

농산어촌공공도서관 및 작은도서관을 위한
‘2013년 토요 도서관문화학교’

도서관 담당자 워크숍



일시 : 2013년 6월 26일(수) 오후 14시 ~ 27일(목) 15시

장소 : 동대문 라마다 호텔 세미나실

주최 :  문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

주관 : 행복한 
도서관재단

‘2013년 토요 도서관문화학교’ 도서관 담당자 워크숍

발행일 2013년 6월 26일

발행처 문화체육관광부 도서관박물관정보정책기획단

(137-702)서울특별시 서초구 반포로 664 국립중앙도서관 본관 7층

Tel. 02)3704-2700 Fax. 02)3704-2798

홈페이지 : <http://www.mcst.go.kr>

(재)행복한도서관재단

(423-795)경기도 광명시 소하동 1345번지 광명테크노파크 E동 604호

Tel. 070)7865-1919 Fax. 02)6112-2229

홈페이지 : <http://www.happylibrary.org>

〈비매품〉

무단 전재·복제를 금합니다.

CONTENTS

04 1. 토요 도서관 문화학교 워크숍 개요

06 2. 토요 도서관 문화학교 프로그램 안내

00 3. 토요 도서관 문화학교 강의 자료집

09 신체 놀이 프로그램 체험

15 작은 도서관 사례 나누기

23 예술을 활용한 책놀이 체험/ 책 소개하기, 읽어주기의 기술 1

예술을 활용한 책놀이 체험/ 책 소개하기, 읽어주기의 기술 2

39 아이들에게 고전을 읽게 하는 전략

45 책놀이 프로그램 기획 개발 가이드

53 4. 토요문화학교 책놀이 프로그램 운영 매뉴얼

‘2013년 토요 도서관 문화학교’

도서관 담당자 워크숍

- **일 정** : 2013년 6월 26일(수) 오후 14시 ~ 27일(목) 15시
- **장 소** : 동대문 라마다 호텔 세미나실
- **참가대상** : 50개 도서관담당자 및 자원봉사자
- **진행내용** : 사업 취지 및 프로그램 운영 교육, 책놀이 프로그램과 관련한 체험 활동, 외부강사 초청강의, 전문강사와의 만남 및 일정 조정 등

● 세부일정

시간	6월 26일 (수)		6월 27일 (목)
8:00			아침식사
			장소 : 1F – Restaurant
9:00			6. 아이들에게 고전을 읽게 하는 전략 (극단 수레무대 - 김태웅 대표) * 전체 프로그램 A,B반 동시수업(Ballroom)
10:00			
11:00			7. 도서관 담당자와 전문 강사 만남 및 일정조율(Ballroom)
12:00			점심식사 (Ballroom)
13:00	1. 모임 / 오리엔테이션 사업 취지 및 연수 일정 안내 장소 : B1-Ballroom		8. 책놀이 프로그램 기획 개발 가이드 (예술교육연구소 '향을 쓴 종이'팀) * 전체 프로그램 A,B반 동시수업 (Ballroom)
14:00			
15:00 ~16:20			
	장소 : B1-Ballroom	장소 : B1-Maple	
16:30 ~17:50	3. 외부 강사 초청 강연 (성대골 어린이도서관 – 김소영관장) “작은 도서관 사례 나누기”	3. 신체 놀이 책 사물놀이 프로그램 체험 (홍윤숙, 이정은 진행)	
	장소 : B1-Maple	장소 : B1-Ballroom	
	숙소 배정		
18:00	저녁식사 (Ballroom)		
19:00	4. 예술을 활용한 책놀이 체험활동 〈캐릭터, 음악〉 책 소개하기, 읽어주기 기술	4. 예술을 활용한 책놀이 체험활동 〈미술, 리듬〉 책 소개하기, 읽어주기 기술	
	장소 : B1-Ballroom	장소 : B1-Maple	
20:00	5. 예술을 활용한 책놀이 체험활동 〈미술, 리듬〉 책 소개하기, 읽어주기 기술	5. 예술을 활용한 책놀이 체험활동 〈캐릭터, 음악〉 책 소개하기, 읽어주기 기술	
	장소 : B1-Maple	장소 : B1-Ballroom	
21:00	* 숙소로 이동		
22:00	취침 준비/ 취침		

‘2013년 토요 도서관문화학교’ 주요 프로그램 안내

6월 26일 (수) 첫째 날

1. 모임, 오리엔테이션 (14:00~ 15:00)

- 행복한도서관재단 진행
- 참가자들에게 사업 설명 및 연수 일정을 공유.
- A, B모둠으로 수업운영 조 편성.

2. 신체 놀이 프로그램 체험 (15:00~ 18:00) ※ 교차 프로그램 (한 차시 90분 진행)

- 진행 : **홍윤숙, 이정은** 강사
 - 도서관에서 운영하는 신체 놀이 프로그램을 참가자들이 직접 체험해보는 시간을 갖는다. 또한 신체 놀이를 다양하게 변형한 프로그램을 알아보고 직접 놀이를 하며 참가자들의 몸과 마음을 연다.
 - 책 사물놀이를 통해 책에 대한 인식을 바꾼다. 책의 다양한 요소들을 뽑아서 하나씩 프로그램으로 만나다.
- ※ 책 사물놀이 : 책을 물체로 인식하여 책의 내용보다는 사물로서 책을 이해하는 프로그램

3. 작은 도서관 사례 나누기 (15:00~ 18:00) ※ 교차 프로그램 (한 차시 90분 진행)

- 진행 : **김소영** 관장(성대골 어린이도서관)
 - 주민들에 의해 자발적으로 운영되고 있는 성대골 어린이도서관 사례를 만나본다.
- ※ 2번과 3번 프로그램 교차 프로그램이다. A조가 2번 프로그램을 하는 동안 B조는 3번 프로그램을 진행한다. 1차시가 끝난 후 A조는 3번 프로그램, B조는 2번 프로그램을 진행하는 방식으로 교차운영한다.

4. 예술을 활용한 책놀이 체험/ 책 소개하기, 읽어주기의 기술 1 (19:00~ 22:00)

- 진행 : **홍윤숙** 강사 ※ 교차 프로그램 (한 차시 90분 진행)
- 도서관에서 책을 매력적으로 소개할 수 있는 다양한 기술 습득. 연극배우들의 훈련방법을 통해 자신감 있는 태도와 목소리로 책을 소개할 수 있도록 진행한다.
- 책을 읽는 것과 읽어주는 것을 차이를 알아보고 책을 재미나게 읽을 수 있는 다양한 기술을 배운다.

- 현재 도서관에서 운영하는 책놀이 프로그램을 만나본다.
- 예술을 활용한 책놀이 - 캐릭터, 음악을 활용한 책놀이 시연 및 교육 연수.

5. 예술을 활용한 책놀이 체험/ 책 소개하기, 읽어주기의 기술 2 (19:00~ 22:00)

- 진행 : **이정은** 강사 ※ 교차 프로그램 (한 차시 90분 진행)
 - 도서관에서 운영하는 다양한 미술 프로그램 사례 소개.
 - 미술을 활용한 책놀이가 가능한 도서들을 소개한다.
 - 그림책의 이미지를 활용한 책놀이 활동을 함께 한다.
 - 예술을 활용한 책놀이 - 미술, 리듬을 활용한 책놀이 시연 및 교육 연수.
- ※ 4번과 5번 프로그램 교차 프로그램이다. A조가 4번 프로그램을 하는 동안 B조는 5번 프로그램을 진행한다. 1차시가 끝난 후 A조는 5번 프로그램, B조는 4번 프로그램을 진행하는 방식으로 교차운영한다.

6월 27일 (목) 둘째 날

6. 아이들에게 고전을 읽게 하는 전략 (9:00~ 11:00)

- 극단 수레무대 김태용 대표
- 요즘 아이들에게 고전을 읽게 하는 전략을 소개.
- 다양한 고전을 연극화했던 경험을 바탕으로 고전을 읽는 새로운 방법을 제시

7. 프로그램 운영 관련 간담회 및 강사와의 만남 (11:00~ 11:30)

- 진행 : **홍윤숙, 이정은** 외 전문강사
- 전체 프로그램 및 사업에 대한 질의응답 및 소감을 나눈다.
- 도서관 담당자와 전문 강사와 1대 1일 만남의 시간을 갖고, 스케줄 및 향후 진행 일정, 방향을 공유한다. (모집요강 공유하기)

8. 외부 강사 초청 강연 : 책놀이 프로그램 기획 개발 가이드 (12:30~15:00)

- 예술교육연구소 ‘향을 켜 종이’ 팀
- 책 선정에서부터 책의 요소를 뽑아 독서문화 프로그램을 기획 개발하는 과정 소개
 - 프로그램 개발 시 유의사항 및 지켜야 할 원칙
 - 프로그램 구성 및 기획안 작성 법 등
- 5~6인이 한 모듬이 되어 주제 도서를 갖고 한 차시의 책놀이 프로그램을 기획, 개발하는 실습. 작성한 내용을 다른 참여자들과 발표를 통해 공유.
- 모듬별 발표 후 가장 재미있고 인상적인 하나의 프로그램을 선정
 - 모의 시연을 통해 실제 운영 사례를 공유

‘2013년 토요 도서관문화학교’

신체놀이
책 사물놀이
프로그램 체험



강사 : 홍윤숙(극단 아이드리 대표), 이정은(극단 사다리 연출)

신체놀이 책 사물놀이 프로그램 체험

- 강사 : 홍윤숙(극단 아이드리 대표), 이정은(극단 사다리 연출)

책 놀이는!

1. 책에 대한 긍정적인 호기심을 유발시킨다.

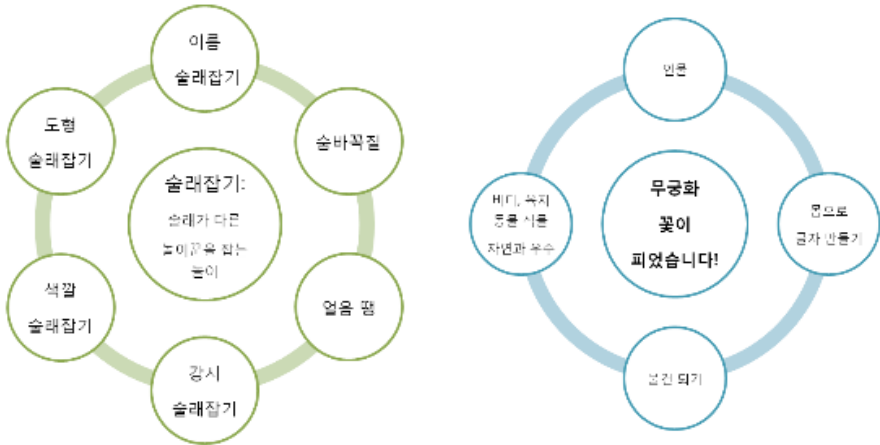
2. 독서에 대한 즐거움을 느낄 수 있다.

3. 단순한 독서활동이 아닌 다양한 예술장르의 활용을 통한 통합예술 체험을 할 수 있다.

4. 능동적으로 활동에 참여함으로써 성취감을 느낄 수 있다.

■ 신체놀이

- 처음 만난 아이들과 어떤 놀이를 하면 좋을까?
- 기존의 다양한 놀이를 체험하고 그 놀이를 변형해 새로운 놀이로 재창작한다.



- 1) 술래잡기와 술래잡기의 변형놀이 체험
- 2) 무궁화 꽃이 피었습니다! - 기본놀이와 변형놀이 체험
- 3) 모듈별로 놀이를 주제에 맞춰 변형해보기
- 4) 공간에 따른 놀이 변형 : 책상이 있는 공간, 좁은 공간 등 활용하는 사례 소개

■ 책 사물놀이 교안

활동 주제	상상하면 책은 놀라운 놀이감이 될 수 있어요!		
활동 목표	프로그램을 들어가기 전에 몸과 마음을 여는 놀이와 책을 가지고 놀 수 있는 다양한 방법을 알아본다.		
활동 과정	활동 내용	준비물	시간
책놀이로 Warm-up	1. 책! 책은 ○○이다! ● 목표 : 프로그램과 강사 소개 및 책에 대한 인식을 알아본다. 1) 프로그램 및 강사 소개 2) 나에게 책은 ○○이다! - 책놀이에 들어가기 앞서 책은 나에게 어떤 의미인지 이야기 나눈다. (책은 ○○이다. 왜냐하면 ○○○이기 때문이다) 2. 책! 책은 최고의 ‘놀이감’이다! ● 목표 : 책을 활용한 다양한 놀이를 체험해본다. 1) 책으로 몸풀기 : 스트레칭해보기- 쪽 뺏어보기, 책으로 중심잡기 등 2) 책을 박자에 맞춰 전달해보기 3) 무궁화 꽃이 피었습니다! - 책 없이 몸으로 해보기 - 책을 들고 다양한 책 읽는 포즈 만들기 4) 우리 집에 왜 왔니, 책 찾으러 왔단다! - 두 팀으로 나누어 책 뺏어오기	이름표	30
중심활동Ⅰ 〈책으로 펼치기〉	1. 책! 책은 ‘상상력’이다! ● 목표 : 책 변형놀이를 통해 상상력 부추기기 1) 내가 좋아하는 책 이야기하기 2) 우리는 미술사 - 무엇이 될까? - 책을 펴지 않고 만들기 (양탄자, 부채, 가방, 거울, 텔레비전, 컴퓨터...) - 책을 펴거나 몸에 붙여 만들기 (나비, 글자, 뱀, 우산, 꽃, 파스, 수건...)	음악 그림책 2권씩 그림 영상 프로젝터	40

중심활동 1 〈책으로 펼치기〉	2. 책! 책은 ‘감각을 열어 준다!’ ● 목표 : 책을 읽기 전에 아이들의 호기심 간지럽히기 - 책 관찰하기 - 크기와 색깔, 글자 수 등 - 책 꼼꼼히 관찰하기 - 책의 나이, 책 속의 모양, 주인공 관찰 등 - 책 오감도 - 가장 맛있는 페이지는? 뜨거운 페이지는? 3. 책! 그림책은 ‘그림이 이야기’다! ● 목표 : 그림책 속의 이미지를 관찰하여 표현해보고 이야기를 연상해본다. - 책 속 그림 따라하기 - 책 속 그림 중 하나를 골라 몸으로 표현해본다. - 그림 속 인물이나 사물이 되어 대사를 만든다. - 이 그림을 선택한 이유는? - 그림보고 이야기 만들기 - 이 그림책은 어떤 내용일까? - 그림에서 나는 소리? - 그림책에서 향기가 난다. - 그림 보고 이야기 상상하기 - 그림 보고 모둠 별로 이야기 발표하기	음악 그림책 2권씩 그림 영상 프로 젝터	40
	* 쉬는 시간 (10분)		10
중심활동 2 〈말놀이 시〉	1. 의성어 의태어 ● 목표 : 우리말의 운율을 느껴보기 - 자기가 가지고 있는 책에서 의성어와 의태어 찾기 - 의성어, 의태어 몸으로 표현하기 - 스피드 퀴즈 - 모둠별로 몸으로 설명한 의성어, 의태어 빨리 맞추기 - 의성어 의태어를 넣어 문장 만들기 ‘곰이 쿵쾅거리며 뛰어가다가 엉금엉금 기어갑니다.’ 2. 말놀이 시 읽기 ● 목표 : 시는 누구나 지을 수 있다! - 여러 가지 방법으로 시 읽기 - 울면서, 화내면서, 노래 부르듯, 할머니 목소리로... - 몸으로 시 읽기 - 뛰면서, 걸으면서, 발을 구르며... - 모듬별 몸으로 읽는 시 발표	말놀이 시 A4 볼펜	30

중심활동 2 〈말놀이 시〉	예시) 독수리 시 : 최승호 수리 수리 독수리 눈 부리부리한 독수리 수리 수리 독수리 발톱 무시무시한 독수리 독수리아 너 마법사 해라 주문을 알려 줄게 수리 수리 마수리 수리 수리 마수리 위의 시를 몸으로 읽기! ● ‘수리’라는 글자가 나오면 읽지 말고 두 손으로 엉덩이를 한 번 친다.	말놀이 시 A4 볼펜	30
중심활동 3 〈책만들기〉	3. 우리들만의 책 – 시집 만들기 ● 목표 : 의성어 의태어를 활용한 말놀이 시를 지어보고 시를 모아서 하나의 책으로 완성한다. 1) 의성어와 의태어를 활용한 시 짓기 – 주제: 봄, 여름, 가을, 겨울 / 네 모둠으로 나눠 주제에 맞춰 시를 써본다. 예시) 애기 우리 아기 작은 두 발 작은 두 발 엄마 따라 엄마 따라 아장 아장 아장 아장 어디로 가나 어디로 가나 어! 어~어! 어! 어~어! 넘어진다~ 넘어졌다! 2) 책 완성하기 – 완성된 시를 책에 길게 이어 붙인다. 3) 시 낭송하기 – 각자 자신이 쓴 시 뒤에 서서 자리를 잡는다. – 자신이 쓴 시중 가장 인상적인 한 문장을 돌아가며 낭송한다.	자바라 형식의 책틀 A4 사인펜 색연필 양면테 잎 음악	30

정리활동	1. 나에게 책은 00이다! ● 목표: 책 놀이 활동을 하고 난 후 책에 대한 새로운 인식을 나눈다. – 책 놀이 활동을 한 후에 나에게 책은 어떤 의미인지 이야기를 나눈다. 2. 나의 소중한 책 알리기 ● 목표: 자신의 책을 알리고 다른 사람의 소중한 책도 알아간다. – 자신의 책을 다른 사람 손으로 전달하며 책이름을 말해준다.		10
------	---	--	----

‘2013년 토요 도서관문화학교’

작은 도서관 사례 나누기



강사 : 김소영(성대골어린이도서관 관장)

작은 도서관 사례 나누기

- 강사 : 김소영(성대골어린이도서관 관장)

성대골? 성대골이 어디야?

인구 천만 대도시 서울에 성대골이라는 지명이 약간 어색하지요?

성대골은 동작구 상도 3동과 4동에 자리잡고 있는데, 정확하게는 지하철 7호선 신대방삼거리역 성대시장입구에서 국사봉 골짜기 일대를 말합니다. 성대골이라는 지명에는 이런 사연이 있습니다.



마을주민 성정임씨가 그린 성대골 국사봉과 사자암

옛날 국사봉 골짜기 일대에 신씨 성을 가진 부자가 살았는데 인심 좋고 착한 사람이었어요. 콩, 좁쌀, 비단 등 이웃에서 필요하다고 하면 나눠주고 빌려주고 마을사람들

에게 인심을 많이 얻었지요. 세월이 흘러 그분이 돌아가시게 되어 마을사람들이 몹시 서운해 했어요. 사람들은 “어찌지, 어찌지 얼마나 좋은 사람이었는데”, “지난해 콩을 줘서 잘 먹었는데”, “어머나 어떡해, 좁쌀 한말 켜 못 갚았어!”, “우리 딸 시집 보낼 때 비단도 한 필 주셨어”라며 슬퍼했어요.

그 분의 장례식 날 묘 자리를 구해 땅을 파헤쳐보니 복숭아꽃이 한 아름 나왔다고 해요. 그때부터 이 마을을 성도화리라고 불렀어요. 성도화리가 세월이 흐르면서 ‘성도아리’로 다시 성대리로 불렸고 그러다 지금의 ‘성대골’로 변천했다고 합니다.

성대골에는 빙수골 공원이 있는데, 사자암 아래에 항상 차가운 물이 나오는 우물이 있었다하여 불린 이름입니다.

마을에 있는 국사봉은 양녕대군이 이 산에 올라 나라를 생각하고 임금을 걱정했기 때문에 생각 사(思)를 써서 국사봉(國思峰)이라 불렀다는 데서 유래하는데 지금은 스승 사(師) 자를 쓰고 있습니다. 이유는 조선왕조 건국 당시 무학대사가 한양 천도를 도우며 돌아보니 한양주변 산세 중에 이곳 국사봉이 백호가 되어 한양 외곽으로 빠져나가는 형국임을 알고 그 맥을 잡아 백호가 빠져나가지 못하도록 사자암이라는 암자를 지었습니다. 그래서 무학대사를 나라의 스승(師)으로 여겨 지금은 국사봉(國師峰)이라 부르고 있습니다.

출처: 성대예술단 백세교실 대본(성대골 신화로 구전되던 내용을 정리한 내용입니다)

성대골 공동체 이야기

동작구 상도 3·4동에 위치한 성대골은 성대시장을 중심으로 형성된 마을이다. 2009년 봄, 상도3동 주민센터에 풀씨모임이라는 동아리가 생겼다. 매주 화요일 오전 10시 경에 모여 책도 같이 읽고 마을에서 무엇을 할지 고민도 하는 5명 내외의 작은 모임이었다.

풀씨모임에서는 우연한 기회로 꿈틀이(지렁이)를 만난다. 생김새가 '조금 부담스러운' 지렁이를 집안에서 키울 수 있도록 분양해 주고 교육도 해가며 주민들에게 다가갔다. 지렁이로 음식물쓰레기 줄이기 운동을 시작한 것이다. 다음 해 2010년 7월, 상도 3동 중앙에 위치한 빙수골 공원에서 지렁이축제가 열렸다. 마을에서 열리는 축제로는 처음이었다. 8월에는 상도 4동 도화공원에서 축제를 이어갔다. 그리고 가을에는 골목길 안에 버려진 빌라 화단에 국화를 심는 운동을 시작했다. 그런데 이런 작은 실천들이 도심의 삭막함을 변화시킬 씨앗이 될까?

〈우리동네 작은도서관 만들기〉첫걸음을 내딛다

풀씨모임에서 활동하던 나는 희망동네(희망나눔동작네트워크)를 알게 되었고, 〈우리동네 작은도서관 만들기〉에 관심을 갖게 되었다. 처음엔 주민들이 도서관을 만들고 운영한다는 것이 실감나지 않았지만 동네마다 어린이들이 찾는 작은도서관이 곳곳에 있어야 한다는 말에 발로 뛰기 시작했다. 주민추진위 대표를 맡아 리플렛을 만들어 마을 구석구석을 돌았다. 1호 모금은 디씨아울렛 마트 사장님 10만원, 성대에 슬단 이순자 단장님 칠순잔치 한복 맞춤 돈 100만원, 마을 약사가 한푼 두푼 모금해 간간히 전해준 돈 봉투들, 6곳의 어린이집 원장님들이 150여만 원을 모금해 주셨고, 도서관 앞 건물 주인께서 100만 원을 조건 없이 통장에 입금해 주셨는데 성함이 낱설어 나중에서야 그 분인 것을 알았다. 이처럼 돈이 모이기 시작하자 "이 사람들이 무엇을 믿고 이렇게 지갑을 열었을까?"에 대해 생각했고, 더 열심히 주민들을 만나기 시작했다. 그렇게 모금과 일일호프, 단체 지원 등을 통해 도서관 '건립' 기금 2,000여만 원이 모였다. 그 일을 하면서 '사람 사는 곳은 그 곳이 시골이든 도시든 인정이 있다'는 것을 새삼 확인하게 되었다.

2010년 10월 21일, 성대골에는 '모두가 함께 만들어, 모두가 주인'인 마을도서관이 생겼다. 하지만 개관식을 마친 다음날 문을 열었을 때의 심정은 지금도 뚜렷이 기억에 남아있다. 망망대해에 떠있는 작은 돛단배 위에 혼자 앉아 있는 기분이었다. 통장 잔고는 60만 원 정도 남았고, 월세 낼 날짜는 일주일 후로 다가왔다. 도서 분류 작업을 해야 대출을 할 수 있고, 그래야 회원가입을 권유할 수 있고, 해야 할 일이 산더미처럼 쌓여 있었다. 어렵게 도서관리 프로그램을 얻어 수정을 하고 11월 24일 드디어 도서 분류를 시작했다. 130여명이 4박5일 동안 함께 일했고, 인근 교회에서는 점심을 제공해 주었다. 당시 도서 분류작업을 하려면 프로그램과 도구들 포함 최소 350만원은 있어야 했다. 그 일을 돈 한 푼 쓰지 않고, 마을 사람들의 힘으로 해냈다.

“다음 정거장은 성대골어린이도서관입니다”

그 결과 2010년 12월 6일 월요일, 드디어 〈성대골어린이도서관〉은 도서대출을 할 수 있게 되었고, 회원가입도 시작했다. 성대골어린이도서관이 마을에 알려진 계기는 2011년 1월 7일부터 마을버스 11대에서 "다음 정거장은 성대골어린이도서관입니다"라고 안내방송을 하면서부터였다. 무작정 마을버스 회사를 찾아가 안내방송 부탁을 드렸을 때 담당과장님의 난감한 얼굴표정이 아직도 생생하다. 방송이 시작된 날, 핸드폰과 도서관 전화기는 안내방송을 듣고 놀란 회원들의 전화로 불이 났다. 2011년 1월 29일 개관 100일이 되는 날 백일잔치를 했고 회원은 100명을 넘어섰다. 그 날도 마

을 떡집에서 백설기 100조각을 후원받아 주민들과 하루 종일 나눠 먹고, 저녁에는 열여섯 가족이 음식을 하나씩 해 와서 만찬을 즐겼다. 2011년 1월부터 자원활동가 8명이 돌아가면서 '도서관 지킴이'로 활동했다. 도서관 운영은 주민들로 구성된 10명의 운영위원이 회의를 통해 결정한다.

성대골어린이도서관을 만들면서 드디어 공동체의 기초가 마련되었다. 주민들이 유지해야 할 공간이 생기고, 해결해야 할 과제가 생기고, 하고 싶은 일이 기획되기 시작했다. 계획을 어떻게든 실행에 옮기면서 성대골공동체는 성공의 기쁨과 가능성을 하나둘씩 만들어나갔다. 함께하면 못 할 것이 없다. 하고 싶은 것을 시도하면 '성공'이고, 망설이다 못 하면 '실패'라는 공동체의 가치를 만들어 냈다.

2011년 1월 23일부터 시작된 성대골 마을장터는 현재 10회를 진행했고, 성대골에 새로운 문화가 되었다. 2011년 2월 19일에는 신년음악회, 2011년 11월 26일에 송년음악회를 동작문화원 대강당을 빌려 진행했고, 극단 사다리와 함께하는 연극공연을 4회 진행했다. 매년 크리스마스에는 산타축제와 도서관에서의 1박2일 프로그램도 인기 행사가 되었다. 7월에는 도서관 앞마당에 에어바운스를 설치하고 물놀이도 하고, 마을도서관을 통해 주민들과 함께 하기 위한 모든 노력을 하였다.

캠페인, ‘성대골의 책은 살아있다’

2011년 1월부터 〈성대골소식한마당〉이라는 소식지를 어린이기자단과 함께 만들어 1,000부씩 발행해 6곳의 어린이집, 주민센터, 문화센터등에 보내고 거리캠페인도 여러 차례 진행하였다. 가장 기억에 남는 일은 ‘성대골의 책은 살아있다’는 캠페인으로 각 가정에서 보지 않는 책을 판매해 그 수익금으로 도서관의 새 책을 구입하는 일이었는데, 호응이 좋았다. 나쁜 투표 반대운동도 심혈을 기울여 노래(‘밥가’)를 만들고 연습해 마을에서 캠페인을 하다가 단체로 선관위에 출두하기도 했다. 하루도 잠잠할 날이 없는 성대골의 하루였다.

