

3~6학년

# 《이야기의 신》 독서지도안

집필 : 오수연 선생님(서울 방현초등학교)



라임



2-3차시 활동 : 사람과 관련된 이야기

1. 이야기 속 등장인물의 프로필 카드를 정리해 봅시다.

책 보는 할머니	생김새	전설의 뮤지컬 배우	생김새
			
	웃차림		웃차림
짐작되는 나이	성격	짐작되는 나이	성격
직업	그 외 특징	직업	그 외 특징

수업에 도움이 되는 팁 ▶▶ 직접적으로 제시되지 않은 특징들에 대해서는 이미 묘사된 내용들을 바탕으로 짐작해서 적어 보도록 합니다.

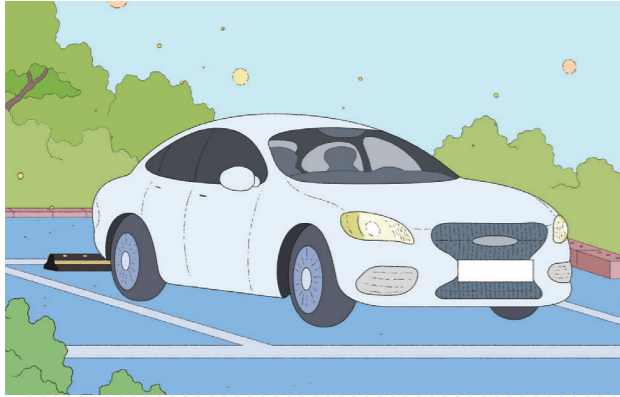
2. 책 보는 할머니가 건너편 벤치에 앉아 있던 할아버지를 전설의 뮤지컬 배우로 이야기했던 것처럼, 다양한 인물 사진을 보고 가상 프로필을 만들어 보아요. 또 자신이 만든 인물을 서로에게 소개해 봅시다.

이름 :	생김새	이름 :	생김새
	웃차림		웃차림
짐작되는 나이	성격	짐작되는 나이	성격
직업	그 외 특징	직업	그 외 특징

수업에 도움이 되는 팁 ▶▶ 더 다양한 인물 사진을 가지고 모둠 활동을 할 수 있습니다. 원 모둠에서는 서로 다른 인물 사진을 골라 프로필을 만들어 소개하고, 이후 다른 모둠에서 같은 인물 사진을 고른 사람끼리 모여서 모둠을 만듭니다. 같은 사진을 보고도 서로 다른 프로필을 만든 것을 확인해 보아요. 인물 사진 외에 일상 속에서 호기심을 자극하는 사람을 본 적이 있다면 그 사람을 대상으로 이야기를 만들어 보게 하여도 좋습니다.

4-5차시 활동 : 사람이 만든 사물과 관련된 이야기

1. 주차장 끝자리 흰색 자동차 이야기 '사라진 운전자'를 바꿔 써 봅시다. 머릿속에 흰색 자동차를 떠올리고 집중해 보아요. 글로 써도 좋고 생각나는 이야기를 말로 풀어도 좋습니다.



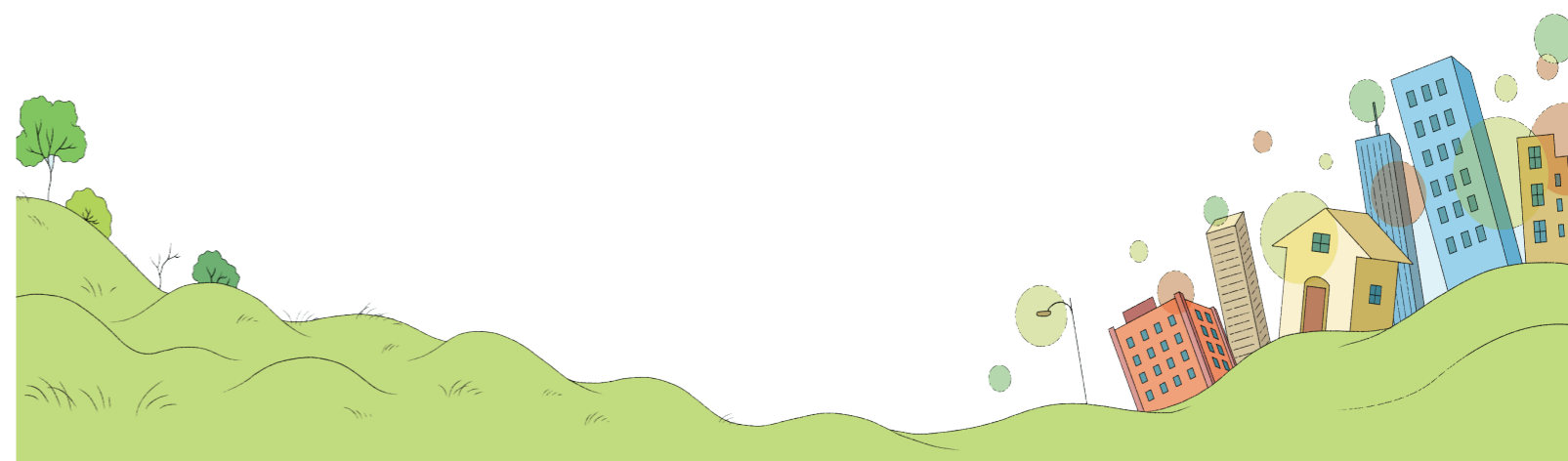
“속도는 중요하지 않아. 얼마나 집중하느냐의 문제지. 빅뱅 같은 거라고 말했잖아. 일단 시작하면 에너지가 알아서 하는 거야. 난 거기에 집중할 뿐이야.” (44쪽)

Handwriting practice lines consisting of multiple horizontal blue wavy lines for writing.

