

풍덩



★ 핵심 주제

- 수영
- 순간
- 상상
- 반전

★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년	
성취 기준	[2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다. [2국02-03] 글을 읽고 주요 내용을 확인한다. [2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다. [2바03-01] 상대방을 배려하며 서로 돕고 나누는 생활을 한다.
3-4학년	
성취 기준	[4국04-01] 문단과 글의 중심 생각을 파악한다. [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. [4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다. [4미02-05] 조형 요소(점, 선, 면, 형·형태, 색, 질감, 양감 등)의 특징을 탐색하고, 표현 의도에 적합하게 적용할 수 있다. [4미02-01] 미술의 다양한 표현 주제에 관심을 가질 수 있다.

★ 그림책 읽기 활동

읽기 전	읽기 중	읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 순간 포착 • 인물의 마음 • 플립북 만들기 • 찰나의 상상 • 친구 찾기 놀이 • 다양한 방법으로 꾸미기 	<ul style="list-style-type: none"> • 뒷이야기 꾸미기 • 한 색으로 표현하기

읽기 전 활동

이야기 상상하기

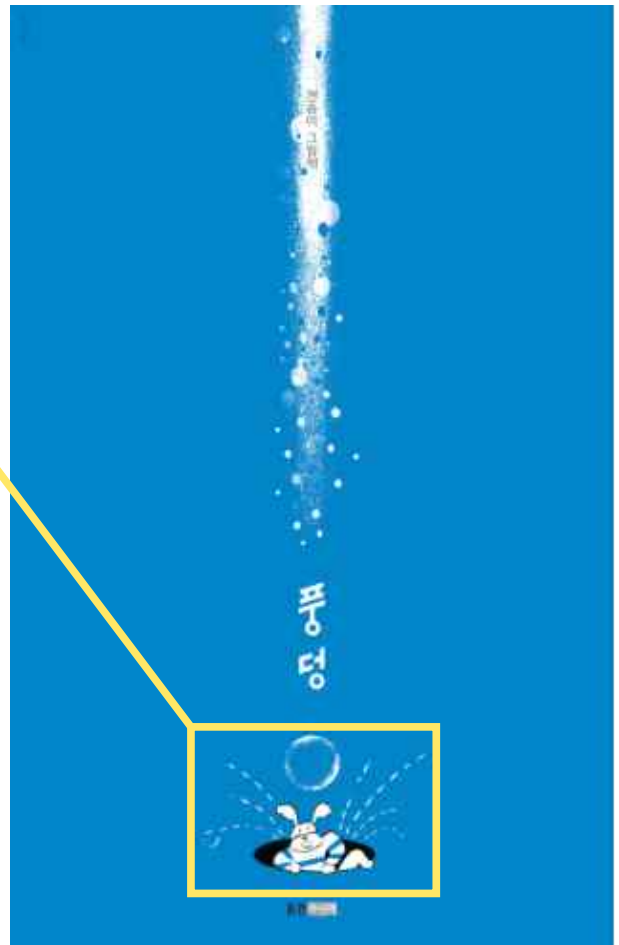
학년 반 번


이름

★ 제목을 살펴보고 떠오르는 생각을 글이나 그림으로 표현하고, 펼쳐질 이야기를 상상해 봅시다.



- 어떤 일이 일어났나요?
- 표정을 볼 때 어떤 마음일까요?




 읽기 중 활동	<h1>순간 포착</h1>	학년 반 번
	이름	

★ 친구들과 함께 움직이는 순간을 포착하여 그려 봅시다.

활동 방법	준비물
1. 다양한 움직임을 떠올려봅니다. (달리기, 점프, 수영, 등) 2. 두 명이 짝이 되어 한 명이 표현하고 싶은 움직임을 말하면 짝은 정지 동작으로 그 움직임을 보여줍니다. 3. 스마트기기로 그 순간 사진을 찍고, 역할을 바꾸어 반복합니다. 4. 찍은 순간의 움직임을 그림으로 표현합니다. 5. 다양한 움직임의 순간을 찍으며 그리기를 반복합니다.	스마트 기기(카메라), 종이, 연필, 색연필(사인펜)

움직임	다이빙	
그림	예 	
움직임		
그림		


 읽기 중 활동

인물의 마음

학년 반 번

이름

★ 강아지 마음에 따른 강아지의 표정이나 동작을 그려 봅시다.