2011년 12월 22일에 터진 인조잔디 반대운동이 가장 치열하고 긴박했다. 20일에 방학을 하고 22일에 알았으니 정말 긴급했다. 짧게는 20여일 후에 공사가 시작된다는 것이다. 시간은 20일, 일단 서명운동을 하였다. 26일 비상대책회의를 하고 다음날 상도 초등학교 교사 한 분과 엄마들 십여 명이 길가로 나갔다. 아침 7시부터 밤 9시까지 연말연시를 추위와 싸우며 길에서 보냈다. 2012년 1월 1일, 딸은 수두에 걸려 누워있는데 나는 성대시장 사거리에서 피켓을 들고 서 있어야 했다. 이렇게 캠페인을 한지 딱 7일 만에 오가는 사람들 중 상도초등학교 학부모들을 골라 서명을 받았는데, 모두 546명이었다. 시간이 없어 1월2일 아침 일찍 동작교육지원청에 접수를 하고, 그 날 저

넉 6시경에 인조잔디를 깔지 않겠다는 약속을 받았다. 그 때의 감격과 흥분은 잊을 수가 없다. 성대골공동체가 단단해 진 결정적 사건이었다.

그리고 2011년 3월 11일, 후쿠시마 사고가 일어났다. 이 큰 핵발전소 사고가 계기가 되어 성대골은 에너지문제에 관심을 기울이기 시작했다. <녹색연합>과 <여성민우회>의 도움을 받아 시작한 일이 이제 서울시와 에너지 자립을 위해 활동하는 수많은 단체들과 엮여져 이제 성대골공동체의 목표는 <에너지 자립마을 만들기>가 되어 버렸다.

‘주민과 함께 떠나는 행복으로 가는 사색여행’

성대골어린이도서관에서는 수많은 강좌와 워크숍이 진행되었다. 가장 인기를 얻었던 강좌는 2011년 6월~7월에 진행된 ‘주민과 함께 떠나는 행복으로 가는 사색여행’이다. 주민들의 의견을 모아 네 가지 주제를 정하고, 주제별로 모시고 싶은 강사님들을 선정하고 그 중 1순위 강사님들을 섭외했다. 한 분을 제외하고 세 분이 승낙을 해주셨고, 흥분 속에 4회 연속특강이 진행되었다. 혁신학교부문에 서울시 김명신 시의원, 이재복 어린이문학평론가, 서형숙 엄마학교 저자, 유범상 교수님의 나를 찾아 떠나는 여행 강의를 진행되었다. 대회 강사 분들도 성대골의 뜨거운 열기에 점심과 차를 드시고 가셨고, 유범상 교수님은 선약도 깨시며 맥주까지 드시고 가셨다. 그리고 보니 정말 많은 귀한 인연이 성대골어린이도서관을 통해 마을로 이어졌다.

마을의 가장 큰 관심사는 상도3동에 작은초등학교를 건립하는 일이다. 마을에 초등학교가 없어 아이들은 늘 먼 거리를 통학해야 했다. 2011년 2월15일, 상도3동 작은초등학교 설립을 위한 주민추진위가 발족했다. 그리고... 2012년 봄, 서울시 <마을만들기> 학생공모전을 준비하는 학생들을 만나게 되었고, 학교에 대해 이야기하기 시작했다. 학생들은 처음엔 실현가능성과 규모 때문에 많이 망설였다. 공모전에 당선되려면 공모요강에 충실해야 하는데, 학교를 만드는 일은 서울시에서 마음먹는다고 할 수 있는 일이 아니었기 때문이다. 한참 시간이 지난 후에 학생들이 한 번 해 보겠다고 다시 찾아왔다. 학생들과 우리는 머리를 맞대고 성대골에 에너지 자립마을이 바탕이 되는 <숲과 바람과 태양의 학교>를 디자인했다. <숲과 바람과 태양의 학교>는 에너지 자립마을 만들기 워크숍을 하면서 주민들이 미리 구상해 두었던 그림이었다. 학교는 스쿨팍이라는 개념으로 학교 안에 마을이 들어가는 형태로 디자인 되었다.

도서관, '마을에서 배우는 학교'로 진화하다

2012년 4월 18일에는 성대골마을학교가 개교했다. 도서관 운영진 15명이 공동출자를 하고, 마을주민 중 5분은 명예교사로 학생은 성대골 아이들 30명으로 해서 '마을에서 배우는 학교'를 만들었다. 보증금 2,000만원에 월 90만원이었던 장소를 보증금 100만원에 월30만원으로 제공받고 15명의 마을교사가 새 살림을 꾸려나가기 위해 회의에 회의를 거듭했다. 끝이 없는 회의 속에서도 포기하지 않고 진행하는 것을 보면 그 자체로 감동이었다. 2012년 12월 19일, 아침 6시부터 시작된 회의는 오후 4시가 되어서야 끝났다. 회의에서 나온 안전과 방안만 A4로 수십 장이다. 그저 경이롭고 기적 같다. 성대골공동체가 어떻게 나아가고 어떤 성과를 내는 것보다 하루하루 순간순간 함께 하면서 만들어내는 긍정의 힘이 중요하다. 마을학교는 7개월 만에 안정되었고, 2013년 다섯 가정이 신입으로 입학을 하여 총 22가정이 되었다. 이제 마을로 나아가 주민들과 자립적 삶을 디자인하는 교육운동과 이를 잘 반영한 공립형 대안학교를 만들기 위한 운동을 하려한다. 아이들과 함께 만들어가는 마을, 아이들이 원하는 마을, 아이들이 스스로 선택할 수 있는 것들이 많은 마을, 그래서 모두가 행복한 마을을 만들기 위해 매주 월요일 9시부터 인근 학교 교사들과 마을학교 교사들, 주민들이 만나 공부를 시작했다. 앞으로 성대골에 불어올 교육혁명이 기대되는 부분이다.

성대골마을학교의 또다른 이름은 성대골에너지학교이다. 마을학교에서 에너지와 관련한 수많은 강좌와 워크숍이 진행되고 있다. 단열개선평사도 했고, 자전거 발전기와 효율이 좋은 화목난로도 생겼다. 화목난로가 생기고 성대골 사람들 몸에서 늘 군고구마 냄새가 난다. 2013년 2월 4차 탈핵학교도 마을학교에서 유치했다. 성대골 주민 활동가 8명이 자비 12만원을 내어 수강을 했다. 마을학교는 에너지만이 아니라 지역의 다른 공동체를 엮어내는 역할도 하고 있다. 주민공동체라디오 ‘동울림’, 동작청년회, 동작맘모여라, 평화캠프, 결혼이주여성평등찾기 등의 커뮤니티에 공간을 제공하며 연대와 교류를 하고 있다.

주민들이 주도적으로 도서관과 학교를 중심으로 지역사회와 함께 하는 성대골 공동체. 이 공동체에는 전문가가 없다. 그런데도 이렇게 많은 일을 해온 성대골공동체의 힘을 어떻게 설명해야 할지 모르겠다. 우린 그저 함께 하니 좋은 사람들과 이렇게 바쁘게 행복하게 살고 있다.

‘2013년 토요 도서관문화학교’

**예술을
활용한 책놀이
체험활동**



강사 : 홍윤숙(극단 아이드리 대표), 이정은(극단 사다리 연출)

예술을 활용한 책놀이 체험활동

- 강사 : 홍윤숙(극단 아이드리 대표), 이정은(극단 사다리 연출)

예술을 활용한 책놀이		준비물
가. 캐릭터를 활용한 책놀이 사서 선생님의 변신!	수다쟁이 아줌마, 이야기 할머니, 척척 박사님으 로 변신! 아이들의 호기심을 자극합니다.	Projector 영상자료
	“지구에는 우리가 모르는 외계인들이 지구인의 모습을 하며 살고 있다. 그리고 그 외계인만 전문적으로 치료하는 도킹박사. 도킹박사를 찾아와 지구인과의 차이를 호소하며 치료를 해달라는 다양한 외계인을 통해 우리 몸의 신비를 풀어본다. 1. 아이들은 모두 다른 행성에서 왔다고 설정한다. 2. 우리의 생김새(손, 발, 허리, 눈..)에 대해 이야기한다 3. 외계인들에게 미리 박사님에게 질문 할 카드를 준다. 4. 질문 할 때마다 영상을 통해 몸에 대해 설명한다.	캐릭터 – 가발, 의상 청진기 지휘봉 자명종시계 Projector 영상자료 캐릭터 – 가발, 의상 청진기 지휘봉 자명종시계
나. 소리를 활용한 책놀이 오감 만족!	모든 책 놀이 수업에 음악이 있다면 정말 좋겠죠! 음악이나 소리가 있는 책을 소개한다면 성공률 90% 장담!	Projector 영상자료
	“러시아의 음악가 프로코피예프가 어린이를 위해 만든 음악동화. 곡이 시작되기 전에 해설자가 등장인물(동물)의 주제와 이를 연주하는 악기를 소개한다.” 1. 우리가 알고 있는 악기는 어떤 것들이 있나요? – 악기사진을 보며 소리 들어보기 2. 피터와 늑대 이야기 듣기 3. 등장인물들과 악기들 소개 4. 등장인물들 소리 만들기	audio 음악자료 Projector 영상자료 audio 음악자료

다. 미술놀이를 활용한 책놀이 함께 만드는 이야기!	이야기를 전개해 갈 때마다 주인공의 표정과 몸 짓이 아이들의 상상력을 통해 그려집니다!	이젤 (혹은 의자) 두 개
	“생김새도 좋아하는 것도 너무나 다른 고슴도치와 고양이의 사랑이야기. 고슴도치는 사랑하는 고양이를 위해서 자신이 가장 소중히 여기는 가시도 다 뽑아버려요.” 오늘의 이야기 소개하기 음향 효과와 동작연습하기 주인공 함께 만들기(붙이거나 그려서) 이야기 속 음향효과 내어보기, 다른 주인공 그리기 나만의 주인공 그리기 (프로그램)	그림판 4개 매직 종이 이젤 (혹은 의자) 두 개 그림판 4개 매직 종이

꼬물꼬물 우리 몸의 신비 – 캐릭터를 활용한 책 놀이

- 개요
 - 대상: 초등학교 중학년 대상
 - 인원: 다수의 아이들 가능
 - 소요시간: 30분
 - 필요 공간: 공간의 넓이가 여의치 않을 경우에 앉아서 진행할 수 있다.
 - 준비물 : 박사님 가발, 가운, 청진기, 눈이 그려진 장난감 안경, 자명종 시계, 아이 1,2,3,4 외계인 역 질문 카드



- 아이들에게 이야기 들려주기
 사서 선생님은 가발을 쓰고 안경과 청진기를 하고 도킹박사로 변신!
아이들을 진찰 하다가 어떤 아이에게는 ‘지구인’ 어떤 아이에게는 ‘외계인’이라고 얘기하며 진찰을 한다.

도킹박사: 나로 말할 것 같으면 (책을 펼치며) 이 책속에 사는 도킹 박사라고 합니다.
지구인과 똑같아지는 성형 수술! 눈, 코 입, 귀와 간 똥구멍, 손톱 따위를
손님 취향에 따라 완벽하게 수술해드립니다. 지구에 사는 외계인 여러분!
외계인 전문 치료사 도킹 박사의 병원으로 오세요!

아이 1: 박사님~~~! 지구인들이 저를 자꾸 쳐다봐요!

도킹박사: 어디보자……. 문제는 ……. 아! 바로 자네 눈이야.
자네는 나와 얘기하는 동안 한 번도 눈을 안 깜빡였지.
보통 지구 사람들은 10초에 한 번씩은 눈을 깜빡인단 말이야.
지구 사람들에게 눈을 안 깜빡이는 것이 더욱 힘든 일이야.
얼마나 힘든 일인지 한번 지켜보게.
자, 지구인 여러분. 지금부터 눈싸움 시합을 해보겠어요.
옆에 있는 친구들 2명이 만나서 눈싸움을 시작하겠습니다. 모두 준비되었
나요? 그럼 시작!
눈싸움 이긴 사람들 손을 들어볼까요? 정말 대단한 인내심과 끈기를 가진
사람들이군요.
자! 여러분 눈을 안 깜빡였더니 눈이 어땠죠? 많이 힘들고 눈물도 나죠?
이것 보게. 지구 사람들은 눈을 안 깜빡이는 게 아주 힘든 일이야.
왜 그런지 알려주지.

(스크린 1 – 아이들과 함께 읽는다.)



눈을 깜빡거리면 눈물이 생긴다.
눈에는 눈물이 있어야 눈알이 부드럽게 움직이고 눈알에 묻은 더러운
먼지나 병균을 죽일 수 있다.

아이 1: 눈을 깜빡이는 건 정말 중요한 일이군요. 저도 지금부터 눈을 깜빡이는 연습
을 해야겠어요.

도킹박사: 행운을 비네. 지구에서 사는 건 쉬운 일이 아니야. 앞으로 또 문제가 생기
면 언제든지 찾아와.

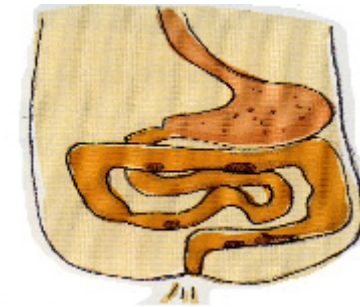
아이 2: 박사님! 배에서 이상한 소리가 나요. 푹푹푹. (아이 2는 미리 배에 자명종
시계를 넣고 있다.)

도킹박사: (청진기를 배에 갖다 댄다) 자네, 도대체 뭘 먹은 건가?

아이 2: 아까 배가 너무 고파서 그만……. 집에 있는 시계를 먹고 말았어요.
도킹박사는 청진기를 배에 대고 소리를 듣는다.

도킹박사: (알약을 하나 주며) 자, 이걸 삼키게.
알약이 식도로 넘어갈 때는 어떤 소리가 날까? ‘꿀꺽’

(스크린 2 – 아이들과 함께 읽는다.)



- * 식도 ~ ‘꿀꺽’
- * 위 ~ ‘꾸르륵 꾸르륵’
- * 창자 ~ ‘꾸물꾸물, 꼬물꼬물’
- * 항문 ~ ‘뽕~웅, 뽕~웅’

도킹박사: 위에서 소화를 시킬 때 나는 소리? ‘꾸르륵 꾸르륵’
위에는 위액이 나와 음식을 쉽게 녹이지. 보통 음식을 위에서 3시간
정도 머물지.
하지만 방금 먹은 그 알약은 재빨리 십이지장이나 창자로 가는 약일세.
이번엔 창자에서 나는 소리를 들어볼까? ‘꾸물꾸물 꼬물꼬물’
알약이 작은창자로 갔군요. 작은창자 즉 소장엔 가면 소화액이 썩아아 나
와서 음식을 소화하지.
작은창자의 길이는 무려 7미터! 그런데 이 길고 긴 터널을 지나면 어디가
나올까?
큰창자 즉 대장이 나온단 말이야. 아마 시계도 큰창자 안에 있을 거야.
그리고 맨 밑에는 나오는 문이 있지.
그게 바로 똥구멍 또 다른 말로 항문이지!
자 이제 이 알약이 시계를 밀어 낼 거야.
힘을 주라구~! 하나, 둘, 셋! ‘뽕~웅, 뽕~웅’
(아이 2, 시계를 꺼내 다른 아이들에게 보여준다.)

도킹박사: (시계를 받아들고 냄새를 맡으며) 어휴~ 냄새. 다시는 음식 외에 다른 것
은 삼키지 말게.

아이 2: 감사합니다. (자리로 가서 앉는다.)
(아이 3, 큰소리로 박사님을 부르며 달려 나온다.)

아이 3: 박사님~, 더럽게 왜 자꾸 방귀가 나오지요? 뽕옹~ 뽕옹~

도킹박사: 하하. 방귀는 더러운 게 아닐세. 자, 여기에 혹시 방귀를 안 끼는 지구인이 있나요?

이것 보게. 방귀는 누구나 끼는 거지. 함께 읽어 봐~!

(스크린 3 – 아이들과 함께 읽는다.)

우리가 삼킨 음식은 큰창자로 가는데 큰창자 안에는
누런 똥도 있고 구린내 나는 가스도 있다.
큰창자에 있는 가스가 똥을 뚫고 몸 밖으로 나올 때
'뽕'소리가 나는 걸 방귀라고 한다.
방귀를 오래 참으며 배 속에 가스가 오랫동안 차 있어서 건강에 나쁘다.

아이 4: (자리에서 벌떡 일어나며) 그럼 코딱지랑 콧물은요? 더러운 게 아닌가요?

도킹박사: 자 그럼 다음 화면을 다 같이 읽어보자!

(스크린 4 – 아이들과 함께 읽는다.)



코에 있는 작은 솔 섬모가 먼지와 세균을 뭉쳐 두었다가 콧구멍 밖으로 툭!
내보는 걸 코딱지라고 한다.
코딱지를 그대로 두면 코 속은 코딱지로 가득차서 더욱 더러워진다.
콧물에는 나쁜 세균을 죽이는 점액이 있다.
사람들은 20분에 한 번씩 콧물을 꿀꺽꿀꺽 삼키는 중이다.

도킹박사: 이제 알겠나? 방귀도 트림도 코딱지도 콧물도 모두 지구인의 몸을 건강하게 하기 위해 있다는 것을!

자, 지구에 사는 인간의 몸에 대해서 조금은 알게 되었나요?

몸의 이곳, 저곳! 고칠 곳이 생기면 이 도킹 박사를 찾아주세요!

단, 외계인만 오셔야 합니다. 그럼 모두 안녕~

피터와 늑대 – 소리를 활용한 책 놀이

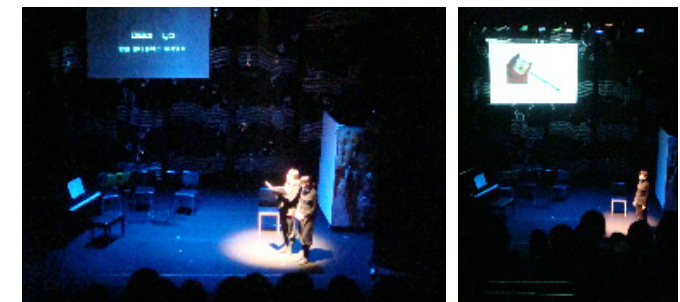
● 개요

1) 대 상: 초등학교 저학년 대상

2) 인 원: 다수의 아이들 가능

3) 소요시간: 30분

- 필요공간: 공간의 넓이가 여의치 않을 경우에 앉아서 진행할 수 있다.
- 공간이 넓고 인원수가 15명 이내인 경우에는 각자 역할을 맡아 연극놀이로 진행할 수 있다.
- 준비물: 그림책, 악기 그림, 음악



● 아이들에게 이야기 들려주기

그림	이야기
	이른 아침, 꼬마 피터는 넓고 푸른 풀밭으로 나갔어. 풀밭에는 작은 새 한 마리가 내려 앉아 찰리찰리 노래를 하고 있었고
	연못에서는 오리 한 마리가 참방참방 물장구를 치고 있었어. 한가롭게 물놀이를 즐기고 있던 오리는 작은 새의 노랫소리가 시끄럽기만 했지. “너 때문에 시끄러워서 수영을 할 수가 없잖아! 좀 조용히 해줄래?” “헛, 날지도 못하는 오리 주제에!” 오리와 작은 새는 짹짹 퉁퉁거리며 시끄럽게 싸워댔다.

3) 각 동물은 몇 번씩 소리를 낼 것인지 약속하고 연습한다.

사서 선생님: 자기가 맡은 역할의 이름이 나오면 일어나서 소리를 내주세요.

오리~~ 새~~ 늑대~~ 고양이~~ 사냥꾼

자, 그럼 ‘피터와 늑대’ 음악동화를 만들어 보겠습니다.

이른 아침, 꼬마 피터는 넓고 푸른 풀밭으로 나갔어.
커다란 나뭇가지 위에 작은 새 한 마리가♪ 노래를 하며 앉아 있었고
연못에는 오리 한 마리가♪ 물장구를 치고 있었어.
오리는♪ 작은 새의♪ 노랫소리가 싫었어.
오리는♪ 짹짹, 작은 새는♪ 짹짹 둘은 서로 싸우기 시작했어.
계속 싸웠어! 더 큰 소리로 싸웠지!
이렇게 오리와♪ 작은 새가♪ 싸우고 있을 때,
꼬마 피터는 고양이 한 마리가♪ 작은 새를♪ 잡아먹으려고
살금살금 다가오는 것을 보았어.
“고양이다!♪ 고양이!♪” 작은 새는♪ 깜짝 놀라 나무 위로 날아올랐어.
화가 난 고양이♪는 오리♪를 따라다니며 괴롭혔어.
고양이는♪ 쫓아오고 오리는♪ 도망가고, 고양이는♪ 쫓아오고 오리는♪ 도망가고
쫓아오고 도망가고 빨리 쫓아오면 빨리 도망가고 더 빨리 쫓아오고 더 빨리 도망가고
그때 피터가 보니 늑대 한 마리가♪ 이리로 다가오고 있지 뭐야!
“늑대다!♪ 늑대!♪” 피터가 소리쳤어.
고양이도♪ 깜짝 놀라 나무위로 도망쳤어.
하지만 날지 못하는 오리는♪ 허둥대며 어디로 도망가야하나 고민을 했어.
그러다 결국 늑대에게♪ 잡아먹히고 말았지.
불쌍한 오리♪
오리가♪ 잡아먹히는 것을 본 꼬마 피터는 화가 났어. 꼬마 피터는,
나무 아래서 졸고 있는 늑대에게♪ 살금살금 다가갔어.
그리고 늑대의♪ 꼬리에 올가미를 씌우고 힘껏 당겼어.
늑대는♪ 발버둥을 쳤어. 꼬마 피터는 더욱 세게 올가미를 잡아 당겼고
늑대는♪ 더 큰소리로 3번 울었어.♪하지만 소용없었지.
그걸 본 작은 새는♪ 신이 나서 노래를 불렀고, 고양이도♪ 신나서 뛰어다녔지.
그때, 사냥꾼 3명이 나타났어. 사냥꾼들은♪ 축 늘어진 늑대를♪ 보고 놀라,
꼬마 피터에게 용감하다고 칭찬을 했어.
그리고는 모두 함께 마을로 씩씩하게 행진을 했지.
용감한 피터가 앞장을 서고 그 뒤로 작은 새, 고양이, 늑대, 늑대 뱃속의 오리,
세 명의 사냥꾼 아저씨 모두 씩씩하게 행진을 했단다~.

고슴도치와 고양이의 사랑 – 미술놀이를 활용 한 책 놀이

● 개요

1) 대 상: 유아(6~7세)~ 초등 저학년

2) 인 원: 20명 내외

3) 소요시간: 20분

•필요공간: 소규모 강의실, 도서관 자체 공간 활용 가능(아이들 앉을 수 있는 공간만 필요)

•준비물: 이젤2개(없을 시 의자로 대체), 의자1개, 매직, 이야기판4개, 종이

● 오늘의 이야기 소개하기

사서 선생님: 오늘은 여러분들에게 특별한 이야기를 소개하려고해요. 이 책의 제목은 ‘너는 유일해’입니다.

그런데 이 책의 이야기는 혼자서 소개할 수 없어요. 모두가 함께 힘을 합쳐야만 만들 수 있습니다.

우리가 힘을 모아 멋진 이야기를 만들어봐요.

● 음향효과 연습하기

사서 선생님: 이야기에 나오는 다양한 소리가 있어요. 이야기를 듣다가 그 소리가 나오는 부분에서 음향효과를

내 주어야 해요! 연습해볼까요?

1) “배가 고팠어요.” : 꼬르륵 꼬르륵 (배에 손을 올리고 돌리면서)

2) “심장이 뛰었어요.” : 쿵쿵 쿵쿵 (손을 가슴에 올리고 뛰는 듯이)

3) 새가 가시를 뽑을 때 : (가시를 두 손으로 뽑는 동작을 하며) 쑉~

4) “잠이 들고 말았어요.” : 드르릉~ 쿵쿨 (잠자는 모습으로)

5) “아침이 되었어요.” : 꼬끼오~~(손으로 닭 벼슬을 만들며)

사서 선생님: 좋아요. 그럼 이따가 이야기 중간에 소리를 꼭 내봐요.

● 주인공 그리기

사서 선생님: 그러면 오늘의 이야기 주인공을 소개할게요. 이쪽은 누구일까요?



절반만 완성된 고양이 그림

절반만 완성된 고슴도치 그림
(고슴도치 가시는 빨대를 활용)

사서 선생님 : 맞아요. 여기는 고슴도치고 이쪽은 고양이에요.
그런데 이 고양이는 무엇인가 없는 거 같아요. 무엇이 없나요?

아이들 : 눈이요, 꼬리요, 수염이요!

사서선생님 : 그래요. 눈과 꼬리 수염 그리고 목에 달리 예쁜 리본이 없네요.

미리 준비한 세 종류의 눈을 보여준다.

아이들 중 한 명에게 원하는 눈을 떼어내어 붙이도록 한다.

수염, 꼬리, 리본은 원하는 아이들이 나와 매직으로 그리도록 유도한다.

사서 선생님 : 그럼 이번에는 고슴도치를 함께 만들어봐요.

고슴도치는 얼굴이 앞으로 튀어 나왔나요, 아니면 쑥 들어갔나요?

아이들 : 앞으로 튀어 나왔어요.

매직으로 고슴도치의 얼굴을 완성한다.

사서 선생님 : 고슴도치는 배가 똥똥하게 나왔나요? 아니면 쑥 들어갔나요?

아이들 : 배가 앞으로 나왔아요.

매직으로 배를 그린다.

사서 선생님 : 고슴도치는 팔과 다리가 긴가요? 아니면 아주 짧은가요?

아이들 : 진짜로 짧아요!

#매직으로 고슴도치 팔과 다리를 그린다.

사서 선생님 : 마지막으로 고슴도치는 눈과 코가 큰가요? 아니면 아주 작은가요?

아이들 : 아주 아주 작아요~

매직으로 눈과 코를 그려서 완성한다.

사서 선생님 : 우와! 이렇게 여러분들이 함께 도와주어서 이야기의 두 주인공이 완성 되었어요.

오늘 이야기의 제목은 바로 ‘고슴도치와 고양이의 사랑’이야기예요.

너무나도 다른 두 주인공이 과연 사랑을 할 수 있을지 이야기를 시작할게요.