2. 우리 주위의 사물들로는 어떤 이야기를 만들 수 있을까요? 사물 카드를 직접 만들어 이야기를 써 봅시다.

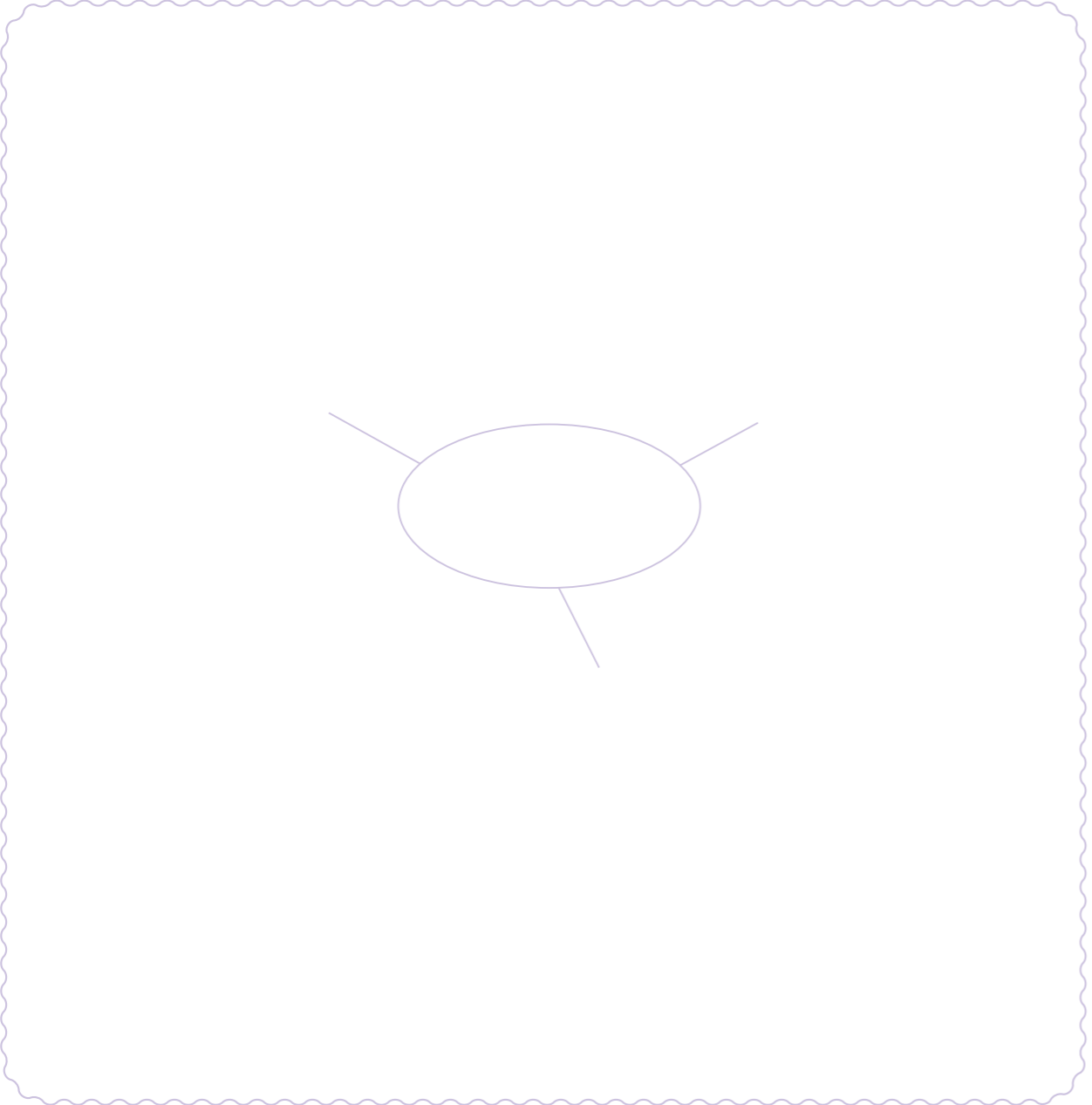
1) 먼저 《이야기의 신》 속 '나'가 둘러보던 놀이터, 화단, 주차장, 자동차들처럼 우리가 늘 다니는 등하굣길이나 학교 안에서 볼 수 있는 사물들을 생각나는 대로 써 봅시다.