 그림책 속에서 찾아 그려도 되고,
내가 상상하여 그려도 좋아요.

마음	무서움	간절함
표정 (동작)		
마음	용감함	놀람
표정 (동작)		
마음	안타까움	안심함
표정 (동작)		

읽기 중 활동

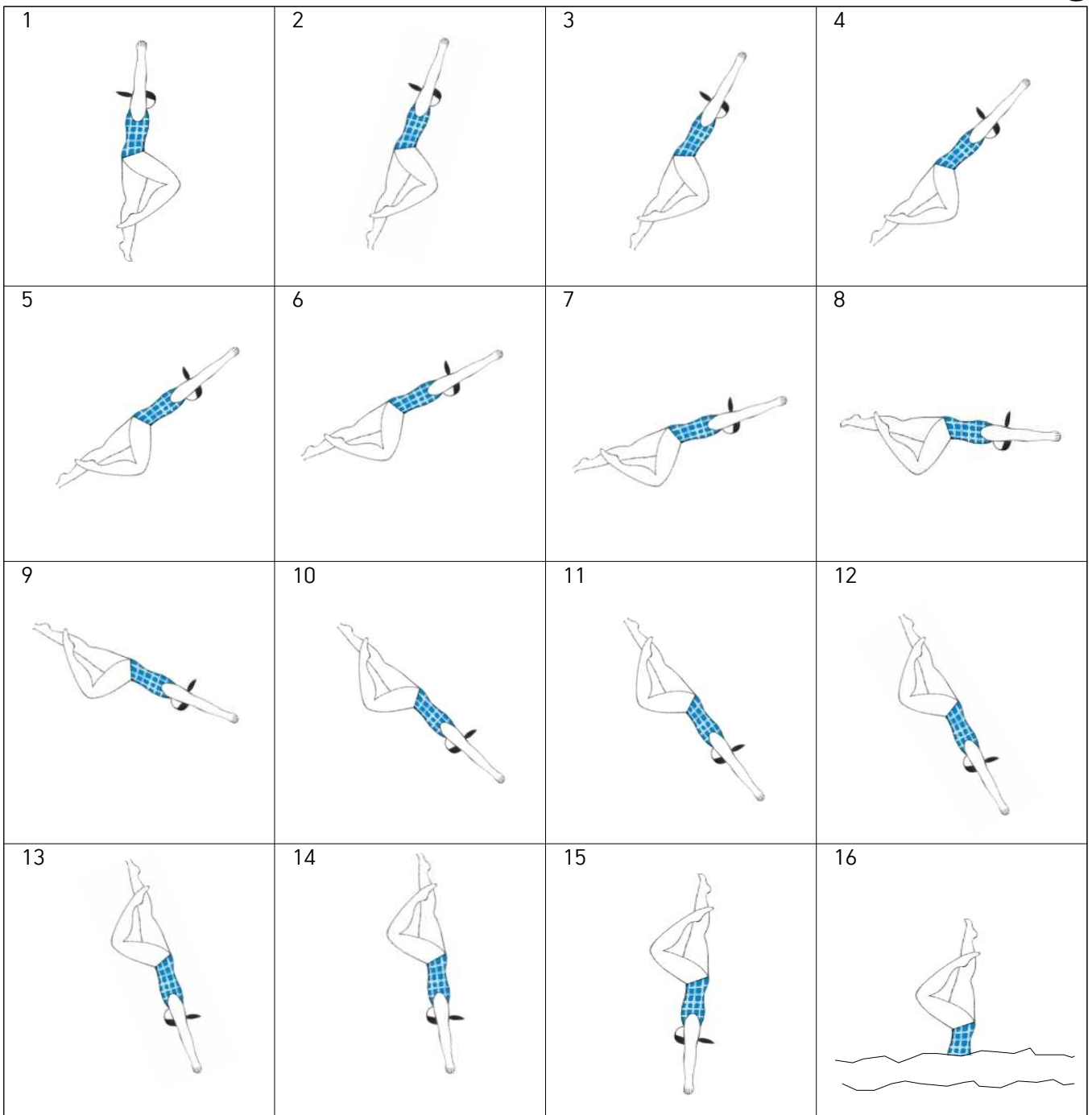
플립북 만들기

학년 반 번

이름

★ 움직이는 것처럼 보이는 플립북을 만들어 봅시다.