● 고슴도치와 고양이의 사랑 이야기 들려주기

고슴도치에게는 가시가 가장 소중했습니다. 왜냐하면 이 세상에서 가장 무섭다는 호랑이, 사자도 고슴도치 가시 앞에서는 꿈쩍도 못했기 때문입니다. 그래서 고슴도치는 이 가시들을 소중하게 가꾸고 보살폈어요. 그러던 어느 날 고슴도치가 정원을 지나는데 갑자기 배가 고팠어요. 배에서는 이런 소리가 들렸죠. (함께: 꼬르륵~꼬르륵~) 그런데 마침 정원 한쪽에서 우유 한 그릇을 발견하게 됩니다. 우유의 주인이 없다고 생각한 고슴도치는 맛있게 우유를 먹었어요. 그런데 갑자기 누군가가 나타났습니다. 바로 이 동네에서 가장 아름답다고 소문난 고양이였죠. 그 우유의 주인은 바로 그 고양이였습니다. 고슴도치는 그만 고양이를 본 순간 첫 눈에 반해버렸어요. 고슴도치의 심장에서는 이런 소리가 들렸어요. (함께: 쿵쿵 쿵쿵) 고슴도치는 너무 놀라 “죄...죄송합니다....”라고 이야기하고는 가려고 하는데 갑자기 고양이가 “잠깐만요. 당신의 내일 아침식사에 초대하겠어요. 만약 가시가 없이 온다면 말이예요. 같이 먹다 찢리면 어떡해요!”라고 이야기하고는 사라져버렸어요. 고슴도치는 “내일 아침식사에 나를 초대하겠다고? 그런데 가시가 없이 온다면 말이야.” 사랑에 빠져버린 고슴도치는 조금도 망설이지 않았어요. “그래! 내가 사랑하는 고양이를 위해서라면 이따위 가시는 조금도 아깝지 않아!”라고 외치며 이세상에서 부

리가 가장 길고 딱딱한 새를 찾아가기로 했어요.

세 번째 주인공 부리가 길고 딱딱한 새 그리기

: 아이들이 새의 몸통, 얼굴, 날개, 다리, 부리를 나눠 그려 새를 완성한다.

고슴도치는 이 새에게 부탁했어요. “제발 나의 가시를 다 뽑아줘!” 이제부터 우리가 새가 되어 고슴도치의 가시를 하나씩 뽑아볼 거예요. (함께: 쓱~ 이라고 외치며 빨대로 만든 가시를 하나씩 뽑는다)

그러다가 한명이 고슴도치의 가시쪽을 통째로 뽑아버린다.

세상에.... 가시가 없는 고슴도치는 대머리 고슴도치가 되어버렸어요. 하지만 사랑에 빠진 고슴도치는 너무나 행복했대요. 그리고는 다음날 고양이와 만나기로 한 약속장소에 해가 뜨기 전 미리 가버렸대요. “내일 고양이를 만나면 뭐라고 이야기하지? 그래! 노래를 불러주는거야. 고양이 나는 너를 사랑해~ 사랑해 사랑해~ 나는 너를 사랑해~” 이렇게 불러줘야지 마음먹고는 그만 기다리다 지쳐서 잠이 들고 말았어요. (함께: 드르렁 드르렁 쿵쿨) 그리고는 시간이 흘러 아침이 되었죠. (함께: 꼬끼오~) 아침이 되자 고양이는 하얀 우유를 가지고 약속장소에 나타났어요. 하지만 아무리 주위를 둘러 보아도 고슴도치는 보이지 않았어요. 고슴도치가 가시를 다 뽑자 그 등이 마치 작은 언덕처럼 보였거든요. 고양이는 화가나서 “흥! 남자들은 다 거짓말쟁이러니깐!”하며 옆을 보는데 옆에는 너무나도 따뜻해 보이는 작은 언덕이 있었어요. 그 위에 올라간 고양이는 너무나 행복했죠. “어머~ 이 언덕 너무나도 따뜻하고 포근해. 이 언덕을 평생 나의 작은 언덕으로 삼아 이곳에서 잠도 청하고 쉬어야겠어.”라고 이야기했어요. 그러자 잠에서 깨어난 고슴도치는 고양이의 이 말을 듣고, 고양이가 꺾까봐 움직이지 않고 생각했어요. ‘그래, 내가 사랑하는 고양이를 위해서라면 고양이의 작은 언덕이 되어주어야지.’ 이렇게 해서 고양이 옆에 고슴도치 언덕이 생겨나게 되었답니다. 몇 년 후에 고슴도치 언덕에는 새끼 고양이가 한 마리, 두 마리, 세 마리 태어났어요. 하지만 이 아기고양이들에게는 한가지 비밀이 있었죠. 머리에 뽕족 뽕족 작은 가시가 있었거든요. 하지만 이건 췌! 비밀이에요. 앞으로 길을 가다가 작은 아기 고양이의 머리를 쓰다듬을 때 머리에 작은 가시가 나 있는 고양이도 만날 수 있을 거예요. 그럴 때는 오늘 만났던 ‘고슴도치와 고양이의 사랑’이야기도 기억해주세요. 그럼 안녕~

● 나만의 주인공 만들기

사서 선생님: 여러분들이 도와주어서 함께 공연을 만들 수 있었어요. 이제부터는 각자 자신만의 주인공을 꾸며주세요.

이야기 속의 고슴도치와 고양이의 모습을 새롭게 만들고 이름도 지어주세요.

활동지를 나누어주고 아이들이 꾸밀 수 있도록 색연필 등을 나누어준다.

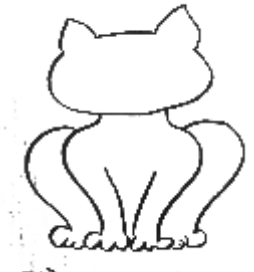
꾸미는 것은 스티커와 크레파스 등 다양한 미술도구를 활용할 수 있다.

나만의 주인공 만들기



이름:

나만의 주인공 만들기



이름:

활동지 예시 - 고슴도치와 고양이 꾸밀 수 있도록 여백을 그려서 나누어 준다.



‘2013년 토요 도서관문화학교’

**아이들에게
고전을 읽게
하는 전략**



강사 : 김태용(극단 수레무대 대표)

책 읽게 만드는 “나만의 전략”과 “도서관의 전략”

- 강사 : 김태웅(극단수레무대 대표, 연출가)

I. 책 읽게 만드는 나만의 전략

“장차 컴퓨터가 상용화되면 종이에 인쇄된 문서는 사라질 것”이라고 단언했던 미래 학자가 있었다. 결과는 정반대로 나타났다. 컴퓨터 때문에 종이의 수요가 훨씬 많아진 것이다. 이유는 ‘동굴거주자의 원리 (Cave Man Principle)’라 불리는 진보를 거부하는 인간의 원시적 욕구 때문이라고 한다. 원시인에게는 “커다란 사냥감을 다 잡았다가 놓쳤다”는 감질 나는 이야기보다 직접적인 사냥의 증거가 훨씬 더 중요했다.

아날로그 전축과 레코드판이 사라질 때의 아쉬움과 달리 책은 사라지지 않았다. 이전의 책보다 훨씬 선명한 인쇄와 역동적인 편집으로 인해 오히려 책읽기가 수월해진 것이다. 덕분에 아이슈타인의 상대성원리를 나이가 한참 들어 우연히 잡아 든 청소년용 과학서적으로 이해할 수 있었다. 책의 소중함을 알고 있었던 세대 탓이었을까? 하지만 내 또래의 친구들은 여전히 이전만큼 책을 보는 것 같지는 않다. 그들에게 나의 과학지식을 이야기하면 “와, 너 대단하다.”고 감탄한다. 그리고는 “너 그거 왜 공부하니?”하고 묻는다. 참고로 나는 연극영화학과 출신이다.

아동시절 책을 꽤 읽던 친구가 청소년기에 접어들어 흥미를 잃는 경우들을 꽤 많이 본다. 물론 성인이 되어서는 더 멀리 한다. “그거 왜 읽어?” 혹은 “왜 그걸 공부해?”라고 묻는 친구들은 항상 있다. 그렇다면 “왜?”만 충족시켜주면 책 읽게 만드는 건 그다지 어려울 것 같지 않다는 생각이 들었다. 후배들이나 제자들에게 책 읽게 만들려고 무진 애를 쓴 시간들이 있다. 물론 현재도 그 과제를 게을리 하지 않는다. 단지

세월이 흐르면서 방법이 계속 바뀌어갔을 뿐이다.

80년대에는 연기를 가르치면서 ‘줄리앙 소렐’의 천재성이나 자존심을 주로 많이 인용했다. ‘싱클레어’의 끝없는 질문에 대한 이야기도 게을리 하지 않았다. ‘어린왕자’나 ‘제갈량’의 경우수도 적지 않았다. 90년대 들어서는 빈센트 반 고흐나 모차르트를 인용했고 때마침 유행하던 포스트모더니즘 열풍에 발맞춰 움베르토 에코의 <장미의 이름>과 연관시킨 스위프트의 <걸리버여행기>, 이인화의 <영원한 제국>, 댄 브라운의 <다빈치 코드>를 틈틈이 이야기 해주었다. 배우가 되려면 장기적인 계획이나 전략이 필요하다는 명목으로 말이다.

이때까지만 해도 큰 문제는 없었다. 컴퓨터는 물론이고 온라인 게임의 열풍이 불기 전까지는 말이다. 경제적 풍요는 이후 아동들의 손에 게임기와 스마트폰마저 쥐게 만들었다. 끊임없이 뇌를 사용하고 있다는 점에서는 우려할 일이 아니지만 그것이 우뇌가 아닌 좌뇌 쪽으로만 치우친다는 게 문제였다. 책은 지식을 쌓기 위한 목적도 있겠지만 결국 뇌의 발전 혹은 훈련에 그 이점이 있다. 상황을 판단하고 결정을 내려 시도하는 능력 없이 이 시대를 살아 나갈 수 있겠는가? 능동과 수동의 차이이다. 우뇌의 발전은 인간을 능동적으로 만든다. 스스로 질문하고 그 대답을 찾고 그것을 실천하는 능력은 주로 우뇌의 몫이다. 물론 좌뇌의 입력 량도 중요하다. 그러나 그것이 문제를 해결하진 않는다.

책읽기, “왜?”를 충족시켜주는 것이 열쇠

책을 읽는 일은 중요하다. 앞서 말했지만 지식의 문제가 아니다. 효율적으로 읽게 만들 수 있다면 “왜?”의 효과를 볼 수 있다. 2000년대 들어 나름 전략적으로 정리한 구분이다.

- * 뜨거운 책을 많이 읽느냐 차가운 책을 많이 읽느냐
- * 어떤 책을 뜨겁게 읽느냐 차갑게 읽느냐
- * 뜨거운 책을 차갑게 읽을 수 있느냐
- * 차가운 책을 뜨겁게 읽을 수 있느냐

뜨거운 책은 소설일 확률이 높다. 무협소설, 연애소설, 추리소설은 물론이고 베스트셀러류의 현대소설 등이 여기에 속한다. 차가운 책은 과학서적을 비롯한 각종 전문서적들이다.

움베르트 에코의 <장미의 이름>은 기호학자이자 철학자가 쓴 책이다. 소설이긴 하지만 차가운 책으로 분류해야 한다. 그러나 그는 추리소설 방식을 취했고 뜨겁게 읽게 만들었다. 그래서 초판 당시 천만권이 팔렸던 것이다. 이후 출판된 그의 소설 <푸코의 추>나 <바우돌리노> 역시 천 만권을 돌파했지만 이미 그 두 책은 뜨겁게 읽을 수 있는 책이 아니었다. 기호들로 가득 차있는 책을 어떻게 뜨겁게 읽을 수 있겠는가?

박완서의 <나목>이나 <엄마의 말뚝> 그리고 <그 많던 싱아는 누가 다 먹었을까?>는 분명 뜨거운 책에 속한다. 책을 읽는 내내 먹먹하고 감성이 뚝뚝 흐르고 경쾌하기까지 하다. 그럼에도 불구하고 나는 박완서의 책을 차갑게 읽어냈다. 30년 전 처음 <나목>을 접하면서부터 놀라움을 금치 못했다. 자신의 이야기였기 때문이었다. 나머지 책들도 주로 그러했다. 그래서 그녀의 삶을 지켜볼 수밖에 없었고 죽음을 맞이하는 순간까지 그녀는 0.1mm도 날 실망시키지 않았다. 소설은 뜨거웠지만 나의 관점은 과학자처럼 차가웠다. 그녀의 삶 자체가 내 인생의 모토가 된 것이다.

요 근래 나의 삶을 뜨겁게 달구는 책들은 대부분 과학 서적이다. 제레미 다이아몬드의 <총,균,쇠>, <제3의 침팬지>, 리처드 도킨스의 <이기적 유전자>, 이언 모리스의 <왜 서양이 지배하는가>, 미치오 카쿠의 <미래의 물리학>, 빌 브라이슨의 <거의 모든 것의 역사> 그 외에도 <화학으로 이루어진 세상>, <한 권으로 끝내는 공룡> <사람이 알아야 할 모든 것, 과학> 등등이다. 나의 머릿속은 온통 유전학, 생태생물학, DNA, 양자역학, 인류학, 진화론 등등의 과학용어로 가득 차있다. 이상한 건 이 책들을 너무나도 뜨겁게 읽고 있다는 사실이다. 전에 같으면 줄쳐가면서 외워가면서 읽던 책들 인데 지금은 그저 틈만 나면 읽어나간다. 누워서도 읽고, 강의 전에도 읽고, 항상 맞춰나가던 약속시간도 앞당겨 술집에서도 읽는다. 덕분에 자가용 대신 지하철 타는 습관도 생겼다.

나는 강의 중에 이런 말을 간간히 한다. “이건 당근이야. 내 목적은 철학이지. 너희들이 왜 연기를 해야 하는가 하는 질문을 하게 만드는 거지. 그리고 셰익스피어를 읽으면서 ‘결코 그럴 리가 없어’라는 의문을 갖게 만드는 거지” 나의 당근은 막강하다. 나는 연출이면서 연기자이고 무대미술과 조명을 깊게 공부했으며 발레와 봉산탈춤과 마임 실력도 만만찮다. 최고의 무기는 방송연기와 CF모델을 경험했다는 사실이다. 그들에게 오디션 현장을 실감나게 재현해내고 카메라 앞에서 어떤 자세를 취할지 이야기 해주면 그들은 곧바로 솔깃해진다. 그리고 그 감동을 끌어 모아 철학 강의를 하는 것이다. 책 읽으란 이야기는 안한다. 그저 예를 들 때 책 내용이나 인물들을 거론할 뿐 혹은 페이스북에 요즘 내가 읽고 있는 책의 사진과 느낌들을 약간 과장해서 올릴 따름이다. 매주 수요일 가천대 캠퍼스 내 교보문고에 반드시 들르는 일도 그들에게는 자극이 된다. 한 달 전, 춤 잘 추는 제자 집에서 음주운전 안하려고 하루

잠자리를 청한 적이 있었다. 두 단 짜리 책꽂이에<총,균,쇠>가 꽂혀 있었다. “다 읽었니?” “어휴, 너무 힘들어요, 교수님. 올해 내로 반드시 읽어내겠습니다.” 그리고 그 옆에는 고틀리치의 <서양미술사>와 1200페이지 분량의 오스카 G. 브로켓의 <영국의 역사>가 나란히 꽂혀 있었다.

II, 책 읽게 만드는 도서관의 전략

10년 전부터 나를 예상해 왔다. 언젠가는 작은 단위의 문화 향유 지자체 시대가 도래할 것이다. 그것이 어떤 형태로 나타날까? 시나 구 그리고 군 단위의 문화예술회관은 이미 자리를 잡았을 것이고 이후 동이나 리단위의 시설일 텐데 청소년수련원 형식일까? 미니 문화예술 회관일까? 전국에 퍼져있는 교육시설들을 이용할까? 동사무소가 그 역할을 할까? 뭐 이런 질문을 던지면서 계획적으로 극단 프로그램을 변화시켜왔다. 대극장용 공연을 소극장용으로 그리고 찾아가는 공연용으로 바뀌나갔고 아울러 예술교육프로그램도 나름대로 특성화시킬 계획을 세웠다. 3~4년 전부터 변화를 감지했다. 도서관이었던 것이다. 많이 생겼고 더 많이 생기겠지만 시설이나 프로그램은 예산을 초월하기 시작했다. 도서관이 단지 책을 읽는 공간이 아니라 마치 핸드폰으로 사진도 찍고 계산도 하고 볼도 밝히면서 컴퓨터 기능은 물론이고 TV시청 게임도 가능하게 만드는 느낌이었을까?

분명한 것은 도서관은 책의 공간이다. 도서관이 문화 향유의 기능을 떠맡는다 해도 도서관은 도서관이다. 그 곳에서 공연을 한다면 책과 관련지어야 할 것이고 예술교육도 책으로 출발해야 한다. 강의도 책 강의야 한다. 책을 전제로 프로그램을 발전시켜야 한다는 명제는 분명하다. 그런데 방법과 과정이 어떻게 전개되어야 하는지는 시행착오를 거치면서 그 형태가 잡힐 듯싶다. 점점 지원은 커질 것이고 역할 역시 확장될 것이다. 시행착오를 줄이기 위해 많은 앙케이트 조사와 세미나를 병행하게 될 것이고 프로그램의 양과 질로 승부를 내는 경쟁 체제로 접어들게 될 지도 모른다. 역할이 커지면 평가 기준도 까다로워지기 마련이다. 새로운 프로그램에 대한 관심과 동시에 지원을 아끼지 말아야 할 것이다. 멀지 않은 미래에 도서관 문화프로그램이 대한민국 문화 수준을 가늠케 만들지도 모르기 때문이다.

이러한 방향으로 전개되기 시작하면 각 도서관 마다 다양한 특성을 만들어 내야 하는 과제를 떠안게 될 것이다. “경기도 군포 도서관은 ‘셰익스피어 읽어주는 광대’ 프

로그램이 유명하다는군.”, “반포도서관은 ‘베이비 북 공연’으로 히트를 쳤데.”, “태안군 내리도서관은 ‘생태체험과 한국의 갯벌’ 프로그램 때문에 서울에서도 찾아온다는군.” 설악도서관의 특별한 버섯체험 프로그램 때문에 ‘한국의 나무’ 혹은 ‘한국의 식물’과 관련된 책 부수가 늘어날 지도 모른다.

도서관, 스스로 답을 찾는 즐거운 프로그램 만들어야

조금 먼 이야기를 했다 싶지만 나름 확신도 든다. 가까운 이야기로 마무리를 짓겠다. 언제나처럼 요즘 친구들도 읽어라하면 안 읽는다. 읽을 수밖에 없도록 만들어야 한다. 궁금하게 만들어야 하고, 눈으로 보여줘야 하고, 만지게 만들어야 한다. 스스로 질문하고 스스로 답을 찾게 만드는 프로그램이 필요하다. 물론 즐거운 프로그램이어야 한다. 두 가지 과제가 있다. 하나는 프로그램에 관한 문제이고 또 하나는 누가 그 프로그램을 진행하느냐 하는 문제이다.

관장이나 사서들의 일이 많아질지도 모르겠다. 스스로 만들어 내야 하는 프로그램으로 다른 도서관과의 차별성을 두는 일은 당연한 일이고 감당하기 힘든 부분에 대해서는 전문가들의 참여를 꾀해야 할 것이다. 정부나 지자체가 지원해 주는 많은 프로그램 중 선택하는 일도 결코 쉬운 일은 아니다. 만일 서류를 통해 정보를 얻고 선택의 기로에 놓인다면 현란한 인쇄물보다는 경험이 많거나 소문난 프로그래머인가를 체크해야 할 것이고 혹은 그런 수준의 전문 강사나 팀들을 선택하는 지혜가 필요하다. 잘 작성된 프로그램보다는 한 명의 월등한 프로그래머가 훨씬 더 효과적이다. 초두에 말한 ‘동굴거주자의 원리’처럼 아동이나 청소년들은 구체적이고 직접적이고 역동적인 만남을 원하기 때문이다.

‘2013년 토요 도서관문화학교’

책놀이 프로그램 기획 개발 가이드



강사 : 김소정(예술교육연구소 ‘향을 싼 종이 대표), 김혜진(공연예술아카데미 쌤151)

책놀이 프로그램 기획 개발 가이드

- 강사 : 김소정(예술교육연구소 ‘향을 싼 종이 대표), 김혜진(공연예술아카데미 쌤151)

문화예술프로그램의 필요성

시대가 다양화 되면서 창조적 사고의 필요성도 늘어나고 있습니다. 7차 교육과정에서도 중시하는 인간상에 기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람이 명시되어 있는 것을 보면 창의성을 중요하게 생각한 다는 것을 알 수 있습니다. 창의적인성교육 시스템을 바탕으로 문화예술교육에 대한 관심이 높아지고 있습니다. 전문가들이 창의력과 유연한 사고를 길러주고 올바른 인성을 키워주는 문화예술교육이 필요하다는 주장에 학교에서도 문화예술교육이 다양한 형태로 시행되고 있습니다. 미국교육부는 예술교육을 받는 8학년의 학생들이 전혀 받지 않는 학생들에 비해 10학년까지 학교를 중퇴할 확률이 낮다는 연구결과를 발표했고, 시카고에서도 예술이 포함된 교과과정을 배운 6학년생들이 읽기 시험에서 동급생을 크게 앞지르는 성과를 보였다고 발표했습니다. 미국법무부에서는 위기에 빠진 학생들에게 예술교육을 시행한 결과, 학생의 학교에 대한 태도 및 타인과 협력하는 능력이 개선되었다는 연구결과를 발표했습니다. 이러한 문화예술교육의 교육적 효과가 입증됨에 따라 현재 뉴욕 주에서는 6~8학년의 모든 학생들이 매주 예술교육을 받도록 법으로 지정했습니다.

우리나라도 2005년 2월 한국문화예술교육진흥원이 설립되고, 그해 12월 국회에서 문화예술교육법이 제정되어 2006년6월에 시행 되었습니다. 문화예술교육은 문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말하며, 학교문화예술교육과 사회문화예술교육으로 구분합니다. 문화예술교육은 참여자의 감성과 창의성을 계발 시키고, 일반 교과과정에서 다루기 힘든 다양성을 인정하는 인성교육의 기회를 제공합니다. 특히 청소년들에게는 학업

스트레스에서 벗어 날 수 있는 시간을 제공합니다.

입체적 책읽기의 효과

책놀이는 책읽기가 '공부'가 아닌 즐거움과 상상력, 창의력의 원천이 되는 '놀이'라는 것을 보여줍니다. 책과 함께 떠돌고, 노래하고, 춤추면서 책과 친구가 되는 소중한 경험을 쌓아나갑니다. 책놀이에 앞서 책이란 무엇인가 한번 생각해 보겠습니다. 책은 새로운 세상으로 들어가는 문입니다. 좋은 책은 독자의 세상을 더 풍성하고 아름답게 만들어 줍니다. 참 재미난 것은 같은 문을 열었음에도 맞이하게 되는 세상은 모두 다릅니다. 이것과 관련한 동화를 소개해 드리겠습니다.

〈서쪽나라 공주〉란 제목의 동화입니다. 어느 왕국의 왕자가 신부를 맞이하기 위해 주변 나라 공주들을 만날 여행을 준비합니다. 공주들을 만나러 가기 전 왕자는 사랑스런 공주를 만나는 황홀한 상상을 하며 미래의 자신의 아내에게 바칠 시를 짓습니다. 그런데 잠시 자리를 비운 사이 시녀가 책상 위에 놓인 자신의 시를 읽고 있는 것을 보고 칭찬을 기대하며 시에 대한 감상을 묻습니다. 그런데 그 시녀의 반응이 시큰둥 하자 왕자는 버럭 화를 내며 시를 구겨 쓰레기통에 버립니다.

시녀가 챙겨준 옷과 선물들을 갖고 이웃나라 공주님들을 만나러 먼 길을 떠납니다. 첫 번째 나라는 진흙으로 뒤덮인 동쪽나라, 그 속에서 뛰노는 말팔량이 동쪽나라 공주를 보고 왕자는 식겁합니다. 이번엔 남쪽나라로 떠나봅니다. 찌는 더위 속 녹아 흐르는 버터처럼 비대한 남쪽나라공주 또한 자신의 스타일은 아닙니다. 이제 남은 나라는 북쪽나라와 서쪽 나라 두 나라뿐입니다. 하지만 서쪽나라엔 아무도 살지 않습니다. 아니 그렇다고 배웠습니다. 그곳은 들어가지 못하게 누가 쳤는지, 언제 쳤는지 알 수 없는 장벽이 있고 그 너머를 궁금해 하는 것도 금기시되어 있는 그런 나라입니다. 왕자는 서쪽 나라가 갑자기 궁금해졌습니다. 그래서 급기야 말을 타고 장벽을 넘어 가봅니다. 하지만 그곳은 쓰레기가 뿔구는 황량한 바다가 보이는 벌판이었습니다. 실망 하고 돌아온 왕자는 마지막 희망인 북쪽나라로 떠납니다만 차갑기 만한 공주를 보고 말없이 돌아옵니다. 그래도 공주라고는 딱 그 세 명뿐이니 그 중에서 골라야 한다는 비참한 현실에 괴로워합니다.

그때 왕자의 시녀가 서쪽나라 공주님을 만나보라고 조언을 합니다. 왕자는 자신이 본 서쪽나라를 이야기합니다. 시녀는 전혀 다른 서쪽 나라를 이야기

합니다. 일요일 시녀가 쉬는 날 함께 이번엔 다른 나라를 갈때의 거대한 선물들이 아닌 왕자가 쓰레기통에 버렸던 시를 들고 갑니다. 시녀는 장벽의 777번째 판자를 두들겨 그리로 들어갑니다. 그렇게 시녀와 함께 들어가 본 서쪽나라는 자신이 상상했던 가장 아름다운 나라의 모습이었습니다. 그리고 돌아본 시녀는 자신의 상상 속 공주였던 것입니다. 그 이후는 말씀을 안 드려도 알 것입니다.

왕자가 처음 갔던 서쪽나라와 시녀와 함께 갔던 서쪽나라 무엇이 다를까요?
서쪽나라의 문 777번째 판자를 알고 있는 시녀가 안내했다는 것이지요. 그리고 왕자가 시를 가져갔다는 사실입니다. 같은 책을 읽어도 누구는 황량한 별판을 보고 누구는 아름다운 서쪽 나라를 봅니다. 그 문을 알고 있는 누구와 함께 간다면 아름다운 서쪽나라를 볼 수 있습니다. 그리고 왕자는 말을 타고 담장을 휩 넘어 간 것이 아닌 두근거리는 마음으로 자신의 시를 가지고 들어갔습니다. 그것이 전혀 다른 세상을 보게 해줍니다. 여러분과 책놀이가 아이들에게 그런 역할을 해 주게 되길 기대합니다.

책은 어떻게 선정하나요?

1. 내가 가장 잘 알고 있는 책을 선정한다.

서쪽 나라의 동화를 다시 한 번 생각해 보시면 됩니다. 여러분이 그 책의 아름다운 서쪽 나라를 보셨다면 그 나라를 안내하시기 쉬울 것 같습니다.
만약 여러분이 대충 안다면, 그 나라로 가는 문이 777번째인데 776번째 문을 열었거나 한다면 말입니다. 전혀 다른 세상을 보여주게 될 것입니다.
아는 만큼 보이기 마련입니다. 그리고 내가 아는 것보다 조금 덜 전달하게 됩니다. 자신이 잘 알고 있는 책이어야 다양한 변형과 응용이 가능해집니다.
여러분의 가슴을 울리는 책들을 먼저 고르라고 권장합니다.
먼저 주제를 정하고 책을 고를 수도 있고 책을 고르고 무엇을 전달할지 생각할 수도 있습니다.
어느 것이든 좋습니다.
음악으로 설명하기 좋은 책은 소리나 음악을, 시각적인 상상력을 자극하는 책은 만들기, 그리기 등등의 미술활동으로, 재미난 인물들이 넘치는 책은 극화활동으로 표현하는 것이 좋을 것 입니다.