		시소		
	개나리			
				편의점



2) 사물 카드를 잘라 뒤집어 섞은 다음 1장을 뽑습니다. 내가 뽑은 사물은 어디에서 왔을까요? 어떤 시간과 이야기를 지나왔을까요? 64-66쪽에서 '책 읽는 할머니'가 의자를 두고 생각한 것처럼 내가 뽑은 사물과 관련하여 떠오르는 것들을 생각그물로 표현해 봅시다.

“……어쨌든 그것도 이야기의 한 줄기지. 그리고 다시 집에 있는 의자를 보는 거야. 집에 있는 의자는 지나왔던 모든 시간과 이야기를 담고 그 자리에 서 있는 거야. 이렇게 가까운 것부터 시작해 보는 거야. 어떻게 보면 모두 쓸데없는 생각들이지.” (66쪽)



3) 사물 카드를 이용해 이야기 이어짓기 놀이를 해 봅시다.



<활동 방법>

① 짝 활동(기본 단계)

- 두 명이 한 짝이 된다.
- 각자 사물 카드를 5장씩 나눠 가진다.
- 차례대로 카드 1장을 내려놓으며 이야기를 만든다.
- 앞사람의 이야기에 반드시 이어지게 말한다.

 규칙

- X : “우산, 시계, 열쇠가 있었어요.”처럼 사물만 나열하면 안 됩니다.
- O : “비 오는 날, 우산을 쓰고 가던 아이가…….”처럼 이야기로 만들어요. 내려놓은 카드 속 사물이 왜 필요한지가 이야기에 드러나야 합니다.

② 모둠 활동(확장 단계)

- 3~4명이 한 모둠이 된다.
- 각자 사물 카드를 3장씩 나눠 가진다.
- 모둠원 모두가 돌아가며 카드 1장씩 사용해 이야기를 이어 간다.
- 모든 카드가 사용되면 이야기 완성!

 규칙

- 친구의 말을 잘 듣고 이어 말해요.
- 앞사람의 이야기를 부정하거나 끊지 않아요.
- ‘그래서……’, ‘그런데……’, ‘그때……’, ‘마침……’ 같은 말을 사용하면 자연스럽게 이야기를 연결할 수 있어요.
- 이야기가 점점 더 재미있어지는 순간에 집중해 보세요.

<활동 중 꼭 지킬 점>

- ① 이야기는 길지 않아도 괜찮아요.
  - ② 중요한 것은 앞이야기와 이어지는가, 이야기처럼 들리는가입니다.
  - ③ 웃기려고 억지로 바꿀 필요는 없어요.
- 틀린 이야기는 없습니다. 말이 이어지면 이미 잘하고 있는 거예요!

4) 이야기를 함께 만든 친구와 이야기를 더 재미있게 만드는 방법을 생각해 봅시다.

① 언제 이야기가 더 재미있어졌나요?

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

② 어떤 말이나 표현이 나왔을 때 웃음이 났나요? 혹은 더 집중할 수 있었나요?

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

③ 다음에 한다면 무엇을 바꾸면 더 재미있어질까요?

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

수업에 도움이 되는 팁 ▶▶▶ 잘한 예 / 아쉬운 예를 즉시 평가하지 말고, 재미있었던 부분이 왜 재미있었는지를 계속 묻게 해 보세요. 이 활동은 말하기 실력보다 이야기 감각을 기르는 활동이라고 생각할 수 있도록 도와주세요. 이야기를 만들기가 어려워할 경우, 활동 전에 정해진 결말을 제시하고 마지막에는 그 결말로 이야기가 끝나도록 활동해 볼 수도 있습니다. (예시 결말: "결국 모두가 서로를 이해하게 되었다.", "그래서 이 사물의 진짜 의미를 알게 되었다." 등)

6-7차시 활동 : 자연과 관련된 이야기

1. 우리도 '책 읽는 할머니'와 '나'처럼 운동장 또는 근처 공원에 나가 쓸데없는 생각을 해 볼까요? 십 분간 큰대자로 누워 있으면서 느껴지는 나무, 꽃, 모래, 돌, 물, 구름, 햇빛, 바람 등 자연에 대한 상상을 펼쳐 봅시다. 십 분 후에 일어나서 내 머릿속을 스쳐 지나간 생각들을 메모해 보아요.

2. 도서관에서 내가 생각했던 자연물을 소재로 한 이야기 책을 찾아봅시다. 그 이야기와 내가 생각했던 이야기 사이에 어떤 공통점과 차이점이 있나요?

내가 고른 책 제목		
지은이		
	공통점	차이점

수업에 도움이 되는 팁 ▶▶▶ 인물, 배경, 사건의 흐름(발단-전개-위기-결말) 등 이야기의 구성 요소를 비교해 볼 수 있습니다. 또 내가 미처 생각하지 못했던 점을 찾아보거나, 반대로 자신의 이야기가 더 재미있는 지점이 있는지를 탐색해 보게 합니다.