활동 방법	준비물
<ol style="list-style-type: none"> 1. 종이를 자릅니다. 2. 번호 순서대로 포개고 왼쪽을 스테이플러로 찍어 고정하여 플립북을 만듭니다. 3. 책의 왼쪽을 잡고 한 손으로 책을 빠르게 넘깁니다. 4. 내가 표현하고 싶은 그림을 연속으로 그려 만들 수도 있습니다. 	<p>가위, 스테이플러</p>



<붙임자료>

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20



읽기 중 활동

찰나의 상상

학년 반 번

이름

- ★ 높은 곳에서 뛰거나 떨어진 경험을 떠올려, 그 순간에 떠오른 생각이나 느낌을 그림으로 표현하고 친구들과 이야기해 봅시다.

이름	생각이나 느낌

★ 친구들과 함께 다섯 고개 친구 찾기 놀이를 해 봅시다.

💡 다섯 고개 친구 찾기 놀이 방법 💡

- ▶ '나를 소개합니다.' 카드에 나를 소개할 수 있는 5가지 문제를 냅니다.
- ▶ 카드를 모두 모아 섞습니다.
- ▶ 카드를 한 장 뽑아 한 문장씩 읽으면서 다섯 고개를 맞춰 봅니다.
- ▶ 첫 번째 고개에서 맞추면 5점, 두 번째는 4점, 3, 2, 1점을 차례로 얻을 수 있습니다.
- ▶ 다른 카드를 뽑아 반복하고 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

나를 소개합니다.

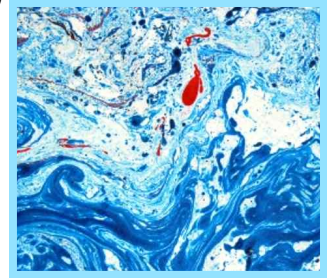
	문제	답
첫째 고개		
둘째 고개		
셋째 고개		
넷째 고개		
다섯째 고개		

★ 물감을 이용한 다양한 방법으로 꾸며봅시다.

💡 '마블링'이란 물과 기름이 섞이지 않는 성질을 이용한 것으로 우연의 효과를 살려 표현하는 기법이에요.

💡 마블링 💡

예



활동 방법	준비물
<ol style="list-style-type: none"> 1. 대야나 수조에 물은 담습니다. 2. 원하는 색의 마블링 물감을 떨어뜨립니다. 3. 나무젓가락으로 물감을 젖습니다. (젓지 않아도 됨) 4. 종이를 물감 위에 덮어 짝어냅니다. 5. 말려서 완성합니다. 	대야, 마블링 물감, 도화지,

💡 '데칼코마니'란 서로 밀착시킴으로써 물감의 흐름으로 생기는 우연한 얼룩이나 어긋남의 효과를 이용한 기법이에요.

💡 데칼코마니 💡

예



활동 방법	준비물
<ol style="list-style-type: none"> 1. 도화지를 반 접었다 폅니다. 2. 접은 한쪽 면에만 물감을 2~3색 정도 골라서 짭니다. 3. 도화지를 반으로 접었다 폅니다. 4. 말려서 완성합니다. 	수채물감, 도화지,

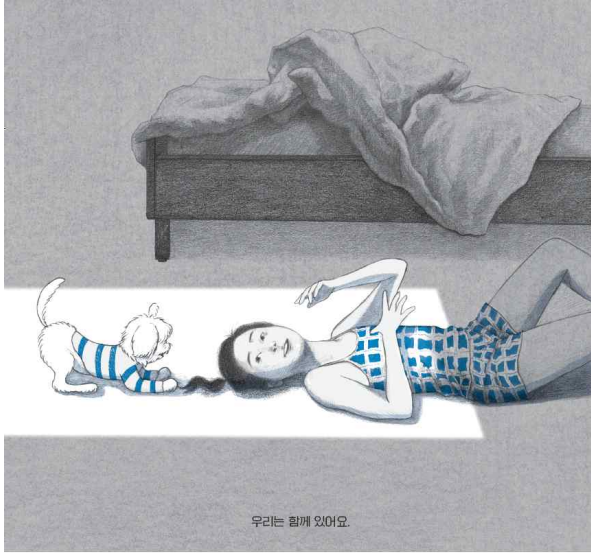
🍎 읽기 후 활동

뒷이야기 꾸미기

학년 반 번

이름

★ 뒷이야기를 만화로 새롭게 꾸며 봅시다.