2. 연령별 권장도서를 이용한다.

도움을 받을 수 있는 다양한 사이트들을 활용합니다.

프로그램을 개발 할 때에는

1. 내가 좋아하는 분야에서부터 접근하라.(만만한 것부터 시작하라!)

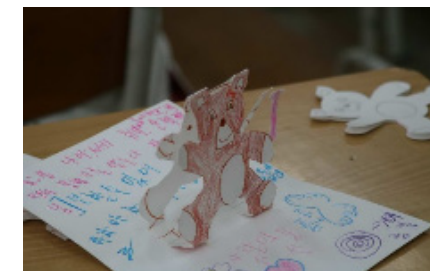
사람마다 예술적 감수성은 모두 다릅니다. 내가 좋아하고 잘 하는 것이 무엇인지 생각해 보고 그것을 활용한 프로그램을 만들어 보는 것이 좋습니다.



분장을 활용한 책놀이



오브제를 활용한 동시표현



북아트를 이용한 책놀이



미술을 활용한 책놀이

2. 대상연령을 정확하게 정하라.

프로그램에 참여 할 아이들의 연령에 맞는 활동을 찾아야 합니다.
5세가 할 수 있는 활동과 6세, 7세, 초등 1학년, 초등 2학년 각각이 모두 다릅니다. 활동이 아이들의 발달단계를 넘어서지 않도록 유의해야 합니다.
어렵다고 느낄 때 흥미를 잃게 되기 때문입니다.
그건 여러분도 마찬가지 일 것입니다.

3. 교사만의 특별함을 만들어라

도서관에 있는 사서 선생님에서 책놀이를 진행 할 때에는 다른 인물이 되거나 책을 소개하는 다른 대상(인형 , 우체통 , 암호문 등)을 정해 두는 것도 좋습니다. 그렇게 함으로 일상의 공간이 특별한 공간으로 바뀌면서 집중력을 높이게 됩니다.



할머니가 되어 소개하기



바구니속에서 책 꺼내기

ㄱ	▲	○	Σ
ㄴ	★	ㅈ	■
ㄷ	☞	ㅊ	▽
ㄹ	♠	ㅋ	∞
ㅁ	※	ㅌ	§
ㅂ	ㄹ	ㅍ	♀
ㅅ	♪	ㅎ	◎
ㅊ	ㄷ	ㅠ	≡
ㅋ	ㅌ	ㅡ	↔
ㅌ	ㄱ	ㅣ	↓
ㅍ	ㅊ		
ㅎ	ㅁ		
ㄱ	ㅂ		
ㅂ	ㅅ		
ㅅ	ㅈ		

활용 예)
책의 제목을 암호로 작성하고 그 책을 찾아오도록 한다.

Σ ㄷ ♪ ≡ ㄹ Σ ↓ ※ ◎ ㄱ
∩ ↔ ↔ U ※
♠

프로그램 시행을 앞두고

끝으로 여러분이 프로그램을 기획하고 이를 시행하며 많은 시행착오를 경험하게 될 것입니다. 여러분 안에서 문제를 찾기도 할 것이고 참여자들에게서, 혹은 환경에서 찾기도 할 것입니다. 잊지 말아야 할 것은 예술을 활용하겠다고 한다면 예술을 이해해야 합니다. 답도 없고, 평가 할 수도 없습니다. 상을 줘서도 안 되고 값을 매겨서도 안 됩니다. 그런데도 사람들은 값을 매기고, 상을 주기도 합니다.

의미부여는 각자 자신의 몫입니다. 우선 잘하고 못하고의 사고방식에서 철저하게 벗어나셔야 합니다. 그럴 때 참여자들의 다양한 생각과 만든 결과물들을 그리고 여러분 스스로를 인정하고 격려해 주실 수 있을 것입니다.

오늘이 끝이 아닙니다. 죽는 그 순간이 과연 끝일까요? 우린 그 다음을 기대하며 눈을 감을지도 모릅니다. 모든 순간은 다음의 계단을 밝기 위한 과정임을 잊지 마시고 실패에 대한 두려움을 버리고 용기를 갖고 시도해 보시기 바랍니다.

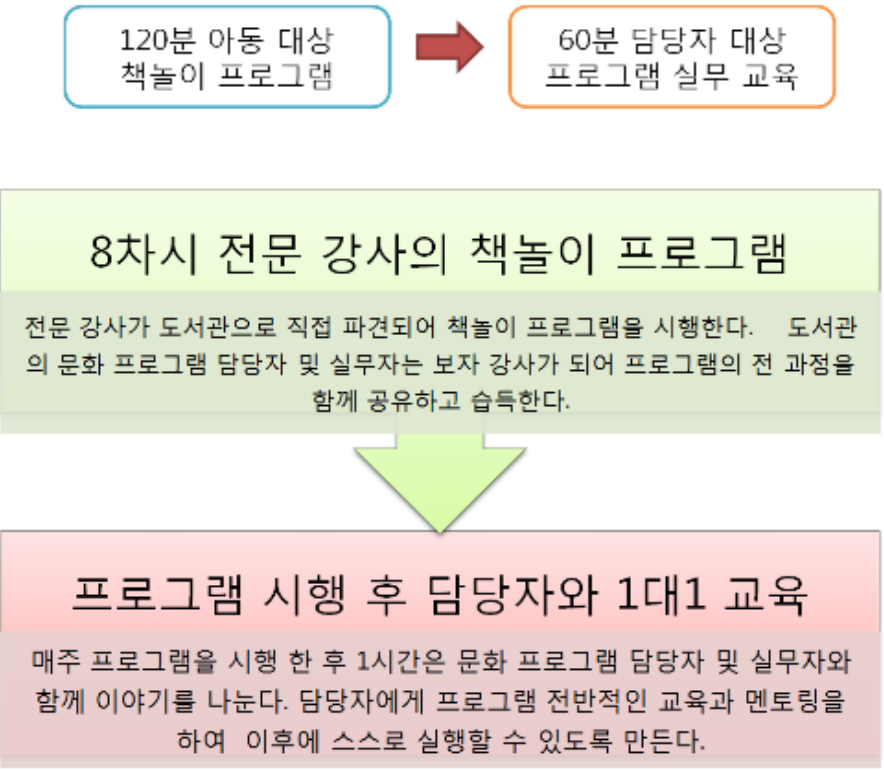
‘2013년 토요 도서관문화학교’

책놀이
프로그램
운영 매뉴얼



1. 프로그램 전체 구성

- 프로그램 주요 내용
 - 책을 매개로 다양한 놀이와 예술을 접목한 융합프로그램
 - 일방적·수동적인 강의방식인 아닌 능동적인 참여형 체험 프로그램
 - 책을 연극, 음악, 미술, 무용, 영상 등 다양한 매체로 체험 할 수 있도록 하는 독서 문화 프로그램
- 도서관 문화프로그램 담당자 교육·연수
 - 문화프로그램 담당자가 책을 매개로 스스로 독서·교육·문화프로그램(책놀이)을 기획·운영할 수 있는 능력 배양
 - 일회성 행사가 아니라 교육 후에도 도서관에서 지속적으로 프로그램을 운영할 수 있도록 담당자 연수
 - 규격화된 프로그램이 아닌 응용 가능한 확장형 프로그램이 되도록 교육



2. <책 더하기> 소개

책 더하기란?

책더하기는 남녀노소 누구나 책을 더욱 친숙하게 느끼고 새롭게 만날 수 있도록 개발된 ‘책놀이’ 프로그램 브랜드입니다. 책더하기는 책과 다양한 문화 예술 분야의 콘텐츠를 결합하고] 확장해 나갑니다.

책 더하기의 책놀이는?

책놀이는 책에 담긴 콘텐츠를 매개로 다양한 예술장르를 연결하는 통합 예술체험 프로그램입니다. 문화체육관광부가 주최하고 행복한도서관재단이 주관하는 토요 도서관 문화학교의 독서문화 프로그램으로 개발되었습니다.

‘책 더하기’

스토리텔링의 시대입니다. 문학, 예술 분야는 물론 광고, 수학과 과학 등의 분야에서 ‘이야기’의 중요성이 강조됩니다. 물론 훨씬 오래 전부터 모든 예술 분야의 중심에 이야기가 있었습니다. 듣고, 보고, 말하고, 쓰고, 그리고, 표현하는 모든 과정이 스토리텔링과 연결되어 있습니다. 책더하기는 이러한 스토리텔링을 쉽고 다양하게 접목시킬 수 있는 효과적인 프로그램입니다.

책을 바탕으로 다양한 분야의 예술을 결합한 ‘책 더하기’는 음악 속 이야기, 미술 속 이야기, 문학 속 이야기를 우리가 직접 체험할 수 있도록 구성되어 있습니다. 책더하기는 도서관의 문화프로그램 담당자들이 직접 참여해 프로그램을 익히고 실행할 수 있고, 다른 프로그램에 응용하거나, 기획 개발할 수 있는 것이 장점입니다. 뿐만 아니라 기존 독서프로그램과 달리 다양한 문화예술 장르로 확장이 가능해 향후 도서관에서 독자적이고 지속적인 운영이 가능한 것이 특징입니다.

※ 통합예술 : 연극, 미술, 무용, 영상 등 다양한 예술이 하나의 프로그램 안에서 자연스럽게 연결되어있는 형태

3. <책더하기> 8차시 프로그램 소개

차시	제목	내용
1	책 더하기 책 『놀이는 참 대단해』	• 컨셉 : 신체를 활용한 놀이를 통해 책을 만나다. • 내용 : 그림책을 오브제로 활용한 책 변형놀이 체험 • 효과 : 책에 대한 인식을 바꾼다.
2	책 더하기 문학 『소리가들리는 동시집』	• 컨셉 : 동시를 통해 책을 소리로 만난다. • 내용 : 리듬, 몸으로 흥내말 표현을 익히고 체험 • 효과 : 동시를 몸으로 체험하는 색다른 경험
3	책 더하기 음악 『피터와 늑대』	• 컨셉 : 음악을 통해 책을 만난다. • 내용 : 리듬과 음악을 활용한 책 놀이 체험 • 효과 : 듣고 즐기는 흥겨운 독서 체험의 기회
4	책 더하기 미술Ⅰ 『이불아 놀자』	• 컨셉 : 미술 체험을 통해 책을 만난다. • 내용 : 꿈에 대한 사진을 감상한 후 '이불'놀이 체험 • 효과 : 읽는 책에서 보는 책으로 책에 대한 인식 전환
5	책 더하기 연극Ⅰ 『브레멘 음악대』	• 컨셉 : 연극을 통해 책을 만난다. • 내용 : 음악과 춤에 맞춰 역할극을 통한 책놀이 체험 • 효과 : 책 내용을 연극을 통해 직접 체험하는 기회
6	책 더하기 미술Ⅱ 『레오나르도 다빈치』	• 컨셉 : 미술 체험을 통해 책을 만난다. • 내용 : 미술작품을 통한 책놀이 체험 • 효과 : 책을 다양한 예술형태로 표현하는 기회
7	책 더하기 연극Ⅱ 『오늘이』	• 컨셉 : 연극을 통해 책을 만난다. • 내용 : 책 내용을 응용해 연극을 만들어보는 책놀이 • 효과 : 연극을 통해 이야기의 힘을 경험하는 기회
8	작은 도서관 작은 발표회	도서 '옛이야기 보따리'중 하나의 옛 이야기를 선택한 후 오브제(천)를 활용한 장면 발표를 진행한다.



4. <책 더하기> 8차시 프로그램 세부 안내

◎ 1차시-책 더하기 책! <놀이는 참 대단해>

놀이는 우리가 처음 만나는 낯선 이들과 쉽게 친해질 수 있도록 해줍니다. 특히 아이(참가자)들은 몸을 부대끼며 신나게 노는 과정에서 빨리 친해집니다. 아이들은 신체놀이를 통해 마음의 문을 열고 첫 소통을 시작합니다. 따라서 교사는 놀이를 통해 아이들에게 즐겁고 안전하게 놀 수 있도록 지켜줄 것이라는 믿음을 주어야 합니다. 놀이는 아이들에게 교사와 나, 나와 너, 나와 낯선 이들 간의 소통의 규칙을 습득하게 해주고 자신의 마음과 몸을 열도록 도와줍니다. 뛰고 소리치며 웃고 떠드는 사이 나와 낯선 이들은 점차 '우리'가 되어갑니다.

이렇게 뛰어 놀며 한바탕 웃는 동안 서로의 간격이 좁혀졌다면, 교사는 자연스럽게 우리가 아직 탐험해 보지 못한 책 속 세상으로의 여행을 제안합니다.

책 더하기! 출발~!

프로그램 목표

- 1. 놀이를 통해 참가자들(아이들과, 강사, 사서)의 몸과 마음을 열고 신뢰를 구축한다.
- 2. '책놀이'를 통해 책에 대한 인식을 바꾸고 새로운 시각을 갖도록 한다.
- 3. 책 속 여행에 대한 설렘과 기대를 갖게 하고, 프로그램 시간을 꼭 지킬 수 있도록 한다.

*관련 도서 소개



권오진 지음 / 이경석 그림 / 웅진주니어 / 2011년 10월 20일 출간

이 책은 '놀이'의 참 의미를 알려준다. 놀이가 단순히 재미를 추구하는 행위가 아니라 사회를 배우는 중요한 과정임을 깨닫게 한다. 책을 통해 우리는 충분한 놀이 활동이 주는 다양한 가치와 놀이가 지닌 위대한 힘을 알게 된다. 특히 부모와 교사에게는 아이들은 신나게 놀면서 세상을 배워나갈 뿐 아니라, 자신감을 키우고 공동체 의식을 배우며 사회의 일원으로 성장해 간다는 점을 자연스럽게 보여준다.

〈책더하기 책!〉 프로그램 활동계획표

수업명	책 더하기 책!	1 차시	
수업 목표	책 사물놀이를 통해 책에 대한 인식을 바꾼다.		
단계	활동내용	준비물	시간
열 기	1. 무궁화 꽃이 피었습니다. 1) 몸으로 글자 만들기 2) 동물, 사물, 자연 표현하기 2. 나를 보여줄게 너도 보여줘! 1) 온 몸으로 인사하기 : 엉덩이로, 팔꿈치로, 무릎으로... 2) 큰 절하며 서로 이름 말하기 : “안녕하십니까! “ 만나서 반갑습니다” 3) 책 속의 주인공처럼 걸어볼까?(도서관 담당자 진행) : 책 속 주인공처럼 인사하기 3. 소개하기 1) 선생님 소개하기 2) 나와 너 3) 두 명씩 짝을 지어 이야기 나누고 짝꿍 소개하기 4) ‘책 더하기’ 프로그램 소개하기(도서관 담당자 진행)	오디오 이름표	50
펼치기	4. 오브제 와 책 1) 우리는 마술사 – 무엇이 될까? ① 책을 펴지 않고 상상하기 ② 책을 펴보고 상상하기 ③ 모둠별로 책을 몸에 붙여 만들기! 5. 책 훑어보기! 1) 책 표지 훑어보기(도서관 담당자 진행) : 책의 나이를 알아보자! 누가 지었지? 그림은 누가 그렸는지? : 색깔, 글자, 모양 찾기 놀이 2) 책 오감도 : 내가 들고 있는 그림책 안에는 어떤 느낌의 그림들이 있을까? 6. 옛이야기 조각상 만들기 1) 옛이야기 알고 있는게 뭐있니? : 알고 있는 옛이야기의 제목을 말하기 2) 모둠별 옛이야기 조각상 만들기 : 옛 이야기의 중요한 세 장면을 찾아 조각상으로 만들기	의성어 의태어가 쓰여 있는 그림책 15권 (인원 수에 맞춰 준비)	50
마무리	오늘 프로그램에서 가장 기억에 남는 놀이는? 다음 시간에 읽고 와야 할 책 소개 (소리가 들리는 동시집)		10

〈책더하기 책!〉 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 책 속의 주인공처럼 걸어볼까? 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 적극적인 표현을 이끌어 낼만 한 적정 시간은? 3) 제시한 주인공을 아이들은 모두 다 알고 있었나요? 2. ‘책 더하기’ 프로그램 소개하기 1) 프로그램의 내용이 정확하게 전달되었나요? 2) 아이들의 호기심을 자극했나요? 3. 책 표지 훑어보기 1) 표지를 꼼꼼히 훑어보았나요? 2) 수업의 흐름이 끈기 지 않고 재미있게 진행되었나요?	
다음 회차 준비	1. 책 더하기 문학〈소리가 들리는 동시집〉 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 설명하기 2. 인디언 놀이 진행 연습하기 1) 인디언 놀이 소개 – 시연해보기 2) 도서관 담당자에게 인디언 놀이 진행과정 연습 및 시연 3. 흥내말 동작 놀이 1) 흥내말 동작 놀이를 소개하고 시연해 보기 2) 도서관 담당자 동작 놀이 진행과정 연습 및 시연 4. 온몸으로 시 읽기 1) 시연을 통해 동작 보여주기 2) 도서관 담당자와 함께 시연 연습하기 5. 질문 및 소감 나누기	

〈책더하기 책!〉 프로그램 세부 교안

〈열기〉

1. 무궁화 꽃이 피었습니다!

: 참가자들이 다 모이지 않아도 세 명 이상의 아이들이 모이면 책놀이가 시작!

1) 무궁화 꽃이 피었습니다.

2) 무궁화 꽃이 00됩니다!

① 몸으로 글자 만들기, 동물, 사물, 자연 표현하기

② 참가자들의 특성을 고려하여 천천히 자신을 드러낼 수 있도록 제시어 선택.

2. 나를 보여줄게 너도 보여줘!

: 참가자들은 서로 아는 사이일 수도 모르는 사이 일 수도 있습니다.

앞 프로그램이 술래를 바라보며 하는 놀이였다면, 이제는 서로 서로 만나봅시다.

1) 온 몸으로 인사하기

: 엉덩이로, 팔꿈치로, 무릎으로. 큰 절하며 서로 이름 말하기

2) 책 속의 주인공처럼 걸어볼까? (도서관 담당자 진행)

: 책 속 주인공처럼 인사하기 (놀부, 심청이, 베짚이, 거북이, 백설동주와 마녀 왕비…….)

3. 소개하기

1) 나와 너

① 나 : 제자리에 서서 움직이지 않고 눈을 감은 후 나를 관찰합니다.

② 너 : 눈을 뜨고 내가 가장 잘 보이는 곳에 서있는 친구를 관찰합니다.

2) 선생님 소개하기

: 동그랗게 앉아서 진행

3) 두 명씩 짝을 지어 이야기 나누고 짝꿍 소개하기

① 두 명씩 짝을 지어 5분정도 서로에 대해 5가지 정도 간단한 정보를 알아봅니다.

② 이야기를 나눈 후 ‘내 친구를 소개합니다!’ 진행

☞ ‘내 친구는 00초등학교 0학년 0반 이름은 000이에요. 시금치를 싫어하고, 그림을 잘 그리고, 언니가 있고, 버스를 타고 학교에 갑니다. 내 친구와 친구가 되어주세요!’ ‘반갑습니다.’

4) ‘책 더하기’ 프로그램 소개하기(도서관 담당자 진행)

: 앞으로 2달 동안 ‘책 더하기’ 프로그램을 진행합니다. 우리가 읽었거나 우리가 읽어야 할 책 속으로 여행을 떠날 텐데요! 책 속 이야기를 따라가다가 보면 음악도 만나고, 미술도 만나고, 연극도 만나보게 될 거예요! 여행을 떠날 책들은 우리 도서관에서 제일 잘 보이는 곳에 비치해 둘게요!

토요일 날 만나기 전에 일주일동안 서로 돌아가면서 읽고서 만나면 좋겠네요!

〈펼치기〉

4. 오브제와 책

1) 우리는 마술사 – 무엇이 될까?

: 책은 우리의 상상력으로 방석, 컴퓨터, 거울, 썰매도 될 수 있어요!

2) 모듈별로 몸에 붙여 만들어보자!

– 우주선, 거북이, 공룡, 나무…….

5. 책 훑어보기!

1) 책 표지 훑어보기(도서관 담당자 진행)

① 누가 가지고 있는 책이 제일 큰가요? 가장 짧은 제목은?

② 책의 나이를 알아보자! 초판일이 몇 년도인지 찾아보고 책을 들어 외쳐주세요!

③ 누가 지었지? 그림은 누가 그렸을까? 출판사는? ISBN 넘버 읽기

2) 책 오감도

: 내가 들고 있는 그림책 안에는 어떤 느낌의 그림들이 있을까? 높이 들어서 보여주세요!

– 뜨겁다. 춥다. 따뜻하다. 무섭다. 슬프다. 맛있다. 배고프다...

6. 옛이야기 조각상 만들기

1) 옛이야기 뭐 알고 있어?

: 알고 있는 옛이야기 제목 이야기하기

2) 모듈 별 옛이야기 조각상 만들기

: 옛 이야기의 중요한 세 장면을 찾아 조각상으로 만들기

① 모듈을 나누고 옛이야기를 선택한다.

② 옛이야기의 조각상 만들기 시연을 보여준다. (책을 변형하여 소품으로 사용)

③ 책을 소품으로 사용한 옛이야기 조각상 세 장면을 연습한다.

④ 모듈별 발표하고 다른 모듈은 어떤 조각상인지 맞춰본다.

〈마무리〉

7. 이야기 나누기

: 동그랗게 모여앉아 이야기를 나누어 봅니다.

1) 오늘 프로그램에서 가장 기억에 남는 놀이는?

2) 오늘 프로그램 중에서 불편하거나 힘들었던 놀이가 있었나요? 있었다면 왜 그랬을까요?

3) 다음 시간에 읽고 와야 할 책 소개! (소리가 들리는 동시집)

더 알아보기 1

1. 놀이 [명사] – 국어사전에서 의미는?

- 1) 여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 일. 또는 그런 활동.
- 2) 낚, 풍물, 인형극 따위의 우리나라 전통적인 연희를 통틀어 이르는 말.
- 3) 일정한 규칙 또는 방법에 따라 노는 일.

2. 놀이 – 백과사전에서의 의미는?

신체적·정신적 활동 중에서 식사·수면·호흡·배설 등 직접 생존에 관계되는 활동을 제외하고 ‘일’과 대립하는 개념을 가진 활동. <두산백과사전 참조>

더 알아보기 2

1. ISBN은 어떤 의미일까?

국제 표준 도서 번호(International Standard Book Number, ISBN)를 말하며 국제적으로 책에 붙이는 고유한 식별 번호이다. ISBN 체제는 원래 1966년 영국에서 "표준 도서 번호"(SBN)라는 이름으로 만들어졌고, 1970년 국제 표준화 기구에 의해 국제 표준으로 채택되었다.

- ** 본래 ISBN은 10자리였지만 2007년 1월 1일 이후부터는 유럽상품번호(EAN)에 맞춰 13자리로 바뀌어, 이를 ISBN-13이라 부르기도 한다.
- ** 비슷한 종류의 식별자로 주기적으로 출판되는 간행물에 사용되는 국제 표준 연속간행물 번호(ISSN)가 있다.

2. ISBN의 각 자리수가 나타내는 의미는?

모든 책에는 각각 하나의 ISBN이 부여된다. ISBN은 10자리 또는 13자리로 이루어져 있으며, 다음과 같이 구성된다.

978	89	5460	326	3
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
GS1	국가			
접두어	언어	출판사	항목	확인숫자

- (1) 978 또는 979(13자리 ISBN일 경우) GS1 접두어로 공통
 - (2) 출판 국가 또는 언어 번호
 - (3) 출판사 번호
 - (4) 항목 번호
 - (5) 확인 숫자(여기에는 10을 나타내는 X가 올 수도 있다)
- 2, 3, 4번 부분은 ISBN에 따라서 길이가 다를 수 있으나 전체 길이는 항상 일정하다.
- (2)의국가 번호에는 영어권 국가(0), 프랑스어권 국가(2), 독일어권 국가(3), 일본(4), 러시아(5) 등이 할당되어 있다. (처음의 SBN에는 국가 번호가 없었으나 앞에 적절한 국가 번호를 붙여 올바른 ISBN으로 변환할 수 있다.) 국가 번호는 5자리까지 될 수 있으며, 예를 들어 7은 중화인민공화국에, 89는 대한민국에, 970은 멕시코에, 99936은 부탄에 할당되어 있다. 그 다음 출판사 번호는 국가별 ISBN 기관(우리나라는 한국문화번호센터)에서 할당을 담당하며, 항목 번호는 일반적으로 출판사들이 임의로 정할 수 있다.

◎ 2차시 – 책 더하기 문학 <소리가 들리는 동시집>

언어의 예술 문학, 문학은 언어를 통해 상상하고 표현합니다. 언어는 종이 위에 글로 쓰여 있지만 그것을 어떻게 읽느냐에 따라 느낌이 달라집니다.

문학 중에서도 ‘시’는 언어를 함축적, 상징적으로 표현한 예술입니다. ‘시’안에서 단어들은 꿈틀꿈틀 살아 숨 쉽니다. 다양하고 재미난 낱말들은 아이들의 상상력을 자극합니다. 살아 숨 쉬는 멋진 단어들을 어떻게 찾아내고 표현할 수 있는지 함께 알아보까요?

프로그램 목표

- 1. 흥내말에 대해 알아보고 그 단어를 신체로 표현해 낼 수 있다.
- 2. 단어를 적절하게 찾아내고 상황에 따라 새롭게 발견한다.
- 3. ‘시’를 온몸으로 읽고 친숙하게 느껴본다.
- 4. 발견한 단어들을 조합하여 자신만의 흥내말 ‘시’를 완성한다.

*관련 도서 소개



<소리가 들리는 동시집>

이상교 글 / 박지은 그림 / 토토북 / 2010.02.16

우리말의 재미와 재치를 익히는 데에는 동시가 최고!

좋은 동시를 소리 내어 읽으면 다양한 우리말 표현을 익힐 수 있다. 또한 어휘력이 쑥쑥 자라 글쓰기와 말하기에도 도움이 된다. 이 책은 이제 막 한글을 배우기 시작했거나 깨우친 아이들 모두에게 좋다. ‘좋은 동시’의 대표, 이상교 선생님의 시는 짧고 간단해서 똑 떨어지면서도 동시 특유의 순수함과 재기발랄함이 살아 있다. 특히 소리와 모양을 흥내 낸 말들이 적절하게 녹아 있어서 동시 읽는 재미를 더한다.

