지를 만들어 봅시다.



Tip. 띠지를 만들 때 A4를 가로로 길게 접어 활용하면 쉽게 만들 수 있다.

2. 우리 마을 주제도 만들기

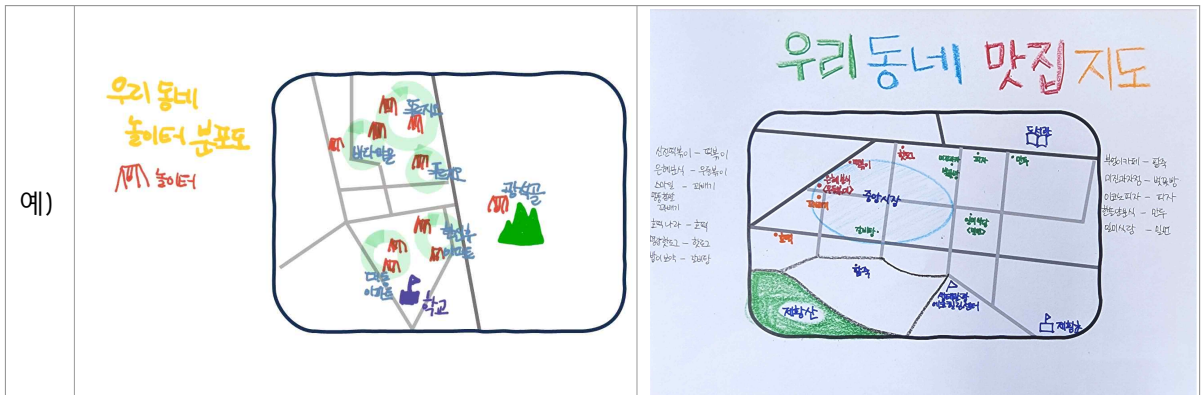
② 우리 마을 주제도 만들기

- 우리 마을 주제도를 만들 때 어떤 주제로 만들고 싶나요?

예) 맛집 지도 / 놀이터 지도 등

Tip. <엘로우의 지도>에서 생각한 주제를 떠올리도록 한다.

- 우리 마을 주제도를 만들어 봅시다.



Tip. 교사가 학생 전체에게 교장의 백지도를 제공하여 작성한 주제도이다. 학급 상황에 따라 다양한 형태로 주제도를 만들 수 있다. 학생이 스마트 단말기를 잘 활용한다면 인터넷 지도를 이용해 만들 수 있다. 학급에서 만든 주제도는 교실에 비치하거나 학급 홈페이지나 밴드 등에 공유하여 학생들이 실생활에 활용할 수 있도록 한다.

3. 기획자가 되어 다음 시리즈 상상하기

① 다음 시리즈 상상하기 [활동지 4]

- 『엘로우 큐의 살아있는 지도 박물관』은 『보물섬』 속에서 지오와 친구들이 모험하면서 지도에 대해 알아가는 이야기입니다. 이처럼 <엘로우 큐의 살아있는 시리즈>는 고전 명작을 바탕으로 여러 분야의 지식과 정보를 알려 줍니다.

				
『80일간의 세계일주』	『해저 2만 리』	『15 소년 표류기』	『크리스마스 캐럴』	『오즈의 마법사』

- 다음 시리즈가 나온다면 어떤 책을 바탕으로 만들어질까요?

예) - 우리나라 동화가 없어서 『홍길동전』으로 시리즈를 만들면 좋겠어요. 홍길동이 새로운 나라를 만들었고 나라를 운영할 때 어떻게 해야 하는지 알려주는 내용이면 좋겠어요.
 - 『꿀벌 마야의 모험』을 바탕으로 꿀벌의 생태를 알 수 있는 책을 만들어도 좋겠어요. 기후 위기로 벌들이 사라진다고 하니 벌들에 대해 알리는 것도 좋을 것 같아요.

선택 활동

[선택 활동] 『보물섬』 읽고 짐에게 편지쓰기

① 『보물섬』 읽기

- 로버트 루이스 스티븐슨의 『보물섬』을 읽어봅시다.

② 짐에게 편지쓰기

- 짐은 12살로 모험심이 강하며 용감하고 활발한 소년입니다. 해적 실버를 따돌리고 보물을 찾아다니는 짐을 응원하는 편지를 써봅시다.

[직소 퍼즐 활동 자료 1]



[직소 퍼즐 활동 자료 2]

