

# 열여덟의 페이스오프

공혜진 장편소설



주제어

#인라인하키 #스포츠 #우정 #청춘 #트라우마 #팀스포츠 #관계

분 류

청소년 > 청소년문학

작 성

공혜진 작가(초등학교 교사)

- ❖ 활동 내용 제목을 누르면 해당 페이지로 이동합니다.
- ❖ 순서는 차시를 의미하지 않습니다.

순서	시기	활동 내용	관련 역량
1	읽기 전	<a href="#">[책을 읽기 전에]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 하키에 대한 배경지식 쌓기</li> <li>• 제목의 의미를 통해 내용 추론하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털·미디어 역량</li> </ul>
2	읽기 중	<a href="#">[인물의 말과 행동 모으기]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인물의 말과 행동을 통해 성격 파악하기</li> <li>• 인물 간 관계도 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화 향유 역량</li> <li>• 디지털·미디어 역량</li> </ul>
3		<a href="#">[비인지 스포츠 종목 탐색 1]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 하키 종목들의 공통점과 차이점 알아보기</li> <li>• 새로운 하키 종목 설계하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비판적·창의적 사고 역량</li> <li>• 디지털·미디어 역량</li> </ul>
4		<a href="#">[내가 등장인물이라면]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 상혁이라면</li> <li>• 내가 시온이라면</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비판적·창의적 사고 역량</li> </ul>
5		<a href="#">[이야기를 나의 삶으로 1]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 등장인물 중 나와 비슷한 인물 찾기</li> <li>• 나의 최애 소개하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화 향유 역량</li> <li>• 디지털·미디어 역량</li> </ul>
6		<a href="#">[이야기 재구성]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 요소를 바꾸어 재구성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화 향유 역량</li> <li>• 비판적·창의적 사고 역량</li> </ul>
7		<a href="#">[스핀오프]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 속 공백 부분을 스페셜 이야기로 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비판적·창의적 사고 역량</li> <li>• 디지털·미디어 역량</li> <li>• 의사소통 역량</li> </ul>
8	읽기 후	<a href="#">[비인지 스포츠 종목 탐색 2]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비인지 종목 탐색 및 소개</li> <li>• 다양한 스포츠 공존에 대해 생각해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동체·대인 관계 역량</li> </ul>
9		<a href="#">[이야기를 나의 삶으로 2]</a> ➡ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 등장인물이 어려움을 극복할 수 있었던 원인을 생각해 보기</li> <li>• 함께 살아간다는 것의 의미 생각해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동체·대인 관계 역량</li> <li>• 자기 성찰·계발 역량</li> </ul>

## 책을 읽기 전에

학교      학년      반      이름

- ❖ 《열여덟의 페이스오프》는 인라인 하키 선수인 고등학생들의 이야기입니다. ‘하키’ 종목에 대해 아는 것을 브레인스토밍해 보시오.

### 매체 활용

- ❖ 《열여덟의 페이스오프》의 표지와 차례를 보고 책 내용을 추론해 보시오.



- 1장. 페이스오프
- 2장. 라이벌
- 3장. 라인업
- 4장. 프리게임
- 5장. 인 게임
- 6장. 오버타임
- 에필로그 1. 관중석
- 에필로그 2. 경기 종료

• 페이스오프란?

---

• 어떤 내용일까?

---

---

---

## 인물의 말과 행동 모으기

학교      학년      반      이름

❖ 인물의 성격을 알 수 있는 말이나 행동을 찾아 써 보시오.

인물	말	행동
지서	(1)	(1)
	(2)	(2)
도운	(1)	(1)
	(2)	(2)
시온	(1)	(1)
	(2)	(2)
상혁	(1)	(1)
	(2)	(2)

❖ 인물의 성격을 정리하고, 주변에서 비슷한 인물을 찾아보시오.

- 지서: 〈예시〉 소심하다.

비슷한 인물 →

- 도운:

비슷한 인물 →

- 시온:

비슷한 인물 →

- 상혁:

비슷한 인물 →

에듀테크

❖ 다이어그램 사이트 등을 활용하여 인물 관계도를 만들어 보시오. (밀라노트, 피그잼 등)

[3] →

## 비인지 스포츠 종목 탐색 1

학교      학년      반      이름

### 매체 활용

❖ 아이스하키, 필드하키, 인라인 하키의 공통점과 차이점을 비교해 보시오. (경기 장소, 규칙, 장비, 선수 인원 등을 비교하시오.)

	차이점	공통점
아이스하키		
필드하키		
인라인 하키		

❖ 만약 세 가지 하키 종목의 요소를 재결합한 새로운 스포츠를 만든다면 어떻게 구성할지 설계해 보시오.

종목 이름	
장소	선수 인원 (예비 선수 포함)
경기 방식	
주요 규칙	

## 내가 등장인물이라면

학교      학년      반      이름

❖ 다음 본문을 읽고, 상혁과 같은 상황에 처한다면 어떤 결정을 할지 그 이유와 함께 설명하시오.