—출판사 서평

〈책 더하기 **문학**〉 프로그램 활동계획표

수업명	소리가 들리는 동시집	차시	6차시
수업 목표	재미난 단어를 통해 상상력과 표현력을 키우고, 시를 온몸으로 읽으며 친숙하게 느껴본다.		
단계	활동내용	준비물	시간
열기	1. 인디언 이름을 지어볼까? : 생년월일에 맞추어 이름 지어보기	인디언 이름 짓기 프린트	10분
	2. 인디언 놀이(도서관 담당자 진행) 1) 음악에 맞춰 멈추면 한 다리로 중심잡기 2) 음악 멈추면 ‘ㄷ’ ‘ㅅ’ 글자 만들기 3) 두 사람이 합쳐 ‘아’ ‘호’ ‘서’ 글자 만들기 4) 글자로 시작되는 단어 외치기	라벨지	15분
펼치기	3. 그림책 속에서 ‘흥내말’ 찾기 1) 흥내말(의성어, 의태어)이란? 2) 책 속에서 흥내말을 찾아서 포스트잇에 적기 3) 한 명이 동작으로 자신이 찾은 단어를 표현하면 다른 사람이 맞춰보기 4) 흥내말 동작 놀이(도서관 담당자 진행)	포스트잇 (큰 사이즈), 하늘 바다 숲 이미지 (컬러프린트)	15분
	4. 단어 수집가 1) 하늘, 바다, 숲 등으로 모듬을 나눈다. 2) 해당하는 이미지를 나누어 주고 나올 수 있는 흥내말을 찾아 포스트잇에 적는다. 3) 활동3, 4에서 찾은 단어들을 벽에 붙인다. 4) 하늘, 바다, 숲 관련 단어들 탐색하기		15분
	5. 온몸으로 시 읽기(도서관 담당자 진행) 1) 말놀이 시 - 다양하게 읽기 2) 모듬별 동작 넣어 ‘시’ 읽기	ppt 혹은 큰 종이에 동시, 4색 A4용지, 그리기 쓰기 도구(매직, 색연필 등),	20분
	6. 우리도 시인 1) 준비 - 반대말로 한 줄 시 만들기 2) ‘봄, 여름, 가을, 겨울’ 주제로 흥내말이 들어간 시 쓰기 (그림 그리기도 함께 진행) 7. 시집으로 완성하기		30분
마무리	8. 마무리 소감 나누기 : 오늘의 소감을 다섯 글자로 표현하면? 다음 시간에 읽고 와야 할 책!(피터와 늑대)		10분

〈책 더하기 **문학**〉 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 인디언 놀이 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 적극적인 표현을 이끌어 낼만 한 적정 시간은? 3) 놀이의 규칙을 정확하게 전달하여 목표에 맞는 표현을 이끌었나요? 2. 흥내말 동작 놀이 1) 프로그램 내용이 잘 전달되었나요? 2) 아이들이 프로그램의 의도를 정확히 이해하고 표현하였나요? 3) 시연동작을 보여주는 것이 참가자들의 흥미를 끌었나요? 3. 온 몸으로 시 읽기/ 시연하기 1) 연습한 동작들을 잘 기억하고 시연하였나요? 2) 아이들의 표현을 적극적으로 이끌어 주었나요?	
다음 회차 준비	1. 책 더하기 음악 〈피터와 늑대〉 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 전달하기 2. 자리 바꾸기 놀이 1) 자리 바꾸기 놀이 규칙 및 진행 안내 2) 도서관 담당자가 직접 자리 바꾸기 놀이 진행 시연해보기 3. 동물들의 움직임 / 시연하기 1) 동물들의 움직임 동작 연습하기 2) 도서관 담당자의 시연 동작을 확정짓고 마무리 연습 4. 〈피터와 늑대〉 내레이션 연습 1) 발음, 발성 연습하기 2) 강조, 높낮이, 쉼 등을 넣어서 재미있게 읽기 연습 5. 질문 및 소감 나누기	

〈책 더하기 **문학**〉 프로그램 세부 교안

〈열기〉

1. 인디언 이름을 지어볼까?

- 1) 인디언 이름 소개하기
- 2) 인디언 이름 목록을 보며 자신의 이름 찾아서 지어보기 (생년월일에 따라)
- 3) 자신의 인디언 이름과 어울리는 동작을 취하며 자신을 소개하기
㉠ 웅크린 불꽃의 왕(자신의 몸을 웅크리고 불꽃처럼 활짝 펼치는 동작으로)

생년 (끝자리)	태어난 달	태어난 날	
***0년생: 시끄러운, 말 많은 ***1년생: 푸른 ***2년생: 어두운 →적색 ***3년생: 조용한 ***4년생: 웅크린 ***5년생: 백색 ***6년생: 지혜로운 ***7년생: 웅감한 ***8년생: 날카로운 ***9년생: 욕심 많은	1월: 늑대 2월: 태양 3월: 양 4월: 매 5월: 황소 6월: 불꽃 7월: 나무 8월: 달빛 9월: 말 10월: 돼지 11월: 하늘 12월: 바람	1일: ~와(과) 함께 춤을	16일: ~의 왕
		2일: ~의 기상	17일: ~의 유명
		3일: ~은(는) 그림자 속에	18일: ~을 죽인 자.
		4일: 따로 붙는 말이 없음	19일: ~은(는) 맨날 잠잔다.
		5일: 따로 붙는 말이 없음	20일: ~처럼..
		6일: 따로 붙는 말이 없음	21일: ~의 고향
		7일: ~의 환생	22일: ~의 전사
		8일: ~의 죽음	23일: ~은(는) 나의 친구
		9일: ~아래에서	24일: ~의 노래
		10일: ~을(를) 보라	25일: ~의 정령
		11일: ~이(가) 노래하다.	26일: ~의 파수꾼
		12일: ~의 그늘 → 그림자	27일: ~의 악마
		13일: ~의 일격	28일: ~와(과) 같은 사나이
		14일: ~에게 쫓기는 남자	29일: ~의심판자→을(를)
		15일: ~의 행진	쓰러트린 자
		30일: ~의 혼	
		31일: ~은(는) 말이 없다	

2. 인디언 놀이 (도서관 담당자 진행)

1) 음악에 맞춰 움직이다 멈추면 한 다리로 중심잡기

- ① 신나고 리듬이 빠른 음악을 튼다.
- ② 원을 만들어 한쪽으로, 돌다가 방향을 바꿔서 또 반대쪽으로 최대한 빨리 달린다.
- ③ 음악이 멈추면 모두가 한 다리를 들고 중심을 잡은 채로 멈춘다.
- ④ 몸을 심하게 흔들거나 두 다리가 땅에 닿으면 실격이다.

2) 음악 멈추면 ‘ㄷ’ ‘ㅅ’ 글자 만들기

- ① 같은 방식으로 음악이 멈출 때 ‘ㄷ’을 외치면 그 자리에서 몸으로 글자를 만든다.
- ② 다양한 자음을 불러서 순간적으로 몸 표현을 할 수 있도록 안내한다.

3) 두 사람이 합쳐 ‘아’ ‘호’ ‘서’ 글자 만들기

- ① 한 자리에서 두 사람이 만나서 하나의 음절을 표현한다.
- ② 한 사람은 자음, 한 사람은 모음을 몸으로 자유롭게 표현할 수 있다.

4) 글자로 시작되는 단어 외치기

- ① 한 음절이 완성하면 그 음절로 시작하는 단어를 외쳐야 완성이다.
㉠ ‘아’ → 아빠, 아기, 아령 등
- ② 몇 차례 반복하면서 신체 표현과 더불어 다양한 단어를 인지하도록 안내한다.

〈펼치기〉

3. 그림책 속에서 ‘홍내말’ 찾기

1) 홍내말(의성어, 의태어)이란?

“사람이나 사물의 소리, 모양, 동작 따위를 홍내 내는 말. 의성어와 의태어 따위가 있다.”

2) 책 속에서 찾아서 포스트잇에 적기

- ① 도서관에서 미리 책을 선정한다. 홍내말이 많이 들어간 그림책.
- ② 그 중에서 고르게 하거나 나누어 주고 그 안에서 가장 재미난 홍내말을 찾는다.
- ③ 찾은 홍내말을 포스트잇에 적는다.

3) 동작으로 자신이 찾은 단어를 표현하고 다른 사람들이 맞춰보게 한다

- ① 홍내말을 동작으로 표현하면 다른 사람들은 동작을 보고 그 홍내말을 맞춘다.
- ② 한 명씩 돌아가면서 문제를 내고 맞춘다.

4) 홍내말 동작 게임 (도서관 담당자 진행)

- ① 네 모둠으로 나누고 각 모듬은 걸음걸이에 해당하는 홍내말을 정한다.
㉠ 또각또각, 쿵쿵쿵, 어슬렁어슬렁 등
- ② 홍내말에 해당하는 동작도 만들고 일렬로 선다.
- ③ 서로 마주보고 선 다음 첫 모듬이 ‘또각또각’나간다 ‘쿵쿵쿵’ 나와라 – 동작을 하며 앞으로 나오면 ‘쿵쿵쿵’모듬은 앞으로 오고 ‘또각또각’모듬은 뒤로 걸어간다. 들어가면 첫 번째 사람은 줄의 맨 끝으로 가서 선다.
- ④ 이러한 규칙의 모듬 대항 놀이를 몇 차례 반복한다.

4. 단어 수집가

- 1) 하늘, 바다, 숲으로 모듬을 나눈다.
- 2) 해당하는 이미지를 나누어 주고 나올 수 있는 홍내말을 찾아 포스트잇에 적는다.
- 3) 활동3, 4에서 찾은 단어들을 벽에 붙인다.
- 4) 하늘, 바다, 숲 단어들 탐색
① 자신들이 찾은 단어들을 감상하는 시간을 갖는다.
② 어떤 단어가 인상적인지 이야기를 나눈다.

5. 온몸으로 시 읽기 (도서관 담당자 시연)

1) 흥내말 동시 - 다양하게 읽기

- ① 다 함께 동시를 큰 소리로 읽는다.
- ② 한 명씩 돌아가며 읽다가 반복되는 단어는 다함께 읽는다. (예: 반짝반짝)
- ③ 반복되는 단어에 동작을 넣어서 읽어본다. (혹은 흥내말에 동작 넣기)

해님	독수리
해님 눈이 반짝반짝	수리수리 독수리
해님 코가 반짝반짝	눈 부리부리한 독수리
해님 귀가 반짝반짝	수리수리 독수리
해님 머리카락이 반짝반짝	발톱 무시무시한 독수리
	독수리아 너 마법사 해라
해님은 머리에서 발끝까지 온통	주문을 알려 줄게
반짝거려서 바라보려면 눈이 부셔요	수리수리 마수리
	수리수리 마수리
〈소리가 들리는 동시집 - 본문에서〉	〈최승호 말놀이 동시집 - 본문에서〉

※ 참고 동시 : 소리가 들리는 동시집, 최승호 말놀이 동시집 - 본문 중에서 선택

※ 활동5 - 최승호의 말놀이 동시집 / 연계, 참고 도서



〈말놀이 동시집〉

최승호 저 / 비룡소 / 2005.03.31.

이 책은 아이들의 중요한 문화인 '놀이'에 시를 가지고 맘껏 '날말 놀이', '운율 놀이'를 할 수 있도록 유도한다. 한창 글을 익히기 시작하는 초등학교 저학년 아이들에게 '말'도 가지고 놀 수 있는 재미난 수단이라는 걸 느끼게 해 주고 '나도 시를 지을 수 있다.'는 자연스러운 생각을 하게 한다. 시에 등장하는 풍부한 낱말을 따라 읽고 리듬을 타고 노래처럼 부르면서 자연스럽게 익힐 수 있다. 또 시가 가지는 큰 매력인 낱말이 결합할 때 주는 느낌, 행과 행 사이의 긴장감, 연과 연 사이의 공간적 흐름을 배울 수 있다.

-출판사 서평

2) 모듬별 동작 넣어 '시' 읽기

- ① 인원수에 따라 3~4 모듬으로 나눈다.
- ② 각 모듬에 각기 다른 동시를 나누어 준다.
- ③ 흥내말이나 반복되는 단어에 강세, 동작을 넣어서 발표한다.

6. 우리도 시인

1) 우리가 함께 써 볼 시의 주제는 '봄, 여름, 가을, 겨울'

- ① 봄 하면 생각나는 것은? 여름, 가을, 겨울은?
- ② 인디언들은 어떻게 생각했을까?
- ③ 인디언 달력 소개하기

1월

마음 깊은 곳에 머무는 달 - 아리카라 족
추워서 견딜 수 없는 달 - 수우 족
눈이 천막 안으로 휘몰아치는 달 - 오마하 족
나뭇가지가 눈송이에 푹푹 부러지는 달 - 유니 족
얼음 얼어 반짝이는 달 - 테와 푸에블로 족
바람 부는 달 - 체로키 족

2월

물고기가 뛰노는 달 - 위네바고 족
너구리 달 - 수우 족
홀로 걷는 달 - 체로키 족
기러기가 돌아오는 달 - 오마하 족
삼나무에 꽃바람 부는 달 - 테와 푸에블로 족

3월

마음을 움직이게 하는 달 - 체로키 족
연못에 물이 고이는 달 - 풍가 족
암소가 송아지 낳는 달 - 수우 족
개구리의 달 - 오마하 족
한결같은 것은 아무것도 없는 달 - 아라파호 족

4월

생의 기쁨을 느끼게 하는 달 - 플렉푸트 족
머리맡에 씨앗을 두고 자는 달 - 체로키 족
거위가 알을 낳는 달 - 샤이엔 족
얼음이 풀리는 달 - 히다차 족
옥수수 심는 달 - 위네바고 족

5월

말이 털갈이하는 달 - 수우 족
들꽃이 시드는 달 - 오사지 족
뽕나무의 달 - 크리크 족
옥수수 김 매주는 달 - 위네고바 족
말이 살찌는 달 - 샤이엔 족
오래 전에 죽은 자를 생각하는 달 - 아라파호 족

6월

옥수수 수염이 나는 달 - 위네바고 족
위가 시작되는 달 - 풍카 족
나뭇잎이 짙어지는 달 - 테와 푸에블로 족
황소가 짝짓기하는 달 - 오마하 족
말없이 거미를 바라보게 되는 달 - 체로키 족

7월

사슴이 뿔을 가는 달 - 키오와 족
천막 안에 앉아 있을 수 없는 달 - 유트 족
옥수수 튀기는 달 - 위네바고 족
들소가 울부짖는 달 - 오마하 족
산딸기 익는 달 - 수우 족
열매가 빛을 저장하는 달 - 크리크 족

8월

옥수수가 은빛물결을 이루는 달 - 풍카 족
다른 모든 것을 잊게 하는 달 - 쇼니 족
노란 꽃잎의 달 - 오사지 족
기러기가 깃털을 가는 달 - 수우 족
건조한 달 - 체로키 족

9월

검정나비의 달 - 체로키 족
사슴이 땅을 파는 달 - 오마하 족
풀이 마르는 달 - 수우 족
작은 밤나무의 달 - 크리크 족
옥수수를 거두어 들이는 달 - 테와 푸에블로 족

10월

시냇물이 얼어붙는 달 - 샤이엔 족
추워서 견딜 수 없는 달 - 키오와 족
양식을 갈무리하는 달 - 풍카 족
큰 바람의 달 - 유니 족
잎이 떨어지는 달 - 수우 족

11월

물이 나뭇잎으로 겹쳐지는 달 - 크리크 족
산책하기에 알맞은 달 - 체로키 족
강물이 어는 달 - 히다차 족
만물을 거두어 들이는 달 - 테와 푸에블로 족
작은 곰의 달 - 위네바고 족
기러기 날아가는 달 - 키오와 족
모두 다 사라진 것은 아닌 달 - 아라파호 족

12월

다른 세상의 달 – 체로키 족

침묵하는 달 – 크리크 족

나뭇가지가 똑똑 부러지는 달 – 수우 족

큰 뱀코의 달 – 아리카라 족

무소유의 달 – 풍카 족

큰 곰의 달 – 위네바고 족

늑대가 달리는 달 – 샤이엔 족

2) ‘봄, 여름, 가을, 겨울’ 주제로 흥내말이 들어간 시 쓰기

7. 시집으로 완성하기

※ 제본하기 : 아이들이 작성한 글을 한글, 워드로 입력한 뒤 편집을 거쳐 책 형태로 나올 수 있도록 한다. (제작비 지원)

〈펼치기〉

8. 마무리 소감 나누기

: 오늘의 소감을 다섯 글자로 표현한다면?

예 정말재밌어, 완전짱이야, 또하고싶어 등

더 알아보기

1. 시 – 국어사전에서 의미는?

〈문학〉 문학의 한 장르. 자연이나 인생에 대하여 일어나는 감흥과 사상 따위를 함축적이고 운율적인 언어로 표현한 글이다. 형식에 따라 정형시·자유시·산문시로 나누며, 내용에 따라 서정시·서사시·극시로 나눈다. [비슷한 말] 포에지(poésie).

2. 시 – 백과사전에서의 의미는?

자신의 정신생활이나 자연, 사회의 여러 현상에서 느낀 감동 및 생각을 운율을 지닌 간결한 언어로 나타낸 문학 형태. 〈두산백과〉

◎ 3회차 – 책 더하기 음악 〈피터와 늑대〉

음악 교육자들은 음악을 귀로만 듣는 것이 아니고, 몸 전체로 느끼고 음악에 빠져 들 수 있게 하는 것이 음악 교육의 중요한 포인트라고 합니다. 이에 따라 많은 교육자들이 음악을 놀이로 접근하여 음악적인 감각을 습득하고 이를 자연스럽게 표현하는 표현능력을 기르는 교육에 초점을 맞추어 프로그램을 개발합니다.

‘피터와 늑대’는 작곡의도부터 음악교육을 목표로 만들어진 음악입니다. 아이들이 클래식 악기들의 음색과 특성을 재미있게 알아가도록 러시아 작곡가 프로코피예프가 직접 이야기를 짓고, 이야기에 나오는 등장인물 마다 특정 악기를 정하여 음악을 듣는 동안 음악 안의 이야기를 상상하게 합니다. 이번, ‘책 더하기 음악 더하기 연극’에서는 우리가 듣고 상상한 음악 속 주인공들을 몸으로 표현해 보고 역할극도 꾸며봅니다.

프로그램 목표

1. 클래식 음악에 대한 친근감을 높인다.
2. 쉽고 재미있는 음악 놀이를 통해 음악의 규칙을 배운다.
3. 음악을 듣고 이야기에 대한 상상력을 키운다.
4. 함께 역할극 무대를 꾸미고 늑대를 물리치며 용기를 돋운다.

*관련 도서 소개 와 악곡 해설

〈피터와 늑대〉

프로코피예프 지음 | 에릭 바튀 그림 | 배틀북



20세기 러시아의 대작곡가 세르게이 세르게예비치 프로코피예프가 작곡한 음악 동화이다. 우리나라에서는 초등학교 4학년 음악 교과서에도 실려 있다. 여러 악기들이 이야기에 나오는 등장인물들을 표현하고 있어서, 따로 애쓰지 않아도 음악을 들으며 저절로 악기들의 특성과 음색을 이해하게 된다. 또 용감한 소년 피터가 작은 새와 함께, 오리를 잡아먹은 늑대를 잡아 동물원에 보낸다는 이야기를 통해서 어린이들은 지혜와 용기를 배울 수 있다.

—출판사 서평

	어린이를 위해 작곡한 곡으로, 자작동화에 붙여진 아름다운 음악에 악기와 그 특색을 듣는 이에게 이해시켜 나가는 형식으로 되어 있다. 곡이 시작되기 전에 해설자가 등장인물(동물)의 주제와 이를 연주하는 악기를 소개한다. 주인공인 피터는 현악4중주가 담당하고, 새 – 플루트, 고양이 – 클라리넷, 오리 – 오보에, 늑대 – 세 개의 호른, 할아버지 – 바순, 사냥꾼들의 총소리 – 팀파니와 큰 북이 담당한다. 곡은 해설자의 이야기를 사이사이에 끼워 넣고 이를 묘사하는 음악으로 전개 된다.
프로코피예프1891~1953 (Sergeevich,Prokofiev)	-악곡해설

〈책 더하기 음악〉 프로그램 활동계획표

수업명	〈피터와 늑대〉		3 차시	
수업 목표	클래식 음악에 대한 친근감을 높이고, 이야기 속 주인공이 되어 역할극을 꾸며본다.			
단계	활동내용		준비물	시간
열기	1. 자리 바꾸기 놀이 - 작은 새, 오리, 고양이, 늑대~~~ 2. 음악놀이 - 바디 퍼커션 1) 강, 약 놀이 2) 재미있는 몸 박자 만들기 3) ‘악어 떼’ 음악에 맞춰 점점 빠르게 몸 박자 연주하기 3. 스토리텔링 1) 효과음이나 음악을 듣고 이야기 상상하기		이름표 오디오 효과음 종이테이프 가위 음악	40

펼치기	5. 피터와 늑대 이야기 1) 영상을 보며 역할을 나누어 함께 소리내기 2) 인물과 악기를 소개 6. 동물들의 움직임(도서관 담당자 시연) – 작은 새 (노래 부르기, 날아다니기) – 오리 (헤엄치기, 뒤뚱거리며 걷기) – 고양이 (기지개 펴기, 고양이 세수) – 늑대 (네 발로 기어 큐빅 올라갔다가 내려오기) – 사냥꾼들(소리 내지 않기, 총 쏘기) – 피터(투스텝)	그림 자료 노트북 프로젝트	50
	7. 책과 의자 등으로 무대 만들기 8. 역할 정하고 연습하기 – 동그랗게 무대를 중심으로 앉아 기다리기 – 동물들 등장 방법 연습	의자 여러개	
	9. 내레이션 플레이(도서관 담당자 시연)	뱃줄	
마무리	10. 오늘의 소감 나누기 : 가장 인상적이었던 순간은? : 다음 시간에 읽고 와야 할 책! (조각이불)		5

〈피터와 늑대〉 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 자리 바꾸기 놀이 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 놀이의 규칙을 정확하게 전달하였나요? 3) 놀이에 소외 된 아이들은 없었나요?	
	2. 피터와 늑대 이야기 1) 아이들이 흥미를 가지도록 재미있게 들려주었나요? 2) 인물과 악기들 소개는 매끄러웠나요?	
	3. 〈피터와 늑대〉 / 내레이션 1) 이야기가 참여자들에게 정확하게 전달되었나요? 2) 이야기의 전달 방식이 참여자들의 흥미를 이끌었나요? 3) 아이들이 내레이션에 따라 역할극을 순조롭게 진행하였나요? 4) 내레이션은 아이들이 역할극을 진행하기에 충분한 시간적인 여유를 두며 진행되었나요?	

다음 회차 준비	1. 책 더하기 문학 <조각이불> 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 전달하기 2. 사진 속 주인공 포즈 따라 하기 1) 프로그램 진행 시연 - 규칙과 놀이 방법 소개 2) 도서관 담당자 프로그램 진행 연습, 시연 3. 잠자기 전에 무엇을 하나? 1) 프로그램 소개하기 - 시연동작 2) 도서관 담당자와 시연 동작 함께 연습하기 4. 이불아 놀자~!! 이불 썰매 릴레이 1) 놀이 규칙 진행방법 안내하기 2) 도서관 담당자 놀이 진행연습, 시연하기 5. 질문 및 소감 나누기
-------------	---

<피터와 늑대> 프로그램 세부 교안

<열기>

1. 자리 바꾸기 놀이
- 작은 새, 오리, 고양이, 늑대다~~~
2. 음악놀이 – 바디 퍼커션
- 음악이란? 박자, 가락, 화성 등을 어떤 형식으로 조화시키고 결합하여, 목소리나 악기연주를 통하여 생각 또는 감정을 나타내는 예술.

1) 교사의 지휘에 따라 소리, 박수, 발소리 등을 크게 또는 작게 내본다.

2) 각자 몸의 여러 부분을 두드려 4박자 리듬을 만든다.
 - 자신의 몸을 이용해 “하나 둘 셋 넷” 4박자 속의 나만의 리듬을 만들 수 있다.
 - 첫 박자는 강하게 소리내기로 약속한다.

3) ‘악어 떼’ 음악에 맞춰 느린 속도에서부터 점점 빨리 연주한다.
3. 스토리텔링
- 1) 효과음을 들으며 장면 상상하기

: 어떤 소리인지 맞추는 것이 아이라, 만약 영화 속에 나오는 소리라면 어떤 장면에서 나올까요?

- 2) 음악을 들으며 이야기 구성하기
- : 영화에서 가장 극적인 순간에 나오는 음악이라고 소개한 후 음악을 들려줍니다.
- : 주인공은 이 음악 속에서 무엇을 왜? 하고 있을까요?
- 3) 음악을 들으며 이야기 속으로 들어가 주인공 되기
- : 한 명씩 음악 속 장면으로 들어가 조각상 덧붙이기를 합니다.
- : 모두 장면 속으로 들어갔다면 동시에 움직여 봅니다.

<펼치기>

4. 피터와 늑대 이야기

- 1) 영상을 보며 역할 나누어 함께 소리내기
- 2) 인물과 악기들 소개

	이른 아침, 꼬마 피터는 넓고 푸른 풀밭으로 나갔어. 풀밭에는 작은 새 한 마리가 내려 앉아 찌리찌리 노래를 하고 있었고
	연못에서는 오리 한 마리가 참방참방 물장구를 치고 있었어. 한가롭게 물놀이를 즐기고 있던 오리는 작은 새의 노랫소리가 시끄럽기만 했지. “너 때문에 시끄러워서 수영을 할 수가 없잖아! 좀 조용히 해줄래?” “헛, 날지도 못하는 오리 주제에!” 오리와 작은 새는 짹짹 퍽퍽거리며 시끄럽게 싸워뒀단다.
	“어! 고양이다!” 꼬마 피터는 고양이 한 마리가 작은 새를 잡아먹으려고 살금살금 다가오는 것을 보았어. “고양이다! 고양이! 작은 새야! 어서 도망쳐!” 꼬마 피터는 소리쳤어. 작은 새는 깜짝 놀라 나무 위로 날아올랐지.
	고양이와 오리는 나무 위에 작은 새를 멀뚱히 바라보고 있었어. “어! 그런데...저기 무시무시한 이빨을 가진 동물은...?” “늑대다! 늑대! 애들아! 어서 도망쳐!” 고양이는 피터가 소리치는 바람에 얼른 나무위로 도망쳤지.

	하지만 오리는 이리저리 허둥대기만 하다가 도망치지 못하고 그만 늑대에게 잡아 먹히고 말았단다.... 연못으로 도망갔으면 좋았을 걸..
	오리가 잡아 먹는 것을 본 꼬마 피터는 화가 났어. 꼬마 피터는, 배가 불러 나무 밑에서 졸고 있는 늑대에게 살금살금 다가갔지. 그리고 늑대의 꼬리에 올가미를 씌우고 힘껏 당겼어! 그러자 늑대는 올가미에서 벗어나려고 시끄럽게 발버둥을 쳤지. 와! 용감한 피터!!
	그때, 사냥꾼 3명이 늑대의 발자국을 따라 총을 쏘며 나타났어.
	“쏘지 마세요! 사냥꾼아저씨! 제가 늑대를 잡았어요!” 보세요! 사냥꾼들은 꼬마 피터가 늑대를 잡은 것을 보고는 놀라 “꼬마야, 넌 참 용감하구나!” 하고 칭찬을 해주었어.
	그리고 늑대를 밧줄로 꿰뚫어 묶어 둘러매고는 모두 마을로 향했단다. 용감한 피터가 앞장을 서고 그 뒤로 작은 새, 고양이, 늑대, 늑대 뱃속의 오리, 세 명의 사냥꾼 아저씨 모두 씩씩하게 행진을 합니다.

등장인물과 악기 소개

질문1 : 잘 들었나요? 이야기 속에 어떤 동물들이 나왔나요? 어떤 사람이 있었죠?

답 : 새, 오리, 고양이, 늑대, 피터, 사냥꾼

질문2 : 어떤 동물들이 어떤 악기들로 연주되었는지 알겠나요?