🍎 읽기 후 활동

한 색으로 표현하기

학년 반 번

이름

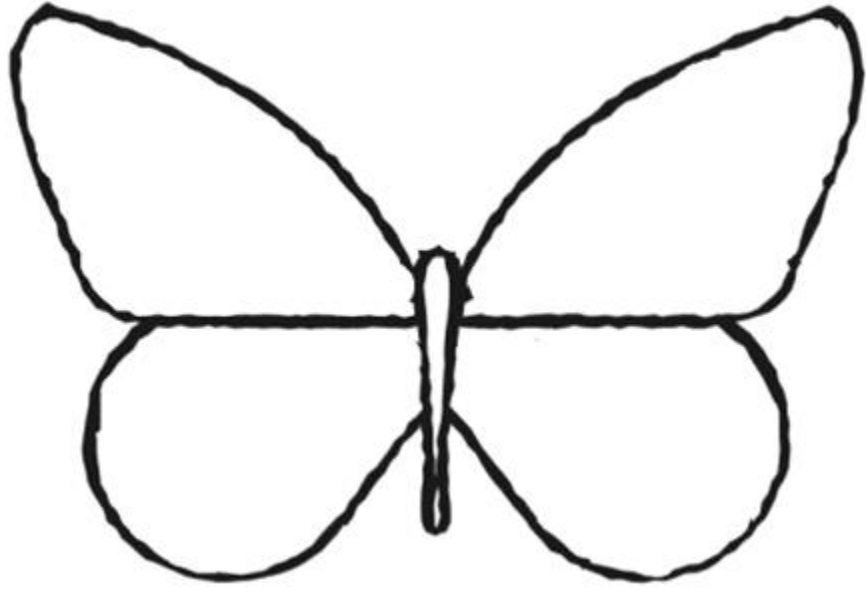
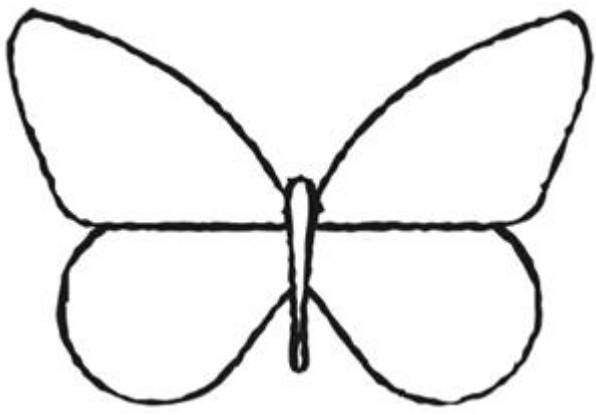
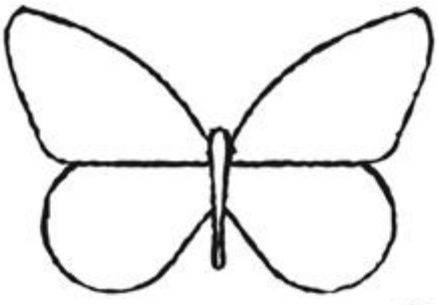
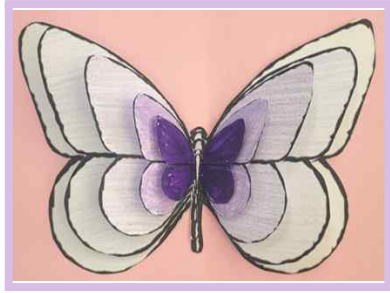
★ 색의 진하기를 다르게 하여 색칠해 봅시다.

💡 색의 밝고 어두운 정도를 '명도'라고 해요.

활동 방법	준비물
<ol style="list-style-type: none"> 1. 한 가지 색을 선택합니다. 2. 크기에 따라 점점 진하게 또는 점점 연하게 나비를 색칠합니다. 3. 나비를 오려 크기 순서대로 포깁니다. 4. 몸통 부분만 풀칠하여 차례대로 붙입니다. 	<p>색연필, 사인펜</p>



예



<붙임자료>