[우린 너 없이도 우승했는데]

[너네 팀 애들은 주장 잘못 만나 무슨 고생이냐ㅋㅋ]

처음엔 무시하려고도, 차단하려고도 해보았다. 다 소용없었다. 진현은 다른 사람을 끌어들이더라도 이 짓을 계속했다. 남한테 피해를 줄 바에야 그냥 자기가 참고 말겠다며 상혁이 결심한 것도 벌써 1년 전이었다. 평범한 날에는 안부 같은 사소한 메시지였지만, 상혁은 거기서도 진현의 악의를 읽어낼 수 있었다. 어차피 진현은 무시한다고 멈출 사람이 아니었다. 이쯤에서 끝낼 생각이었다면 애초에 시작도 안 했을 것이다. 상혁은 그걸 알고 있었다. 그래서 지금까지 그래왔듯, 말없이 견뎌보기로 했다. 아무 일도 없던 것처럼, 흔들리지 않는 것처럼.

• 나의 선택:

---

---

---

---

• 그 이유:

---

---

---

---

❖ 자신이 우정과 사랑의 갈림길에 선 시온이라면 어떻게 행동할지 예상해 보시오.

(시온)“너, 지서 좋아하냐?”

도운의 눈이 동그래졌다. 잠시 머뭇거리더니 입을 열었다.

(도운)“...뭐, 조금 관심...”

(시온)“좋아하지 마. 나 지서 많이 좋아해. 내가 먼저 좋아했어. 넌 좋아하지 마.”

(도운)“감정이 그렇게 마음먹은 대로 돼?”

(시온)“그렇게 마음먹고 노력해 줘. 지서도 날 좋아하게 될 거야.”

•

---

---

---

---

# 이야기를 나의 삶으로 1

학교      학년      반      이름

❖ 등장인물 중 나와 비슷한 인물은 누구입니까? 어떤 면에서 비슷하다고 느꼈는지 예시에 주어진 낱말을 활용해 서술해 보시오.

나와 닮은 등장인물	〈예시〉 외양, 성격, 취향, 사고방식, 가치관 등 <hr/> <hr/> <hr/>
------------	---

❖ 등장인물 중 여러분의 최애는 누구입니까? 최애의 매력을 소개해 봅시다.

(1) 소개할 만한 인물의 특징을 정리해 보시오.

---



---



---

**에듀테크**

(2) 소개 자료를 만들기에 적절한 도구를 고르고 초안을 스케치하십시오.

• 활용 플랫폼:



## 스핀오프

학교      학년      반      이름

❖ 이 책의 이야기가 끝난 후와 '8년 후' 사이에 공백이 있습니다. 이 사이에 주인공들에게 무슨 일이 있었을지 예상하여 스펀오프\*를 지어보시오.

\*스핀오프: 원작과 연결되어 있지만 원작과는 다른 부분에 초점(주인공, 관점, 주제 등)을 두고 전개되는 이야기

스핀오프의 주인공	
주요 사건	
이야기 주제	

매체 활용

에듀테크

❖ 위에서 만든 내용을 가지고 다음 선택 활동 중 한 가지를 수행하십시오. 완성한 작품은 선생님의 안내에 따라 공유하십시오.

<선택 1>

개인 활동 | 스펀오프 전자책 제작하기

- 활용 플랫폼:

<선택 2>

개인/그룹 활동 | 슷드라마 제작하기

- 활용 플랫폼:

## 비인지 스포츠 종목 탐색 2

학교      학년      반      이름

### 매체 활용

❖ 다양한 비인지 종목이 주목받게 된 계기를 살펴봅시다. 아래 사례를 참고한 뒤 자신이 알고 있거나 관심 있는 비인지 종목을 한 가지 소개해 보시오.

〈컬링〉 : 2018 평창 올림픽 ‘팀 킴’의 활약



\*올림픽 공식사이트

〈스포츠 클라이밍〉 : 2020 도쿄 올림픽 정식 종목 채택



\*올림픽 공식사이트

〈봅슬레이〉 : ‘무한도전’ 프로그램 특집 반영



\*나무위키

• 소개할 비인지 종목:

(1) 주요 규칙

---

---

(2) 선택한 종목의 매력이나 좋은 점을 소개해 보시오.

---

---

❖ 다양한 스포츠가 널리 알려지고 주목받는 것은 어떤 점에서 긍정적인지 생각해 봅시다. 개인의 선택, 사회적 변화, 문화적 다양성 등의 측면에서 다양한 스포츠의 공존이 갖는 의미를 서술해 보시오.

---

---

---

---

## 이야기를 나의 삶으로 2

학교      학년      반      이름

❖ 등장인물이 겪은 상처, 좌절 혹은 트라우마를 각각 정리해 봅시다.

지서	
도운	
시은	
상혁	

❖ 인물들이 자신의 상처를 마주하고 극복해 나갈 수 있었던 힘은 무엇이라고 생각하는지 써 보시오.

---



---



---



---



---

❖ 작품 속 인물들의 관계를 바탕으로, ‘타인과 함께 살아간다는 것’의 의미를 생각해 봅시다. 인물들이 서로에게 어떤 영향을 주고받았는지 구체적인 장면을 들어 설명하고, 이를 바탕으로 자신이 생각하는 ‘함께 살아간다는 것’의 의미를 정리하시오.

---



---



---



---



---