답 : 작은 새는 플루트로, 오리는 오보에로, 고양이는 클라리넷으로, 늑대는 3대의 호른으로, 총소리는 큰북, 그리고 피터는 현악4중주로 연주되었어요.



사서 선생님 : 이렇게 ‘피터와 늑대’에서는 여러 악기를 이용해 음악동화를 만들었어요.

그러면 이번에는 악기 대신에 우리 목소리로 이야기를 다시 꾸며 볼게요.

그럼 우리의 목소리를 가지고 등장인물 오리, 새, 고양이, 늑대, 소리를 찾아볼게요.

사서 선생님 : 자기가 맡은 역할의 이름이 나오면 일어나서 소리를 내주세요.

오리~~ 새~~ 늑대~~ 고양이~~ 사냥꾼

자, 그럼 ‘피터와 늑대’ 음악동화를 만들어 보겠습니다.

5. 우리가 등장인물이 되어 다시 읽기

- 1) 다 같이 각 동물소리를 내본다.
- 2) 역할을 나누고, 각 동물은 몇 번씩 소리를 낼 것인지 약속하고 연습한다.
 - 작은새팀 – 짹짹, • 오리팀 – 콸콸, • 고양이팀 – 야옹.
 - 늑대팀 – 아우~ • 사냥꾼 – 다함께 – 따당 따당 따당
- 3) 사서 선생님의 내레이션에 따라 함께 읽는다.

6. 동물들의 움직임

- 1) 모두 함께 등장인물의 움직임과 소리를 표현한다.
- 2) 동물들의 특징을 생각하며 리듬감 있게 움직일 수 있다.
 - 작은 새 (노래 부르기, 날아다니기)
 - 오리 (헤엄치기, 뒤통거리며 걷기)
 - 고양이 (기지개 펴기, 고양이 세수)
 - 늑대 (네발로 기어 큐빅 올라갔다 내려오기)
 - 사냥꾼들(소리 내지 않기, 총 쏘기)
 - 피터(투스텝)

7. 책과 의자등으로 무대 만들기

- 우리 주변에 있는 책과 의자 등으로 무대를 만들 수 있다.
- 예를 들어, 책을 길게 연결해서 연못을 만들고 책을 높이 쌓아서 나무를 만들 수 있다.

8. 역할을 정하고 연습하기

- 1) 자신이 하고 싶었던 역할을 서로 말하고 역할을 정한다. - 역할 모듬만들기
- 2) 동그랗게 무대를 중심으로 7번에서 만든 역할의 공간에 앉아 기다린다.
- 3) 동물들 등장 방법과 소리를 연습한다.

9. 내레이션 플레이

- 1) 해설을 정한다.
- 2) 역할들 모두 자신의 공간에 자리한다.
- 3) 해설자가 등장을 알려주면 소리를 내며 움직인다.
 - <피터와 늑대>에 나오는 동물의 소리를 입소리로 낸다.
- 4) 이야기의 줄거리에 따라 등장인물이 이야기를 만든다.



피터와 늑대 내레이션 플레이 활동 모습

이른 아침, 꼬마 피터는 넓고 푸른 풀밭으로 나갔어.
 커다란 나뭇가지 위에 작은 새 한 마리가 ♪ 노래를 하며 앉아 있었고
 연못에는 오리 한 마리가 ♪ 물장구를 치고 있었어.
 오리는 ♪ 작은 새의 ♪ 노랫소리가 싫었어.
 오리는 ♪ 꺅꺅, 작은 새는 ♪ 꺅꺅 둘은 서로 싸우기 시작했어.
 계속 싸웠어! 더 큰 소리로 싸웠지!
 이렇게 오리와 ♪ 작은 새가 ♪ 싸우고 있을 때,
 꼬마 피터는 고양이 한 마리가 ♪ 작은 새를 ♪ 잡아먹으려고
 살금살금 다가오는 것을 보았어.
 “고양이다! ♪ 고양이! ♪” 작은 새는 ♪ 깜짝 놀라 나무 위로 날아올랐어.
 화가 난 고양이 ♪는 오리 ♪를 따라다니며 괴롭혔어.
 고양이는 ♪ 쫓아오고 오리는 ♪ 도망가고, 고양이는 ♪ 쫓아오고 오리는 ♪ 도망가고
 쫓아오고 도망가고 빨리 쫓아오면 빨리 도망가고 더 빨리 쫓아오고 더 빨리 도망가고
 그때 피터가 보니 늑대 한 마리가 ♪ 이리로 다가오고 있지 뭐야!
 “늑대다! ♪ 늑대! ♪” 피터가 소리쳤어.
 고양이도 ♪ 깜짝 놀라 나무위로 도망쳤어.
 하지만 날지 못하는 오리는 ♪ 허둥대며 어디로 도망가야하나 고민을 했어.
 그러다 결국 늑대에게 ♪ 잡아먹히고 말았지.
 불쌍한 오리 ♪
 오리가 ♪ 잡아먹히는 것을 본 꼬마 피터는 화가 났어. 꼬마 피터는,
 나무 아래서 졸고 있는 늑대에게 ♪ 살금살금 다가갔어.
 그리고 늑대의 ♪ 꼬리에 올라가미를 씹우고 힘껏 당겼어.
 늑대는 ♪ 발버둥을 쳤어. 꼬마 피터는 더욱 세게 올라가미를 잡아 당겼고
 늑대는 ♪ 더 큰소리로 3번 울었어. ♪하지만 소용없었지.
 그걸 본 작은 새는 ♪ 신이 나서 노래를 불렀고, 고양이도 ♪ 신나서 뛰어다녔지.
 그때, 사냥꾼 3명이 나타났어. 사냥꾼들은 ♪ 축 늘어진 늑대를 ♪ 보고 놀라,
 꼬마 피터에게 용감하다고 칭찬을 했어.
 그리고는 모두 함께 마을로 씩씩하게 행진을 했지.
 용감한 피터가 앞장을 서고 그 뒤로 작은 새, 고양이, 늑대, 늑대 뱃속의 오리,
 세 명의 사냥꾼 아저씨 모두 씩씩하게 행진을 했단다~.

〈마무리〉

10. 오늘의 소감 나누기

: 가장 인상적이었던 순간은?

: 다음 시간에 읽고 와야 할 책! (조각이불)

더알아보기

1. 음악 – 국어사전에서 의미는?

〈음악〉 박자, 가락, 음성 따위를 갖가지 형식으로 조화하고 결합하여, 목소리나 악기를 통하여 사상 또는 감정을 나타내는 예술.

2. 음악 – 백과사전에서의 의미는?

인간이 들을 수 있는 영역의 음과 소음을 소재로 하여 박자·선율·화성·음색 등을 일정한 법칙과 형식으로 종합해서 사상과 감정을 나타내는 예술. 〈두산백과〉

◎ 4차시 – 책더하기 미술 I 〈조각이불〉

그림책은 그림이 곧 이야기입니다. 그림책의 이미지와 이야기를 미술활동을 통해 보다 더 구체적으로 상상할 수 있도록 안내합니다. 또한 책에 있는 미술의 요소를 통해 미술활동을 하면 신체 표현을 힘들어 하는 참가자(아동)도 자연스럽게 자신의 상상을 표현해 낼 수 있습니다.

또한 그림책의 그림에는 작가가 숨겨놓은 재미난 장치들이 숨어 있습니다. 그냥 보는 것이 아닌, 꼼꼼히 관찰을 하다보면 무궁무진, 흥미진진한 보석 같은 이야기들을 발견할 수도 있습니다.

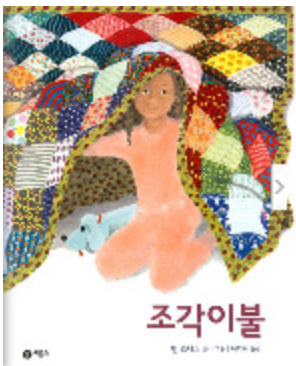


피터와 늑대 내레이션 플레이 활동 모습

프로그램 목표

- 1. 자신이 상상하던 이미지를 다양한 활동을 통해 신체로, 그림으로 표현할 수 있다.
- 2. 도서(그림책)의 이미지를 깊이 있게 관찰하고 상상할 수 있다.

*관련도서 소개



〈조각이불〉

앤 조나스 저 /나희덕 역 /비룡소 /2001.01.27.

새로운 이불을 덮고 자는 아이. 아이의 이불은 자신의 추억이 담긴 옷이나 천으로 조각을 이어 만든 조각이불이다. 그날 밤 아이는 조각이불의 모양을 따라 조각조각의 꿈나라로 여행을 떠난다. 서커스 모양의 조각에 들어가면 서커스장이 나오는 신기한 꿈나라. 아이가 이끄는 상상력의 세계를 잘 보여주는 책이다.

<책 더하기 미술Ⅰ> 프로그램 활동계획표

수업명	조각이불	차시	4차시
수업 목표	자신의 상상 속 꿈나라를 이미지로 신체로 표현할 수 있다.		
단계	활동내용	준비물	시간
열기	1. 사진 속의 사람은 무엇하고 있을까? # 줄리 드 와로키에(julie de waroquier) 작품 1) 질문 던지기, 상상하기 2) 사진 속 주인공 포즈 따라하기(도서관 담당자 진행)	사진 작품 칼라프린트	10분
	2. 꿈나라로 가는 준비! 1) 나는 이런 꿈을 꾸 적이 있어! 2) 잠자기 전에 무엇을 하나?(도서관 담당자 동작 시연) ① 모둠 별 쪽지로 8박자 동작 만들기 ② 모든 동작 연결해 춤(체조 만들기)	작업쪽지 음악/ 음향기기	15분
펼치기	3. 이불아 놀자~!! 1) 이불 썰매 릴레이(도서관 담당자 진행) 2) 이불 괴물 술래잡기 3) 커다란 이불 천 놀이	썰매천 2개 커다란 이불천 1개	35분 10분
	4. 오늘의 책 소개 '조각이불' 1) 조각보에 대한 소개 2) 주인공 인형을 통해 책 내용 만나기		15분
	5. 우리만의 꿈 조각보 만들기 1) 한 사람씩 자신이 가고 싶은 꿈나라 스크래치 페이퍼에 그리기 2) 친구의 꿈속나라 탐험! ① 공간 곳곳에 그림을 붙인다. ② 기차놀이를 통해 새로운 꿈나라(그림)에 도착하면 10초 동안 그림 속 공간이 된다.	스크래치 페이퍼 (인원수)	
	3) 조각연결하기 ① 그림들을 모두 큰 전지에 이어 붙인다. ② 커다란 종이를 이불처럼 - 발을 넣고 누워 본다.	전지 6장 테이프	15분 10분
마무리	6. 소감 나누기 ① 전기 놀이 ② 하품하는 목소리로 - 소감 이야기하기 ③ 다음 시간 읽고 올 책은 (브레멘 음악대)		10분

<책 더하기 미술Ⅰ> 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 사진 속 주인공 따라하기 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 적극적인 표현을 이끌어 낼만 한 적정 시간은? 3) 놀이의 규칙을 정확하게 전달하여 목표에 맞는 표현을 이끌었나요? 2. 잠자기 전에 무엇을 하나? / 시연하기 1) 연습한 동작들을 잘 기억하고 시연하였나요? 2) 시연동작을 보여주는 것이 참여자들의 흥미를 이끌었나요? 3. 이불아 놀자~!! 이불썰매 릴레이 1) 놀이의 규칙을 정확하게 전달하여 진행이 매끄러웠나요? 2) 아이들이 규칙을 벗어나 행동을 할 때 잘 대처하였나요? 3) 놀이를 할 때 위험한 상황은 없었나요?	
다음 회차 준비	1. 책 더하기 연극1 <브레멘 음악대> 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 전달하기 2. 동물 술래잡기 놀이 1) 동물 술래잡기 놀이 시연 - 규칙과 놀이 방법 소개 2) 도서관 담당자 프로그램 진행 연습, 시연: 다양한 동물 이름 생각하기 3. 걷기 훈련/ 시연하기 1) 걷기 훈련 프로그램 안내 2) 도서관 담당자 훈련 시연하기: 인물, 나이, 감정에 따른 모습 4. 다양한 캐릭터 목소리 내기 1) 프로그램 소개, 방법 안내하기 2) 다양한 목소리 연습하기, 시연하기 5. 브레멘 음악대 책 소개하기/ 내레이션 1) 내레이션 연습하기 2) 도서관 담당자는 내레이션, 전문 강사는 인물을 맡아 시연해보기 6. 질문 및 소감 나누기	

〈책 더하기 미술Ⅰ〉 프로그램 세부 교안

〈열기〉

1. 사진 속의 사람은 무엇하고 있을까?

줄리 드 와로키어 julie de warquier 작품 “Dreamalities”



※ 이미지 출처: <http://www.juliedewarquier.com>

1) 질문 던지기, 상상하기

- ① 강사 : 우리가 오늘 만날 책은 이 사진들과 관련이 있어요. 사진 속의 사람들은 무엇을 하고 있나요? 어디에 있는 걸까요?
- ② 아이들의 다양한 답을 충분히 들어본다.
- ③ 강사 : 맞아요. 지금 이 사람은 깊이 잠이 들었나 봐요. 꿈나라에서 재미난 꿈을 꾸고 있어요.

2) 사진 속 주인공 포즈 따라 하기 (도서관 담당자 진행)

- ① 강사 : 여러분은 자신이 잠을 잘 때 어떤 모습으로 자는지 아나요? 어떤 사람은 대자로 뻗어 자기도 하고 어떤 사람은 웅크리고 자기도 한데요. 우리도 사진의 사람처럼 재미난 포즈를 따라해 볼까요? 지금부터 하나 둘 셋, 찰칵 이라고 외치면 자신이 원하는 사진 앞에 따라가 그 사람의 포즈를 따라해 볼 거예요.
- ② 강사가 ‘하나 둘 셋, 찰칵!’ 외치면 보조강사(도서관 담당자)는 사진 앞으로 성큼 걸어가 사진의 포즈를 따라서 포즈를 취한다. 반대로 보조강사가 ‘하나 둘 셋, 찰칵’을 외치면 강사가 포즈를 취한다. 이런 식으로 예시를 보여준다.
- ③ 다함께 포즈 따라 하기 놀이를 시작한다. 몇 차례 반복한다.
- ④ 이번에는 자신만의 잠자는 포즈를 만든다. 찰칵 소리에 따라 포즈를 계속 바꿔야 한다. (일어서서 만들 수도 있고, 누워서 만들 수도 있다)

2. 꿈나라로 가는 준비!

1) 나는 이런 꿈을 꾸 적이 있어!

- ① 참가자들과 ‘나는 이런 꿈을 꾸 적이 있어!’라는 주제로 이야기를 나눈다.
- ② 오늘은 다함께 ‘꿈나라 여행’을 떠날 것이라고 알린다.

- ③ 꿈나라로 가려면 잠을 자야 하는데, 잠자기 전에는 무엇을 하는지 이야기를 나눈다.

2) 잠자기 전에 무엇을 하나? (도서관 담당자 동작 시연)

- ① 모둠 별 쪽지로 8박자 동작 만들기: 인원수에 따라 4~5 모둠으로 나눈다.
- ② 강사와 보조강사는 양치하기 동작을 춤으로 만들어 보여준다.
- ③ 다함께 따라 해본다.
- ④ 모둠에 쪽지를 전달한다. (잠자기 전에 하는 행동: 세수하기, 샤워하기, 청소하기, 얼굴 몸에 로션 바르기, 이불 깔기)
- ⑤ 한 모둠씩 박자에 맞춰 동작을 보여주면 다른 사람들이 어떤 동작인지 맞춰본다.
- ⑥ 다른 모둠의 동작을 따라 해보며 모든 동작을 익힌다.
- ⑦ 음악에 맞춰 춤으로 만들어 다함께움직인다.

〈펼치기〉

3. 이불아 놀자~!!

1) 이불 썰매 릴레이 (도서관 담당자 진행)

- ① 두 모둠으로 나눈 후 순서를 정한다. (가위바위보로 썰매타는 사람, 끄는 사람 나누기)
※ 3명씩 짝이 맞지 않을 경우 - 가위 바위 보 최종 우승 한명이나 두 명은 마지막에 모든 모듬원이 썰매를 함께 끌어서 반환점을 돌도록 만든다.
- ② 강사와 보조강사는 시연을 통해 놀이를 보여준다. 보조강사가 이불(담요)위에 올라가면 강사는 썰매처럼 끌어서 반환점을 돌아와 다음사람에게 이불을 전달한다.
- ③ 시간에 따라 따라 두세번 진행하여 이긴 팀을 정해본다.

2) 이불 괴물 술래잡기

- ① 커다란 천을 뒤집어쓰고 보조강사는 술래가 된다.
- ② 이불 괴물이 된 술래에게 잡히면 (이불 속에 들어가) 자신도 들어가서 괴물이 된다.
- ③ 점차 괴물의 수가 늘어나고 마지막 한 사람까지 잡히면 놀이를 마친다. (이불 속에 들어가 괴물이 되면 다 함께 괴물 소리를 내어도 좋다)

※ 활동3 - 이불아 놀자 / 연계, 참고 도서



〈이불아 놀자〉

천경원 저 / 한솔수북(한솔교육) / 2006.12.01.

매일 덮고 자는 이불은 알고 보면 가장 재미있는 장난감! 이불을 활용해 할 수 있는 놀이들을 이야기 속에 자연스럽게 녹였다. 이불 김밥말이 놀이도 할 수 있고, 언덕이 되어주고, 가장 멋진 날개가 되어주기도 한다.

4. 오늘의 책 소개 ‘조각이불’

- 1) 조각보에 대한 소개 : 조각보, 조각이불은 어떤 것인지에 대한 간단한 설명
- 2) 주인공 인형을 통해 책 내용 만나기
 - ① 주인공 인형 만들어 아이들에게 책을 소개해주는 형식이며, 이불 괴물 술래 잡기에 쓰였던 커다란 천(이불)을 덮고 발만 넣어 모여 앉는다.
 - ② 도서관의 참여 인원수와 기자재에 따라 ppt화면으로 보여주거나 책을 펼쳐서 보여 줄 수 있다.
 - ③ 조각이불 도서 9-10 page의 이불이 펼쳐진 이미지를 크게 칼라 출력하여 참가자들이 볼 수 있도록 한다.
 - ④ 책을 읽으며 주인공이 어떤 조각 속으로 들어가있는지를 함께 찾아본다.
 - ⑤ 조각이불 책 속의 주인공은 “새로운 조각 이불 꿈을 꾸고 싶다.”며 참가자들에게 새로운 조각이불을 만들어 줄 것을 부탁한다.

5. 우리만의 꿈 조각보 만들기

- 1) 한 사람씩 자신이 가고 싶은 꿈나라 스크래치 페이퍼에 그리기
 - ① 스크래치 페이퍼 사용방법, 그리는 방법에 대해 설명한다.
 - ② 꿈속에서라도 꼭 가보고 싶은 상상의 나라, 혹은 나의 꿈속에 나왔던 신비한 세계를 주제로 그린다.
 - ③ 구체적인 그림, 추상적인 그림을 자유롭게 그릴 수 있도록 유도한다.

※ 사진 작업 연계 : 해당 도서관에 컬러 프린트가 있을 경우
활동 1에서 봤던 ‘줄리 드 와로퀴어’ 작품처럼 사진에 꿈 그려넣기 활동으로 연계할 수 있다.

검정색 천 배경으로 아이들이 잠자는 재미난 포즈로 사진을 찍은 후 프린트를 이용해 A4 사이즈로 한 장 씩 출력해서 나누어준다.

흰색 펜을 활용해 꿈의 이미지를 그려 넣어 꿈속에서 꿈을 꾸는 장면을 만들 수 있다.



마이크로 소프트 광고 이미지
출처: www.microsoft.com



mizutamahanco 일러스트
출처: www.dm.instagram.com

2) 친구의 꿈속나라 탐험!

- ① 공간 곳곳에 그림을 붙인다. (공간이 좁다면 빈 곳을 최대한 활용하여 붙인다)
- ② 한줄 기차를 타고 꿈나라(그림)가 있는 곳으로 출발한다.
- ③ 그림 앞에 도착하면 잠시 동안 어떤 나라인지 질문을 던진다.
- ④ 종소리(신호)에 맞춰 10초 동안만 친구의 꿈속나라로 들어갈 수 있다.
- ⑤ 꿈나라에서 하고 싶은 행동을 자유롭게 해본 후 10초가 되면 바로 기차에 올라탄다.
- ⑥ 기차, 비행기, 우주선 등 다양한 탈것으로 변신해보고 강사는 구체적인 행동을 할 수 있도록 이끌어 준다. (구체적인 장소 탐색)

3) 조각연결하기

- ① 그림들을 모두 큰 전지에 이어 붙인다. (책의 이미지처럼 조각이불같이 만든다)
- ② 커다란 종이를 이불처럼 - 발을 넣고 누워 본다.
- ③ 자신이 가장 맘에 들었던 꿈나라는 어딘지 짚어 보자고 한다.
- ④ 잠시 동안 불을 끄고 그 자리에 누워 자신이 원하는 꿈나라 여행을 가본다.
(잔잔하고 부드러운 음악을 틀어 분위기를 만들어 줄 수 있다)

〈마무리〉

6. 소감 나누기

1) 전기놀이

- ① 불을 켜고 그 자리에서 일어나 기지개를 크게 켜본다. 간단한 스트레칭
- ② 이불속에 손을 넣고 전기놀이를 통해 에너지를 전달해본다.

2) 오늘의 소감은 하품하는 목소리로 이야기를 해본다.

더 알아보기

1. 미술 – 국어사전에서 의미는?

공간 및 시각의 미를 표현하는 예술. 그림·조각·건축·공예·서예 따위로, 공간 예술·조형 예술 등으로 불린다.

2. 미술 – 백과사전에서의 의미는?

미 : 어떤 대상을 볼 때, 마음속에 감성적으로 떠오르는 아름다움에 대한 느낌

미술 : 조형 활동을 통해 미에 대한 생각과 느낌을 표현하는 예술 <네이버 어린이 백과>

◎ 5차시 – 책더하기 연극 I <브레멘 음악대>

책에는 다양한 배경과 다양한 성격의 인물들이 등장합니다. 그 인물들을 실제로 만나보지 않아도 책을 읽다보면 어느새 그 인물에 동화가 되기도 합니다. 헐리우드의 유명한 배우 ‘니콜키드먼’도 평탄한 삶을 살았지만 걱정적인 역할을 표현하기 위해 책 속의 다양한 인물들을 끊임없이 만나본다고 합니다.

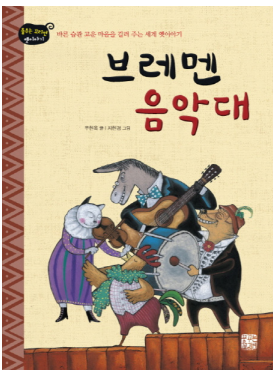
그래서 책의 인물을 ‘역할극’을 통해 표현하다보면 책의 내용역시 더욱 입체적으로 다가옵니다. 내가 만약 000이라면? – 머릿속으로만 상상하던 것들을 실제로 표현하는 것은 닫혔던 감성을 활짝 열어주는 길입니다.



프로그램 목표

- 1. 다양한 인물의 특성을 파악하고 그에 맞춰 표현할 수 있다.
- 2. 인물을 표현하는 방식을 습득한 후 자신만의 방식으로 인물을 표현한다.
- 3. 역할극을 통해 타인의 마음을 이해하고 입장을 바꾸어 생각할 수 있다.

*관련도서 소개



<브레멘 음악대>

우현옥 글 //지현경 그림/ 꿈꾸는꼬리연 /2012.09.30.

늙고 병들어 주인에게 버림받은 네 동물. 동물들은 버림받았다고 포기하지 않고 브레멘 음악대를 결성한다. 네 동물이 힘을 합치자 무시무시한 도둑도 혼쭐을 내주고 멋진 음악도 연주 할 수 있었다. 늙고 힘없고 쓸모 없다고 생각한 동물들은 여전히 멋지고 사랑스러운 동물친구들이었다.

〈책 더하기 연극Ⅰ〉 프로그램 활동계획표

수업명	역할극을 활용한 책놀이	차시	5차시
수업 목표	역할극을 통해 타인의 특성을 파악하고 입장을 바꾸어 생각해 볼 수 있다.		
단계	활동내용	준비물	시간
열기	1. 동물 술래잡기 (도서관 담당자 진행)	종 (혹은 신호음)	15분
	2. 걷기 훈련 (도서관 담당자 시연) 1) 인물에 따른 변화 2) 감정에 따른 변화 3) 나이에 따른 변화		15분
펼치기	3. 목소리 훈련 1) 발음, 발성 연습 2) 다양한 캐릭터의 목소리 내기 (도서관 담당자 시연)	목소리 훈련 프린트물 (혹부리영감)	15분
	4. 할머니, 할아버지 이야기 나누기		10분
	5. 브레멘 음악대 책 소개하기 - 줄거리 (도서관 담당자 내레이션)	미션종이	10분
	6. 당나귀, 개, 고양이, 수탉 역할 맡기 1) 동물들의 특징적인 움직임 만들기 2) 주인에게 하고 싶은 말을 대사로 만들기	브레멘 음악대 도서	15분
	7. 브레멘 음악대 노래 배우기 1) 노래 끝까지 배우기 2) 가사에 맞춰 모둠별로 나와 동작 배우기 3) 전체 연습해보기	동물 머리띠 음원(음악) 음향기기	30분
마무리	8. 브레멘 음악대 역할놀이 - 뮤지컬 시작!		
	9. 나의 꿈 이야기 1) 현재 나의 꿈은? 2) 내가 70살이 되었을 때? 3) 다음 시간 읽고 올 책은 (레오나르도 다빈치)		10분

〈책 더하기 연극Ⅰ〉 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 동물 술래잡기 놀이 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 적극적인 표현을 이끌어 낼만 한 적정 시간은? 3) 놀이의 규칙을 정확하게 전달하여 목표에 맞는 표현을 이끌었나요?	
	2. 걷기 훈련/ 시연하기 1) 연습한 동작들을 잘 기억하고 시연했나요? 2) 시연동작을 보여주는 것이 참여자들의 흥미를 이끌었나요? 3) 과감하고 적극적으로 표현하여 시연을 했나요?	
	3. 다양한 캐릭터 목소리 내기/시연하기 1) 아이들이 주목할 수 있도록 큰 목소리로 시연을 했나요? 2) 적극적인 표현을 하였나요?	
	4. 브레멘 음악대 책 소개하기 / 내레이션 1) 책을 정확하게 ‘읽어주는’것이 보였나요? 2) 책의 내용이 참여자들에게 확실하게 전달되었나요?	
다음 회차 준비	1. 책 더하기 미술2 <레오나르도 다빈치> 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 전달하기	
	2. 주변의 인물 표현하기 1) 프로그램 진행 방법, 규칙 안내하기 2) 도서관 담당자 프로그램 진행 연습, 시연 : 다양한 인물 찾아보기	
	3. 그림 속 모델이 되어보자! (도서관 담당자 시연) 1) 전문강사와 도서관 담당자 함께 시연 연습하기 2) 2~3개 그림 선택해 동작으로 표현하기 연습 - 천지창조 - 메두사의 뱀목	
	5. 질문 및 소감 나누기	

〈책 더하기 연극Ⅰ〉 프로그램 세부 교안

〈열기〉

1. 동물 술래잡기 (도서관 담당자 진행)

- 1) 보조강사는 동물술래잡기에 대해 참가자들에게 설명한다.
: 동물 술래잡기는 술래가 동물 이름을 외치면 그 동물이 되어 도망가야 한다. 술래가 ‘거북이’라고 외치면 술래를 포함한 모두가 거북이가 되어 잡기 놀이를 해야 한다. 만약 제대로 동물 흉내를 내지 못하면 그 사람이 술래가 될 수도 있다.

- 2) 술래를 바꿔가면서 몇 차례 진행한다.
(동물 이름을 순간적으로 다양하게 외칠 수 있도록 유도한다)

2. 걷기 훈련

- 1) 감정에 따라 걸어보기
 - ① ‘중’소리 혹은 다른 신호에 맞춰 걷기 시작한다. 걸어 다닐 때 자신의 팔을 뻗어 닿지 않을 정도의 간격을 확보한다.
 - ② ‘내 땅 확보하기’가 어느 정도 진행되면 감정에 따라 걸어 다녀 본다.
예 화가 잔뜩 나서, 로또에 당첨 되어서, 배가 고파서, 집안의 원수를 만나서, 유령을 만나서

- 2) 인물에 따라 걸어보기
 - ① 앞의 활동이 몇 차례 반복되면 이번에는 00처럼 걷기를 시작한다.
예 이순신 장군님, 괴물, 심봉사, 놀부 마누라, 요정, 마녀 등
 - ② 걸어 다니면서 신호에 맞춰 멈추면 강사가 다가가서 한 사람씩 인터뷰를 한다.

3) 나이에 따라 걸어보기 (도서관 담당자 시연)

- ① 0살~ 100살까지 다양한 연령이 되어 걸어 다녀 본다.
- ② 연령에 따라 목소리도 변화시켜 본다.

4) 물건과의 관계

- ① 역할극을 하기 위한 약속놀이라는 것을 알린다.
- ② 모두가 뒤 돌아 있을 때 공(혹은 종이컵 등 작은 오브제)을 한 위치에 놓는다.
- ③ 박수를 치면 모두 뒤를 돌고 서로의 눈빛을 교감한 후에 앞으로 걸어 나온다. 그러다가 모두가 모인 것을 느끼면 ‘감탄사’를 한 번만 외친다. 완료되면 같은 속도로 공에 시선을 둔 채 걸어간다. 모두가 도착했고 준비가 되면 다 함께 뒤를 돈다.

- ④ 다양한 상황을 넣어서 해본다.

예 아프리카 부족 - 처음 보는 신기한 물건, 도둑과 보석, 욕심쟁이 신기한 동

〈펼치기〉

3. 목소리 훈련

- 1) 발성, 발음 연습
 - ① 아에이오우! - 끊어서 강하게, 작게 했다가 크게, 크게 했다가 작게
 - ② 도레미파솔라시도 - 돌아가면서 높이 올라가기 게임, 낮게 내려가기 게임
 - ③ 화음 만들어 보기
 - ④ 손병호 게임 : 어려운 단어를 점차 늘려가는 게임

2) 다양한 캐릭터 목소리 내기 (도서관 담당자 시연)

- ① 흥부, 놀부 이야기 내용을 프린트물로 나누어주기
- ② 한 사람씩 돌아가면서 읽을 때, 미션 종이를 꺼낸다.
미션종이: 애기 목소리로, 울면서, 로봇처럼, 소프라노 목소리로, 화가 나서, 유령 목소리로, 하품을 하며, 돼지 목소리로, 딸꾹질을 하며 등 다양한 목소리 미션

● 흑부리 영감 - 이야기

내레이션1: 옛날 옛적에 마음씨 착하고 노래를 잘 부르는 할아버지가 살았어요.

그런데 얼굴에 커다란 혹이 달려 있어서 사람들에게 놀림을 받았지요.

마을사람1: 에이~ 흉측해라.

마을사람2: 세상에. 어찌 저것을 달고 살까?

마을사람3: 예잇, 눈앞에서 썩 꺼지시오.

아이들: 얼레리 폴레리~

흑부리: 이 혹만 없으면 얼마나 좋을까?

내레이션2: 흑부리 할아버지는 속이 상했어요.

내레이션3: 어느 날, 흑부리 할아버지는 산으로 나무를 하러 갔어요.

흑부리: 모두 잘 있었느냐? / 너희들은 날 놀리지 않는구나.

내레이션4: 한참 나무를 / 하고 있는데, 갑자기 먹구름이 몰려오더니 /

비가 내리기 시작했어요.

내레이션1: 흑부리 할아버지는 나무 밑에서 비를 피하며 노래를 불렀어요.

흑부리: 오네 오네 비가 오네. 주룩주룩 비가 오네.

아침 비는 해님 눈물. 저녁 비는 달님 눈물.

내레이션2: 시간이 지나자 비가 그쳤어요.

하지만 비가 그쳤을 때는 이미 해가 저서/ 숲 속은 어둠이 덮이고 말았어요.

흑부리 할아버지는 숲 속을 헤매다가 / 집 한 채를 발견 했어요.

흑부리: 주인 양반 계십니까?

내레이션3: 그런데 안에선 아무 대답이 없었어요.

내레이션4: 자세히 보니 허물어져 가는 빈집이었어요.

내레이션1: 흑부리 할아버지는 방으로 들어가서 팔베개를 하고 누웠어요.

내레이션2: 따마침 달이 동실 떠올랐어요.

흑부리: 달빛이 참 곱구나! 혼자 있으니 무서운데 노래나 불러 볼까? 달아 달아 밝은 달아 쟁반같이
둥근달아.....

내레이션3: 큰 소리로 노래를 부르고 나니 흑부리 영감님은 무섭지 않았어요.

바로 그때였어요.

내레이션4: 숲 속에서 웬 불덩어리들이 번쩍거리며, 집을 향해 몰려오는 게 아니겠어요?

도깨비들: 으히히히. 오늘 밤에도 신나게 놀아보자.

내레이션1: 그것들은 바로 도깨비들이었어요.

도깨비들: 으히히히. 야호!

내레이션2: 도깨비들은 마당을 빙빙 돌면서 춤도 추고 노래도 불렀어요.

흑부리: 아이고~ 도깨비들이 신명나게 노는 모습을 보니 엉덩이가 들썩들썩 하는구먼.

내레이션3: 글썄 흑부리 영감님은 자신도 모르게 마당에 나와 도깨비들이랑 춤도 추고 노래도
불렀지요.

도깨비2: 가만! 못 듣던 노랫소리다!

내레이션4: 도깨비들이 갑자기 춤을 멈추었어요!

도깨비모두: 누구지?

내레이션1: 흑부리영감님은 얼른 커다란 나무 뒤에 숨었지요!

도깨비4: 쿵쿵쿵... 사람 냄새가 난다!

도깨비1: 저기 나무 뒤에 사람이 있다!

내레이션2: 흑부리 영감님은 도깨비들에게 붙잡히고 말았어요!

내레이션3: 우락부락 무섭게 생긴 도깨비들이었지만 춤과 노래를 좋아하는
도깨비들은 할아버지의 노랫소리가 너무나 좋았지요.

도깨비1: 그런 좋은 노랫소리는 어디에서 나오니까?

도깨비2: 혹시 흑에서 나오는 거 아닐까요?

흑부리: 아. 아니오. 이건 그냥 흑이오.

도깨비3: 아무래도 거짓말 하는 거 같은데.

내레이션4: 도깨비들은 보물이 가득 든 자루를 흑부리 할아버지 앞에 내려놓았어요.

도깨비4: 영감님! 이것을 드릴 테니 그 노래 주머니를 우리에게 파시오.

내레이션1: 도깨비들은 방망이를 휘둘러 할아버지의 흑을 감쪽같이 떼어 냈어요.

내레이션2: 그리고는 덩실덩실 춤을 추며 사라졌어요.

내레이션3: 마음씨 착한 흑부리 할아버지는 하루아침에 큰 부자가 되었어요.

4. 나의 할머니, 할아버지 이야기

- 1) 할머니, 할아버지와의 추억 나누기
- 2) 할머니, 할아버지의 직업에 대해 이야기 나누기

5. 브레멘 음악대 책 소개하기 (도서관 담당자 내레이션)

- 1) 알고 있는 줄거리 나누기
- 2) 보조강사는 내레이션, 강사는 인물을 맡아 책 읽어주기

6. 당나귀, 개, 고양이, 수탉 역할 맡기

- 1) 인원수에 따라 4모듬으로 나누어 역할을 나눈다.
- 2) 오디션: 역할에 해당하는 동작을 가장 잘하는 사람들을 뽑아서 역할 맡기
- 3) 맡은 동물 – 악기 받기 (동물에 따라 악기가 달라진다)
- 4) 모듬별 움직임 만들기 : 걸어 나올 때 동작
- 5) 대사연습: 각 동물의 특징적인 소리를 넣어 대사 외우기
(빨리 외우기 놀이로 연결할 수 있다)

7. 브레멘 음악대 노래 배우기

브레맨 음악대

12
자 여러분 브레맨 음악대를 소개합니다.
당나귀 히이잉, 사냥개 쿵쿵, 고양이 야옹, 수탉 꼬끼오 자 그럼 시작해 볼까요

14
나 는 당 나 귀 젊 었 을 땐 영 차영 차힘 이 센 당 나 귀

18
하 지 — 만 이 제 — 는 (대사) 늙고 병든 힘없는 당나귀 히이잉!!

24
하 지 만 음 악 을 즐 — 아 하 는 사 랑 스 런 당 나 귀

28
— 브 레 맨 음 악 대

38
나 는 사 냥 개 젊 었 을 땐 날 켜돌 이최 고 의 사 냥 개

42
하 지 — 만 이 제 — 는 (대사) 이빨 빠진 느림보 사냥개 쿵쿵

48
하 지 만 음 악 을 즐 — 아 하 는 사 랑 스 런 사 냥 개

52
— 브 레 맨 음 악 대

2

MIDI 10

62
나 는 고 양 이 젊 었 을 땐 주 인 님 의 품 안 에 서 사 랑 스 런 고 양 이

66
하 지 — 만 이 제 — 는 (대사) 아무도 나를 안아주지 않아 야옹

72
하 지 만 음 악 을 즐 — 아 하 는 사 랑 스 런 고 양 이

76
— 브 레 맨 음 악 대

86
나 는 수 톱 매 일 아 침 지붕 위 에 서 — 힘 차 게 꼬 끼 오 — 새 벽 을 알 리 는

90
하 지 — 만 이 제 — 는 (대사) 주인님은 나를 잡아 양념치킨을 약!

96
하 지 만 음 악 을 즐 — 아 하 는 사 랑 스 런 수

100
툭 브 레 맨 음 악 대

119
브 레 맨 음 악 대

- 1) 노래 끝까지 배우기/ 음원 별도 첨부
- 2) 가사에 맞춰 모듈별로 나와 동작 배우기 (도서관 담당자 동작 시연)
- 3) 전체 연습해보기

8. 브레멘 음악대 역할놀이 – 뮤지컬 시작!



※ 이미지 – 브레멘 음악대 (악기)로 역할 표현한 모습, 안무 배우기

〈마무리〉

9. 나의 꿈 이야기

- 1) 현재 나의 꿈은 무엇인지 이야기 나누기
- 2) 내가 70살이 되었을 때 무엇을 하고 있을까? 어떤 직업일까?

더 알아보기

1. 연극 – 국어사전에서 의미는?

〈연극〉 배우가 각본에 따라 어떤 사건이나 인물을 말과 동작으로 관객에게 보여 주는 무대 예술.
[비슷한 말] 연희.

2. 연극 – 백과사전에서의 의미는?

배우가 특정한 연희(演戲)의 장소에서 관객을 앞에 두고 극본 속의 인물로 분장하여 몸짓·동작·말로써 창출해 내는 예술 〈한국민족문화대백과〉

◎ 6차시 – 책 더하기 미술 〈레오나르도 다빈치〉

미술관의 한 그림 앞에 사람들이 모여 있습니다. 어떤 이는 그림을 보며 위대한 명작이라고 감탄하고 어떤 이는 시큰둥한 표정입니다.

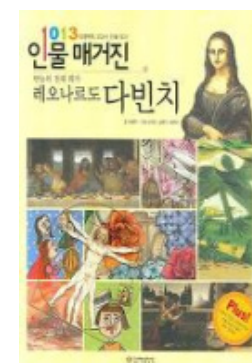
해바라기 꽃밭을 사람들이 바라보며 어떤 사람은 “예쁘군!”하고 말하고, 어떤 이는 “벌들이 많이 보이네”라고 하며, 어떤 이는 태양을 떠올리고, 어떤 이는 무관심하게 지나가지요.

레오나르도 다빈치가 화가이자 해부학자이며 음악가, 발명가, 소설가, 과학자, 건축가였던 것은 잘 알고 있을 겁니다. 어떻게 하면 레오나르도 다빈치처럼 다양한 방면에 뛰어난 인물이 되고 ‘모나리자’ 같은 그림을 그릴 수 있을까요? 바로 외부로부터 받아들이는 정보를 어떻게 관찰하고 해석하고, 이를 자신만의 독창적인 개념으로 전환하여 표출하는가에 달려 있습니다. 중요한 것은 아이들의 발상과 상상력을 북돋을 수 있도록 해주는 것이 바로 책 읽기와 예술작품을 감상하는 것입니다.

프로그램 목표

1. 그림을 보고 우리의 상상력을 모아 독창적인 이야기를 구상한다.
2. 다빈치의 작품을 보고 몸으로 표현하고 그림 속의 인물이 될 수 있다.
3. 다빈치처럼 생각하기 : 관찰력과 상상력
융합형 인재 레오나르도 다빈치처럼 생각하기 위해 관찰력과 상상력을 키울 수 있다.

*관련도서와 레오나르도 다빈치 소개



〈레오나르도 다빈치〉

이향안 글 | 심가인, 김영수, 장정오 그림 | 깊은책속웅달샘

1013 인물 매거진 시리즈〈만능의 천재화가 레오나르도 다빈치〉. 본 시리즈는 잡지 형식으로 기획된 인물 이야기로, 인물에 대해 새로운 형식을 선보인 책이다. 특히 전기 형식이 아닌, 기사 형식을 빌어 인물이 처한 상황이나 업적 등을 풀 어낸 점이 돋보인다.

〈만능의 천재화가 레오나르도 다빈치〉에서는 레오나르도 다빈치의 굴곡 많은 삶에 대해 살펴본다. 레오나르도 다빈치는 「모나리자」, 「최후의 만찬」 등의 작품으로 유명한 예술가이지만, 그 이면에는 우리가 알지 못한 '인간 다빈치'의 삶이 있다

– 출판사 서평

	레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci, 1452년 4월 15일 ~ 1519년 5월 2일)는 이탈리아 르네상스를 대표하는 근대적 인간의 전형이다. 그는 화가이자 조각가, 발명가, 건축가, 기술자, 해부학자, 식물학자, 도시 계획가, 천문학자, 지리학자, 음악가였다. 그는 호기심이 많고 창조적인 인간이었으며, 어려서부터 인상 깊은 사물, 관찰한 것, 착상 등을 즉시 스케치하였다. 〈모나리자〉〈암굴의 성모〉〈수태고지〉〈흰 담비를 안은 부인〉〈최후의 만찬〉 등의 걸작이 있다. 저서로 그림에 관한 르네상스 예술 이론의 중요한 문헌인 〈회화론〉을 비롯하여 많은 논문이 있다.
---	--

책 더하기 **미술 프로그램 활동계획표**

수업명	〈레오나르도 다빈치〉	3 차시	
수업 목표	레오나르도 다빈치처럼 보고, 생각하고, 쓰고, 말하기		
단계	활동내용	준비물	시간
열기	1. 지혜의 원 : 7~8명이 동그랗게 서서 서로 손을 엇갈려 잡은 후 손을 놓지 않고 하나의 원으로 풀어낸다. 2. 관계 조각상 만들기 : 학생과 교사, 악마와 천사, 부자와 거지, 손님과 판매원	그림들 테이프	40

펼치기	미술은 시각적 방법 또는 조형적인 방법으로 사람의 감정이나 뜻을 나타내는 예술. 3. 미술! 보고 싶은대로 보고 마음대로 느끼기 - 거꾸로 보는 그림들 : 무엇이 보이니? - 초현실주의 그림 속 이야기 : 6화 원칙 - 숨은 그림 찾기 - 브뤼겔 : 무슨 놀이를 하고 있니? - 그림 제목 붙이기 : 마그리트, 김창렬, 아르킴 불도 4. 스토리텔링 : 그림을 보고 이야기 상상하기 5. 다빈치에 대해 알아보기 - 다빈치의 어린 시절과 자연에서 상상하기 : 얼룩이론 - 화가, 음악가, 발명가, 소설가 - 다빈치의 그림들 : 암굴의 성모1,2 비교 - 여러 화가들의 모나리자	다빈치의 작품들 막대 끈 거울 그림 여러 천들 도형조각	70
	6. 다빈치처럼 생각하기 1) 이 막대의 길이는? 2) 무엇이 될까? : 화이트보드에 선 이어 그리기 3) 거울 글자쓰기 4) 도형 맞추기 : 네 모둠 활동 7. 사라진 그림을 대신 할 사진을 찍자~! - 최후의 만찬 - 메두사의 뱀목	다빈치의 작품들 막대 끈 거울 그림 여러 천들 도형조각	50
마무리	8. 오늘의 소감 나누기 : 오늘 가장 인상적이었던 활동은? 다음 시간에 읽고 와야 할 책! (오늘이)		10

책 더하기 미술 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 전문 강사와 보조강사는 영상자료나 그림 자료를 활용 할 때 서로 순조롭게 진행될 수 있도록 도왔나요? 2. 우리의 주변 인물 표현하기 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 적극적인 표현을 이끌어 낼만 한 적정 시간은? 3) 다양한 인물을 제시하여 막힘없이 자연스럽게 진행 되었나요? 3. 활동 진행 1) 모둠에 들어가 활동을 도울 때 적절한 순간이었나요? 2) 아이들의 표현을 이끌어 내는 것에 어떤 도움을 주었나요? 3) 아이들 간의 논쟁과 의견 충돌이 있었을 때 어떻게 도움을 주었나요?	
다음 회차 준비	1. 책 더하기 연극2 <오늘이> 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 전달하기 2. 다음시간 워밍업은 '지금 몇 시?' 1) 교사가 부르는 그 시간! 그 시간에 나는 무엇을 하고 있나요? 2) 목욕탕, 도시, 시골, 해수욕장, 숲속 3) 2명씩 짝지어 한사람은 생물을 한사람은 무생물을 표현한다. 3. 오늘이 이야기 소개하기 1) 신화에 대해 아이들에게 어떻게 설명할까요? 2) 우리나라 신화와 다른 여러나라의 신화 2) 전문 강사와 도서관담당자가 함께 책 '오늘이' 읽어주기 연습 4. 질문 및 소감 나누기	

책 더하기 미술Ⅱ 프로그램 세부 교안

<열기>

1. 지혜의 원
- 1) 동그랗게 서서 각자 한 손을 주먹 한 손을 보자기를 중심으로 내민다.
- 2) 바로 옆 사람의 손을 제외한 다른 사람의 손을 자기의 손으로 주먹손을 잡는다.
- 3) 두 명이 서로 손을 맞잡지 않도록 주의 한다.
- 4) 서로 엉켜있는 손들을 몸을 움직여 차례로 풀어간다.
2. 관계 조각상 만들기
- 1) 두 명씩 짝을 지어 마주보고 선다.
- 2) 한쪽 줄이 주어진 인물을 조각상으로 표현한다.
- 3) 다른 한 줄이 앞의 조각상에 덧붙여 조각을 완성한다.



〈펼치기〉

3. 미술! 보고 싶은 데로 보고 마음대로 느끼기

- 1) 빔프로젝트로 그림을 감상한다.
- 2) 그림에 보고 간단한 이야기를 나눈다.
 - 거꾸로 보는 그림들 : 무엇이 보이니?
 - 초현실주의 그림 속 이야기 : 6하 원칙
 - 숨은 그림 찾기 - 브뤼겔 : 무슨 놀이를 하고 있니?
 - 그림 제목 붙이기 : 마그리트, 김창렬, 아르킴 볼도



미술은 시각적 방법 또는 조형적인 방법으로 사람의 감정이나 뜻을 나타내는 예술의 한 종류라고 말할 수 있다. 회화·조각·건축 등을 말한다.

4. 스토리텔링

: 초현실주의 그림을 보고 이야기 상상하기

- 1) 이곳은 어디인가? 언제인가?
- 2) 이 그림 속에는 누가 살고 있을까?
- 3) 그림 속 사람들은 무엇을 하고 있을까?
- 4) 그림 속 주인공에게 한 마디!

5. 다빈치에 대해 알아보기

- * 다양한 방법으로 다빈치에 대해 설명한다.
- 다빈치의 어린 시절 과 자연에서 상상하기 : 얼룩이론
- 융합형 인재 : 화가, 음악가, 발명가, 소설가
- 다빈치의 그림들: 암굴의 성모1,2 비교
- 여러 화가들의 모나리자
- 거울 글자쓰기

2) 1번부터 순서 데로 조각상을 만들어 나간다.

- 최후의 만찬



6. 다빈치처럼 생각하기

- 1) 이 막대의 길이는?
- 2) 무엇이 될까? : 화이트보드에 선 이어 그리기
- 3) 거울 글자쓰기
- 4) 도형 맞추기 : 네 모둠 활동



7. 사라진 그림을 대신 할 사진을 찍어라~!

- 1) 원본의 그림과 번호가 붙여있는 그림을 본 후 각자 자신이 표현 할 인물의 번호를 정한다.
- 2) 1번부터 순서 대로 조각상을 만들어 나간다.
 - 최후의 만찬
 - 메두사의 뱀목

〈마무리〉

8. 오늘의 소감 나누기
 - : 오늘 가장 인상적인 활동은 무엇이 있나?
 - : 다음 시간 도서 안내 〈오늘이〉 꼭 읽어오기

◎ 7차시-책 더하기 연극 〈오늘이〉

연극놀이를 처음 접하는 아이들에게, 아이들이 친숙한 책을 통하여 여러 가지 연극적 경험을 하도록 돕습니다. 연극놀이에서 가장 중요하게 경험해야 할 상상을 통한 변형, 장면 만들기, 역할 연기와 즉흥성을 책을 통해 경험하며 책을 단순히 눈으로 읽는 것을 넘어 입체적으로 읽도록 이끕니다. 또한, 책 속의 공간과 인물에 대해 상상하며 몸으로 표현하고, 책속의 여러 가지 소리를 찾고, 이야기 극화를 통해 책 속의 문제를 풀어 가면서 더욱 다양한 사고와 시각을 넓힐 수 있습니다. 이야기속의 여러 가지 역할을 경험함으로써 연극적인 상상력- 인물, 사건, 공간- 을 표현해보고 새로운 이야기를 구축합니다. 자! 책 속 세상으로 Let's go!

프로그램 목표

1. 나의 “오늘”에 대해서 생각해볼 수 있다.
2. 과거에 행복했던 순간과 슬펐던 순간 등을 기억하고 몸으로 표현할 수 있다.
3. 역할과 대사에 따른 극화 만들기를 통해 책 “오늘이”를 다 같이 함께 만들 수 있다.
4. 이야기 속의 다양한 역할을 해보고 인물의 감정을 느낄 수 있다.

*관련도서 소개



〈오늘이〉

서정오 지음 | 봄봄출판사 | 2007.08.20

강림들에서 짐승들과 어울려 살던 소녀 오늘이가 부모를 찾아 원천강으로 떠나며 여행을 떠나면서 이야기는 시작됩니다. 도중에 만난 이들의 도움으로 길을 찾고, 그 보답으로 부탁을 하나씩 들어주면서 오늘이의 모험은 한 걸음 한 걸음 완성을 향해 나아갑니다.

- 출판사 서평

	〈살아있는 우리신화〉 신동훈 저 / 한겨레신문사 우리 삶이 고스란히 담긴 이야기, 우리 신화. 소박하고 서민적이며 친근한 우리 민간신화의 주인공들을 소개한다. 또 마지막 장에는 신들의 세상을 그려낸 신화 지도와 신들의 계보와 역할을 정리했다. 우리 신들은 어느 곳에서 어떻게 존재하고 신들 사이의 상호관계는 어떻게 되는지, 신들의 위계와 질서, 역할 분담과 갈등 관계는 어떠한지 볼 수 있다.
---	--

책 더하기 **연극** 프로그램 활동계획표

수업명	〈오늘이〉	7 차시	
수업 목표			
단계	활동내용	준비물	시간
열기	1. ‘지금 몇 시?’ (도서관 담당자 진행) – 강사가 부르는 그 시간! 그 시간에 나는 무엇을 하고 있나요? – 봄, 여름, 가을, 겨울, 도시, 시골, 해수욕장, 숲속 – 2명씩 짝지어 한사람은 생물을 한사람은 무생물을 표현한다.	이름표	50
	2. 계절 소리 만들기 – 다함께 4계절 소리 만들기 – 4모듬을 나누어 각 계절을 몸으로 표현하기 – 발표 : 다름 모듬에서는 계절의 소리를 내준다.	음향 CD P.	
	3. 이야기 나누기 (도서관 담당자 진행) – 어제 무엇을 했나요? 오늘은? 내일은 무엇을 할 것인가요? – 시계 소리를 들으며 눈감고 생각하기 – 만약 4계절이 없다면?	벽시계 마이크	

펼치기	4. 계절의 선녀 ‘오늘이’ 이야기 – 이야기 듣기(도서관 담당자와 전문강사 함께 진행) – 〈백주할머니와 오늘이〉의 대사를 통한 예시 후 연습 – 역할 대본을 나누어 읽고 짝 찾아가기 5. 각 역할 꾸미기 – 아이들은 ‘오늘이’와 다른 등장인물들로 나뉜다. – 오늘이들은 머리띠를 만들어 계절의 그림을 그린다. – 다른 인물들은 천으로 몸을 꾸미고, 공간을 만든다. 6. 게임처럼 장면 만들기 – 연꽃, 구슬등의 소품이 릴레이된다. – 오늘이들은 다른 등장인물들의 연기를 보고 자기 짝을 찾아 가서 연기한다. – 대사 순서 틀리면 다시 처음부터	개별 대본 부직포 스탬플러 매직 천들 연꽃 여의주3개 책2권 깨진바가지	40
마무리	7. 소감 나누기 :오늘의 소감 ‘오늘이’인물 중 한 사람이 되어 이야기 하기 :다음 시간 읽고 와야할 책~! (옛이야기 보따리)		10

〈오늘이〉작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 이야기 나누기 1) 다양한 방법을 통해 참여자들의 지속적인 흥미를 이끌었나요? 2) 주제에 맞는 이야기를 통해 아이들이 스스로 자신의 이야기를 펼칠 수 있었나요? 3) 제시하는 단어나 표현이 어렵지 않았나요? 4) 흐름이 끊기지 않고 잘 진행되었나요? 2. 각 역할의 머리띠 혹은 허리띠 만들기 1) 역할 나누기를 할 때 어려움 없이 잘 나누어졌나요? 2) 캐릭터를 이해하고 표현하는데 어떤 도움을 주었나요?	

다음 회차 준비	1. 책 더하기 작은 발표회 프로그램 설명 1) 프로그램의 의도, 목표 전달하기 2) 프로그램의 전체 흐름 전달하기 2. 우리집에 왜 왔니, 보여주러 왔단다~! 프로그램 소개 1) 우리집에 왜 왔니 - 놀이 규칙, 진행 안내 2) 도서관 담당자 진행 시연하기 3. 천 변형하기 / 시연하기 1) 도서관 담당자와 천 하나를 갖고 시연 프로그램 만들기 2) 두 개~세 개의 천을 갖고 시연 동작 맞추기 4. 질문 및 소감 나누기
----------	--

〈오늘이〉 프로그램 세부 교안

〈열기〉

1. ‘지금 몇 시?’
 - 1) 질문던지기

강사 : ‘지금 몇 시?’ 프로그램은 어떤 놀이일까요? 아이들에게 궁금증 유발한다.
 - 2) 강사가 말하는 장소와 시간에서 무엇을 하고 있는지 몸으로 표현한다. 예를 들어 강사가 “봄, 시골의 오후 2시” 라고 말하면 아이들은 봄의 시골 오후 2시에 일어나는 풍경에 대해 생각하고 그 속에 있는 인물이 되어 몸으로 표현할 수 있다.
 - 3) 정지동작으로 표현하면 “땡” (머리위에 손을 대면) 하면 정지동작이 풀려 봄의 시골 오후 2시에 하고 있는 행동과 말을 한다.
 - 4) 예시) 봄, 여름, 가을, 겨울, 도시, 시골, 해수욕장, 숲속
2. 계절 소리 만들기
 - 1) 동그랗게 선다. 지휘자는 가운데 선다.
 - 2) 입으로 낼 수 있는 다양한 소리를 함께 내본다.
 - 3) 모두 함께 계절의 소리를 입소리로 만들어 본다.
 - 이때, 지휘자가 중앙에서 손을 높이 올리면 큰소리로 아래로 내리면 작은소리를 낸다.
 - 4) 4모듬으로 나눈다.

- 5) 각 모듬은 각 계절(봄, 여름, 가을, 겨울)을 몸으로 표현한다.
- 6) 발표 : 다른 모듬에서는 계절의 소리를 내준다.

3. 이야기 나누기 (도서관 담당자 진행)

- 1) 어제 무엇을 했나요? 오늘은? 내일은 무엇을 할 것인가요?
 - 어제 무엇을 했는지 오늘은? 내일의 할 일에 대해서 자연스럽게 이야기 나눈다. 내일 할일 중에는 앞으로 하고 싶은 일(장래희망)에 대해서도 이야기 나눌 수 있다.
- 2) 시계 소리를 들으며 눈감고 생각하기
- 3) 만약 4계절이 없다면?
 - 계절에 대한 이야기를 통해 사계절의 신 “오늘이” 에 대한 이야기를 자연스럽게 소개할 수 있다.

〈펼치기〉

4. 계절의 선녀 ‘오늘이’ 이야기
 - 1) 이야기 듣기 (도서관 담당자와 전문 강사 함께 진행)
 - 2) 〈백주할머니와 오늘이〉의 대사를 통한 예시 후 연습

: 문장 순서 대로 배열하여 읽기
 - 3) 역할 대본 나누어 읽고 짝 찾아가기

: 자신의 역할 대본을 큰 소리로 읽으며 걸어 다닌다.
5. 각 역할의 머리띠 혹은 허리띠 만들기 (도서관 담당자는 오늘이들 진행)
 - 1) 오늘이들과 다른 등장인물들로 나뉜다.
 - 2) 오늘이들은 머리띠를 만든다. 어떤 그림이나 혹은 글씨가 있을까?
 - 3) 다른 캐릭터들은 여러 천으로 인물 꾸미기. 공간 꾸미기.
6. 게임처럼 장면 만들기
 - 1) 연꽃, 구슬 등의 소품이 릴레이된다.
 - 2) 오늘이 다른 등장인물들의 연기를 보고 자기 짝을 찾아 가서 연기한다.
 - 3) 대사 순서 틀리면 다시 처음부터 시작한다.

〈오늘이의 극화 만들기 대본〉

오늘이와 백주 할머니

“할머니, 할머니! 제 부모님을 알고 계신가요?
돌아가셨나요?”
“강림들 북쪽 흰 모래땅을 지나 소나무 언덕에 있는 정자를 찾아 가면 길을
가르쳐줄 사람이 있을게다.”
“그곳은 어떻게 가나요?”
“얘야~오늘아~ 네 아버지, 어머니는 원천강 부모궁에 살고 있단다.

글 읽는 도령 ‘장상’

1. “여기서 동쪽으로 가다가 노란 모래땅을 지나
맑은 연못에 가면 길을 가르쳐줄 연꽃이 있을게다.”
2. 한 가지 부탁이 있다.
나는 장상도령이라고 하는데 원천강에 가거든 +
내가 언제까지 여기서 글만 읽고 있어야하는지 물어봐 다오
3. 하지만 나는 내일 아가씨가 누구인지 모르는 걸

글 읽는 ‘장상도령과 오늘이’

1. “글 읽는 도련님! 원천강 부모궁은 어디로 가나요?”
2. “고맙습니다.”
3. “알겠습니다.”
4. “정상도령은 내일 아가씨는 당장이라도 글 읽기를 멈추고
서로 혼인하면 오래도록 복을 누릴 것입니다.”
5. “여기 내일아가씨입니다~ 행복하세요~”

연꽃

1. “여기서 북쪽으로 가다가, 검은 모래땅을 지나서,
푸른 바다에 가면, 길을 가르쳐줄 이무기가 있을 거야!”

2. “그런데 한 가지 부탁이 있어!
원천강에 가거든 왜 내 몸의 가운데 줄기에만 꽃이 피고
다른 줄기에는 꽃이 피지 않는지 물어봐다오!”
3. “정말이냐?” “그러면 이 꽃은 너를 주마”
4. “잘 가거라!”

연꽃님과 오늘이

1. 연꽃님, 연꽃님! 원천강 부모궁은 어디로 가나요?”
2. “고맙습니다.”
3. “꼭 알아 오겠습니다.”
4. “가운데 핀 꽃을 남에게 주고나면 다른 줄기에도
꽃이 필 것입니다”
5. “감사합니다! 안녕히 계세요~”

이무기

1. “저기 메어놓은 배를 타고 이 바다를 건너
북송아나무 언덕에 있는 정자를 찾아가면
길을 가르쳐줄 사람이 있을게다”
2. “그런데 부탁이 있다.”
원천강에게 가거든 내가 왜 구슬을 세 개나 가지고도
3천년이 넘도록 용이 못되는지 그 까닭을 물어다오!
3. “정말이냐?” “그러면 이것들은 네가 가져라!”
4. “잘 가거라!”

이무기와 오늘이

1. 이무기님, 이무기님! 원천강 부모궁은 어디로 가나요?”
2. “고맙습니다.”
3. “알겠습니다.”
4. “이무기님은 구슬을 세 개나 가진 탓에 용이 되지
못하는 것이니 구슬 둘을 버리고나면 용이 될 것입니다.”
5. “감사합니다! 안녕히 계세요~”

글을 읽는 처녀 ‘내일이’

1. “저기 바위산을 넘어 단물 솟는 우물을 찾아가면
길을 가르쳐줄 선녀가 있을게다”
2. “한 가지 부탁이 있다
내 이름은 내일이라고 하는데 원천강에 가거든
내가 언제까지 여기서 글만 읽고 있어야 하는지 물어봐 다오”
3. “하지만 나는 장상 도련님이 누군지 모르는 걸”
“혹시 너는 알고 있니?”

내일리와 오늘리

1. 글 읽는 아가씨! 원천강 부모궁은 어디로 가나요?”
2. “고맙습니다.”
3. “알겠습니다.”
4. “내일 아가씨는 당장이라도 글 읽기를 멈추고 정상도령과 서로 혼인하면
오래도록 복을 누릴 것입니다”
5. “저를 따라오세요!”

어머니

1. “네가 정말 강림들판에 오늘리냐?”
2. “그래! 우리가 너를 두고 떠나올 때 새들과 짐승들에게
너의 친구가 되어주라고 부탁을 하고 왔단다.”
3. “그 문제는 우리가 알려주마!”
첫 번째! “정상도령과 내일 아가씨는 당장이라도 글 읽기를 멈추고
서로 혼인하면 오래도록 복을 누릴 것이다”
4. 세 번째! “이무기는 욕심이 많아 구슬을 세 개나 가진 탓에 용이 되지
못하는 것이니 구슬 둘을 버리고나면 용이 될 것이다”.

아버지

1. “네가 우리 딸이로구나! 강림들에서는 어떻게 살았느냐?”
2. “이제 여기서 우리와 살자꾸나!”
2. 두 번째!

“연꽃은 가운데 핀 꽃을 남에게 주고나면
다른 줄기에도 꽃이 필 것이다”

3. 그리고 마지막으로
“누구든 연꽃과 용의 구슬을 얻으면
옥황궁 선녀가 될 것이다”.

부모님과 오늘리

1. “네! 제가 강림들판에 오늘리입니다.”
2. “배가 고플 땐 날짐승이 먹을 것을 물어다주고
날이 추울 땐 들짐승이 따스하게 품어주었습니다.”
3. “그 전에 부탁이 있습니다.”
“제가 이곳으로 오면서 부탁받은 문제들이 있거든요.”
4. “감사합니다! 어머니 아버지! 꼭 다시 돌아오겠습니다.”
“안녕히 계세요!”

선녀

1. “원천강은 옥황궁으로 가는 길에 있으니 내가 데려다 주마”
2. “그런데 한 가지 부탁이 있다!”
3. “이 물동이를 가득 채워야하는데
물동이가 새서 물을 담을 수가 없구나...
물동이를 고쳐다오!”
4. “네 덕분에 물을 채울 수 있겠구나!”
나를 따라오너라~”

선녀와 오늘리

1. 물 길는 선녀님! 원천강 부모궁은 어디로 가나요?”
2. “고맙습니다.”
3. “무엇입니까?”
4. “알겠습니다.”
5. “네!”



오늘이 - 장면 릴레이 모습

〈마무리〉

9. 소감 나누기

- : 오늘의 소감 '오늘이'인물 중 한 사람이 되어 이야기 하기
- : 다음 시간 읽고 와야 할 책~! (옛이야기 보따리)

◎ 8차시-책 더하기 작은 발표회 〈옛이야기 보따리〉

장, 단기의 프로그램을 마치며 발표회의 형식을 갖추는 것은 중요합니다. 발표회를 통해 참가자(아동)들에게는 자존감을 높여주고 참가자들의 가족, 친구들 혹은 도서관 관계자들에게는 그 동안의 프로그램 성격을 보여줄 수 있는 장이 됩니다. 더 나아가 발표회를 통해 관객으로 만나는 사람들에게는 프로그램, 책(도서)에 대한 흥미를 이끌어 낼 수 있습니다.



프로그램 목표

1. 프로그램의 마무리를 정확히 짚어보며 참여자들로 하여금 스스로 정리할 수 있는 기회를 만들어 준다.
2. 발표회를 통해 참여자들의 자존감을 높이고 관객들로 하여금 프로그램과 도서에 대한 흥미를 유발한다.

*관련도서 소개

〈옛이야기 보따리〉

서정오 저 / 보리 / 2010.12.24.



아이들은 누구나 옛이야기를 좋아합니다. 욕심 없고 마음이 소박하기 때문입니다. 또 꿈꾸기를 좋아하기 때문입니다. 아이들은 누구나 옛이야기를 듣고 자랄 권리가 있습니다. 좋은 옛이야기를 들으며 잠들 수 있는 아이보다 행복한 아이가 이 세상에 또 있을까요? 아이들을 참으로 사랑하는 어른이라면 누구나 이야기꾼이 되기를 마다하지 않아야 하는 까닭이 여기에 있습니다. 옛날 어른들은 힘들이지 않고도 절로 옛이야기 전승자가 될 수 있었지만, 요새 어른들은 큰 마음 먹고 일 부러 이 일을 시작해야만 합니다. 이 책은 바로 그런 어른들, 아이들에게 옛이야기를 들려주기 위해 만든 것입니다

- 머리말에서

〈책 더하기 작은 발표회〉 프로그램 활동계획표

수업명	작은 발표회		8차시	
수업 목표	발표회를 통해 참여자들에게는 자존감을 높여주고 발표회를 관람하는 관객들에게는 도서에 대한 흥미를 유발한다.			
단계	활동내용		준비물	시간
열기	1. 우리 집에 왜 왔니, 보여주러 왔단다! (도서관 담당자 진행) 1) ‘우리 집에 왜 왔니’ 놀이 소개 2) ‘보여주러 왔단다’ 놀이 소개 3) 옛이야기 장면 만들기 4) 영상 플레이 하면 조각상에서 풀려서 동작과 대사를 이어서 한다.		조각상 쪽지	15
펼치기	2. 분리훈련하기 1) 분리해서 걷기 2) 분리훈련 (걷기 - 발걸 - 대사 - 걷기) 3. ‘천’ 변형놀이 (도서관 담당자 시연) 1) ‘천’ 하나로 변형하기 2) 모둠별 ‘공간’만들기 4. 모듬 이야기 나누기 1) 옛이야기 중 하나를 선택해 8장면 정도로 나눈다. (인원수에 따라) 2) 3~4개의 모듬은 이야기쪽지를 선택한다. (모듬 가위, 바위, 보 게임)		다양한 종류의 천	30
	5. 장면 연습하기 1) 이야기쪽지에 적힌 장면을 탐색한다. 2) 천을 활용해 이야기 장면을 연습한다. 3) 이야기 발표 규칙정하기 6. 장면 발표하기		이야기 쪽지 음악 음향기기	50
마무리	7. 마무리 소감나누기 1) 소감나누기 2) 나에게 책은 00이다!			15

〈책 더하기 작은 발표회〉 작은 도서관 담당자 교육

참가자	전문 강사, 도서관 담당자, 자원 활동가	60분
수업평가	1. 우리 집에 왜 왔니, 보여주러 왔단다! 1) 아이들이 스스로의 표현에 집중하며 잘 놀았나요? 2) 적극적인 표현을 이끌어 낼만 한 적정 시간은? 3) 놀이의 규칙을 정확하게 전달하여 목표에 맞는 표현을 이끌었나요? 2. 천 변형놀이 / 시연하기 1) 연습한 동작들을 잘 기억하고 시연하였나요? 2) 시연동작을 보여주는 것이 참여자들의 흥미를 이끌었나요? 3) 과감하고 적극적으로 표현하여 시연을 하였나요?	
마무리 종합평가	1. 놀이 프로그램 진행 : 전체적인 놀이 프로그램 진행력 규칙에 대한 인지, 프로그램 안내, 진행할 때의 적극성 2. 언어, 소리 : 책 읽어주기, 진행할 때 목소리와 발성에 대한 평가 앞으로의 보완점 이야기 나누기 3. 프로그램에 대한 이해 : 전체 프로그램 구성에 대한 이해와 습득에 대한 평가 스스로 진행을 할 때의 유의점, 장단점 4. 협조, 관계 : 전문 강사와 프로그램을 하면서의 태도는? 협조적으로 임하였는지, 적극적으로 참여하였는지. 전문 강사와의 관계와 태도에 대한 평가 5. 마무리 이야기 나누기 : 전문 강사와 도서관 담당자의 피드백 나누기	

〈책 더하기 작은 발표회〉 프로그램 세부 교안

〈열기〉

1. 우리 집에 왜 왔니, 보여주러 왔단다! (도서관 담당자 진행)

1) ‘우리 집에 왜 왔니’ 놀이하기

- ① 노래 배우기 – 놀이 소개
- ② 술래를 뽑기 몇 차례 반복한다.

2) ‘우리 집에 왜 왔니, 보여주러 왔단다’ 놀이 소개

- ① 노래 배우기 – 놀이 소개
- ② 쪽지 나누어 조각상 만들기 (장소, 운동종목, 자연물)
- ③ 모듬원이 같은 것을 표현하는 것이 아닌, 조각상의 일부분이 되어야 한다.
예 동물원 : 사자, 호랑이, 사육사, 관람하는 사람 등

장소	운동종목	자연물
목욕탕 – 동물원 식당 – 병원	축구 – 피겨스케이팅 골프 – 농구	봄의 첫 새싹 – 민들레 홀씨 회오리바람 – 천둥번개

3) 옛이야기 장면 만들기

- ① 옛이야기 중에서 가장 인상적인 한 장면 선택하기
- ② 서로 ‘보여주러 왔단다’ 보여주고 어떤 이야기인지 맞추어 보기

4) 움직이는 조각상 만들기

- ① 강사가 한사람에게 다가가 ‘땡’ 이라고 외친다.
- ② 그 사람은 조각에서 풀려나 장면에서 움직이고 대사를 해본다.

〈펼치기〉

2. 분리 훈련하기

1) 분리해서 걷기

- ① 공간에서 꼭지점을 찾아서 마스킹 테이프로 표시한다.
- ② 꼭지점에 도착하면 몸을 한번에 돌려서 방향을 바꾼다.
- ③ 한 사람씩이 출발해서 방향을 바꾸면 다음사람이 출발한다.

2) 분리훈련 (걷기 – 발견 – 대사 – 걷기)

- ① ‘유령발견’ – 꼭짓점에 도착하면 유령을 발견하고 놀란다.

② 놀란 뒤 대사를 한다. 그 다음 다시 처음 상태가 되어 걸어간다.

③ 꼭짓점에 도착하면 반복한다. (유령발견, 예쁜 꽃, 외계인, 귀여운 강아지)

3. ‘천’ 변형놀이 (도서관 담당자 시연)

1) ‘천’ 하나로 변형하기

- ① 한마~ 두마 크기의 천 하나를 준비한다.
- ② 마법의 천을 소개한 뒤 ‘변해라’얍! 외치면 상상의 모든 것으로 변할 수 있다는 소개를 한다.
- ③ ‘변해라 얍!’외치면 강사는 슈퍼맨 망토로 변신한다.
- ④ 보조강사도 변형놀이 시연을 보여준다.
- ⑤ 한 사람씩 돌아가면서 변형놀이를 이어간다.

2) 모듬별 ‘공간’만들기

- ① 3~4개의 모듬으로 나눈다.
- ② 모듬에 공간이 적힌 쪽지를 나누어 준다.
- ③ 천과 신체를 활용해 그 공간의 모습을 표현하면 다른 모듬이 정답을 맞추어 본다.
예 숲속, 파도치는 바다, 도깨비소굴 등

4. 모듬 이야기 나누기

1) 옛이야기 중 하나를 선택해 8장면 정도로 나눈다. (인원수에 따라)

예 모두가 잘 알고 있는 이야기: 콩쥐 팥쥐, 흥부 놀부, 흑부리 영감 등

※ 옛 이야기 단락 나누기 예시 : 내레이션 강사, 보조강사(대사, 연기 – 참가자 아동)

1. 옛날 어느 집에 새로 며느리가 들어왔어. 며느리는 얼굴이 둥글둥글 복스러운 데다 바지런까지 해서 시부모님의 사랑을 한 몸에 받았지. (며느리의 완벽한 시집살림 모습)
시부모 “우리 며느리가 최고야~!”

2. 그런데 한 달이 지나고 두 달이 지나면서 며느리 얼굴이 점점 누렇게 뜨고 몸까지 바짝 바짝 마르는 거야. 시어머니가 걱정스레 물었어. “새아가, 너 어디 아프냐?” “아니요.”
“그런데 어째서 얼굴이 누렇게 뜨고 몸이 마른단 말이나?” 며느리는 머뭇거리다 대답했어.

“친정집에서는 맘 놓고 방귀를 뀌었는데 시집은 뒤로 꼭꼭 참았더니 그래요.”
시아버지는 너털웃음을 터뜨렸어. “허허허, 방귀 좀 편다고 누가 뭐라느냐? 이제 맘 놓고 뀌어라.”
“아버님 어머니, 제 방귀는 보통 방귀가 아닌걸요.” “그까짓 방귀, 걱정 말고 얼마든지 뀌라니까.”

3. 그러자 며느리가 말했어. “그럼 제가 방귀를 뀌 테니, 아버님은 기동을 꼭 잡으세요.”
시아버지는 기동을 꼭 끌어안았어. “어머님은 솔뚜껑을 잡으세요.” 시어머니는 솔뚜껑을 꼭 그러쥐었어. “서방님은 문고리를 잡으세요.” 신랑도 문고리를 꼭 움켜쥐었지.

4. 그래 놓고 며느리는 참고 참고 또 참았던 방귀를 뀌었어.
‘뿌우우웅 뿌우우부 빠앙~~~~빠앙~~~’
며느리가 뱉다 방귀를 뀌니까 기동이 흔들흔들, 문짝이 덜컹덜컹, 지붕이 들썩들썩 난리가 났어.

5. 며느리가 또 한 방 뿌우웅 뀌니까 시아버지는 기동을 끌어안고 뱅뱅뱅뱅 뱅뱅뱅뱅.
시어머니는 솔뚜껑을 그러쥐고 오르락내리락 오르락내리락.
신랑은 문고리를 움켜쥐고 들락날락 들락날락. 아주 야단이 났어.
“아이구, 죽겠네! 새아가, 그만 뀌어라!” “하이고, 사람 살려! 애야, 제발 그쳐라!”
“아이구, 나 죽네! 여보, 당장 멈추시오!” 시아버지, 시어머니, 신랑이 막 소리쳤어.
“이제~~~~ 그만!!!!”

6. 하지만 오랫동안 참고 참고 또 참았던 방귀가 어디 멈출 수가 있나.
뿌웅, 뿌부북 뿌부부부북! 뿌웅, 뿌부북 뿌부부북!
엄청난 방귀 바람에 시아버지는 담 밑으로 휙 날아가 철푸덕.
시어머니는 지붕 위로 붕 날아가 철푸덕.
신랑은 외양간으로 썩 날아가 철푸덕, 죄다 이리저리 나가떨어졌네.
“아이구, 한 방만 더 뀌면 우리 집 다 무너지겠다!” 모두들 고래고래 소리쳤어.

7. 며느리가 간신히 방귀를 멈추고 보니 집 한 귀퉁이가 툭 찌그러지고 지붕은 훌렁 벗겨지고 대문은 폭삭 꺼져 버렸네. 마을 사람들도 모두 놀라 며느리를 보며 속덕속덕 흥을 보기 시작했어.

8. 시아버지, 시어머니는 잔뜩 화가 나서 말했어. “너랑 한집에 못살겠다. 당장 친정으로 돌아가라!” 그러고는 며느리를 가마에 태워 시아버지가 친정으로 데려가는 거야.

9. 한참을 가다가 큰 고개를 하나 넘으니 배나무가 한그루 서 있어. 배나무에는 동이만 한 배가 주렁주렁 열려 있는데 너무너무 높아서 아무도 딸 수가 없어.
길 가던 비단 장수, 유기 장수도 멀거니 나무만 올려다보고 있어.

“저 배 하나만 있으면 우리 어머니 병이 싹 나을 텐데.” “그러게, 우리 아버지 병도 씻은 듯이 나올 거야.”

10. 그 말을 듣고 며느리가 물었어. “저 배가 정말 약배인가요?”
“그럼요, 한입만 베어 먹으면 무슨 병이든 말끔히 낫지요. 누가 저 약배 하나만 따 주면 이 비단을 다 줘도 아깝지 않겠소.” “약배가 따 준다면 나도 이 유기를 다 주겠소.” 비단 장수, 유기 장수가 말했어.
“정말 배를 따 드리면 비단하고 유기를 주시겠어요?” 비단 장수, 유기 장수는 그러겠다고 했지.

11. 며느리는 작대기를 하나 주워 엉덩이에 대고는. 뿌부부북 방귀를 뀌었어.
그러자 작대기가 높이높이 솟구치더니 배나무 가지 사이를 와다닥 똑딱, 와다닥 똑딱 뛰어다니는 거야. 그러면서 그 많은 배를 아그르르 다 떨어 놓더라.

12. 비단 장수, 유기 장수는 얼씨구 좋다, 얼씨구 좋아! 하면서 떨어진 약배를 한 짐씩 짊어지고 가버렸어. 비단 짐, 유기 짐은 다 내려놓고 말이야.

13. 그걸 보고 시아버지가 말했어. “새아가, 네 방귀가 아주 몹쓸 방귀인 줄 알았는데 알고 보니 복이 술술 굴러오는 복 방귀구로구나. 집으로 그냥 돌아가자.” 그러자 며느리는 “방귀 뀌면 또 쫓아내시 게요?” “아니다. 방귀는 얼마든지 뀌어도 좋으니 돌아가서 알콩달콩 같이 살자.”
시아버지와 며느리는 가마에 비단이랑 유기랑 약배를 그득그득 채워 집으로 돌아갔지.

14. 그 뒤로 며느리는 맘 놓고 복 방귀를 뀌면서 오래오래 잘 살았다는데, 그 복 방귀에 집이 다 무너지지는 않았는지 몰라.

2) 3~4개의 모듬은 이야기쪽지를 선택한다.

① 신체 가위 바위 보 동작을 알려준다.

예 가위: 다리 양 옆으로 가위처럼 벌리기, 바위: 온 몸을 모여 동그랗게 만들기
보: 팔을 양 옆으로 크게 벌리기

② 모듬은 의논하여 ‘가위, 바위, 보’를 외치면 통일된 하나의 동작을 표현한다.

③ 이긴 모듬이 이야기 쪽지를 선택할 수 있다.

(한 모듬에 2개의 이야기 정도가 갈 수 있도록 한다.)

5. 장면 연습하기

- 1) 이야기쪽지에 적힌 장면을 탐색한다.
- 2) 천을 활용해 이야기 장면을 연습한다.
- 3) 이야기 발표 규칙정하기
 - ① 무대, 발표 공간을 마스킹 테이프로 만든다.
 - ② 장면이 시작되기 전에 나와서 '조각상'으로 장면의 시작을 알린다.
 - ③ 내레이션을 시작하고 이야기가 끝나면 해당하는 장면을 연기한다.
 - ④ 장면이 끝나면 정지 조각상 - 내레이션 종료 - 연기 - 조각상 연습한다.

※ 발표의 형식: 교안에 작성된 발표의 형식에서 벗어나 강사의 기량을 펼칠 수 있는 다양한 형식을 제안한다. '동요'를 개사하여 주제곡을 만들어 부르는 뮤지컬 형식, 마임 동작으로 장면을 표현, 혹은 춤을 만들어 발표를 할 수도 있다. 개인의 재량, 참가자의 특성에 맞는 자유로운 발표형식을 갖춘다.

6. 장면 발표하기

- ① 작은 도서관의 관계자, 혹은 부모님들을 지난주에 초청한다.
- ② 그동안의 과정과 사업에 대한 간단한 소개를 한다.
- ③ 다 함께 인사를 한 후에 책더하기 '작은 발표회'를 시작한다.

7. 마무리 소감나누기

1) 소감나누기

발표회를 본 관객과 참여한 참여아동들의 소감을 나눈다.

2) 나에게 책은 00이다!

8회차의 프로그램을 마친 후 책은 나에게 어떤 의미인지 한마디씩 이야기를 나눈다.

나에게 책은 000이다!

● 나에게 책은 친구이다. 왜냐하면 놀이를 통해 어렸던 책이 편해졌으니까.