



작은도서관 독서지도 프로그램 가이드라인

액션, 디(Discussion)파티!

— 중학생 독서토론 지도안 —

윤 남 미

초당중학교

액션, 디(Discussion)파티!

- 중학생 독서토론 지도안 -

1. 프로그램명 : 쉽고, 즐거운 액션 D(discussion) party

토론 파티는 참여자 중심의 대화식 토론으로 서로의 생각과 느낌을 진지한 대화를 통해 나누는 비경쟁 토론이다. 참여하는 구성원들에 따라 토론 도서, 토론 주제, 액션 활동 등 다른 반응이 표현될 수 있으므로 진행자들은 참여자들의 반응과 토론 도서 진행자가 전달하고 싶은 의미를 자연스럽게 구성해야 한다. 액션 디파티는 모든 참여대상자가 쉽고, 즐겁게 참여할 수 있는, 참여자와 진행자간의 상호작용에 의해 만들어지는 프로그램이다.

2. 프로그램의 필요성 및 목적

- 공감과 경청에 기반한 토론문화 형성
- 책읽기와 토의를 통한 독서의 호감도 향상
- 성장소설을 읽고 또래와의 대화식토론을 통한 공감능력향상
- 관점의 차이, 생각의 속도 차이 수용으로 의사소통능력 향상

3. 프로그램 구성

- 기 간 : 2015. 5. 10 ~ 2015. 7. 19. 일요일 (총 12차시)
- 운영 시간 : 90분(1, 2, 10, 11차시), 45분(3~8차시), 14:00 ~ 15:30
- 참여 대상 : 중1~중3
- 장 소 : 흥덕호반두드림도서관

4. 운영방법

- 12차시 90분, 45분으로 진행
- 4인 1모둠 형태의 모둠식 수업
- 쉽고, 즐겁게 할 수 있는 활동중심의 대화식 토론
- 메시지가 있는 spot 활동 - 책에 대한 느낌나누기 - 토론 주제 만들기 - 토론 하기 - 성찰하기의 5단계 프로세스

5. 세부 운영계획

차시	주 제	선정 도서	관련 활동
1	토론이란?!	없음	미꾸라지, 말하는 가위, 바위, 보, 팀 빌딩 게임 등을 통해 관계 맺기, 비경쟁토론에 대해 인식하기
2	질문과 경청	없음	신문지게임을 통한 올바른 질문법과 영상을 통해 경청의 중요성 인식하기
3, 4	양심과 정의 갈등해결방법	자전거도둑/ 박완서	전략게임을 통한 협의와 합의의 중요성, 집단지성의 힘으로 이야기나누는 월드카페토론으로 갈등해결 방법에 대한 생각나누기
5, 6	자신의 강점찾기 의미있는 삶	스프링백/ 배유안	마인드맵으로 인물들의 강점을 찾아보고 자신의 강점 반추하기 의미있는 삶을 살기 위해 카드를 이용한 생각나누기

차시	주 제	선정 도서	관련 활동
7, 8	소외된 사람들 삶의 자세	바르톨로메는 개가 아니다/ 라헬 판 코에이	진진가게임을 통해 작가들의 상상력을 알아보고 이야기의 힘에 대해 이야기한다. 인터뷰를 통해 이야기를 파악하고 낙서토론으로 보이지 않는 사람들에 대해 생각해보기
9, 10	다름 이해	고양이 낸시/ 엘렌 심	다르다는 것, 이해한다는 것에 관해 이심전심 이어 그리 기로 이야기 나누기 원더링 플립차트 방식으로 나와 다른 의견을 시각적으로 보고 이야기 나누기
11	관계	개를 훔치는 완벽한 방법 /바바라 오코너	인물기후도 그리기로 인물들의 관계알아보기 브레인스토밍을 통해 토론질문을 만들어보고 짝토론하기 감정카드로 자신의 관계 살펴보기
12	행운과 행복	길모퉁이 행운돼지/ 김종렬	그림카드로 책 내용 나누기 브레인라이팅으로 토론질문 만들기 찢기빙고로 내 삶에 찾아온 행운들 살피기

6. 편안한 대화 환경을 위한 강력한 Action들

1) 미꾸라지게임

- 소요시간 : 5분
- 준비물 : 없음
- 참석자 규모 : 제한없음
- 참가자들이 양 손을 양 옆으로 벌려 손바닥을 위로 가게 편다.
- 오른손의 집게 손가락을 자신의 오른쪽 사람 왼 손바닥에 위에 놓는다
- 하나, 둘, 셋 구령에 맞춰 자신의 왼손 위에 있는 상대방의 집게 손가락은
잡고 오른쪽 사람 왼손바닥에 있는 자신의 집게 손가락은 재빠르게 빼낸다.

2) 말하는 가위, 바위, 보

- 소요시간 : 10분

- 준비물 : 없음
- 참석자 규모 : 제한없음
- 돌씩 짝을 지어 왼손으로 악수한 채로 오른손으로 가위, 바위, 보를 한다.
- 1단계 : 자신의 관점에서 결과를 말한다. 예를 들면, 상대방이 가위를 내고 내가 주먹을 냈다면 “내가 이겼다”라고 먼저 외치는 사람이 상대방 왼손 등을 사랑스럽게 친다.
- 2단계 : 상대방의 관점에서 “네가 이겼다, 네가 비겼다, 네가 졌다”를 외친다. 먼저 외치는 사람이 상대방의 손 등을 친다.

3) 종이 탑 쌓기

- 소요시간 : 10분
- 준비물 : A4용지, 줄자
- 참석자 규모 : 2모둠 이상(모둠인원 4~8명)
- 주어진 시간 (5분)안에 종이 20장을 가장 높이 쌓기
- 풀, 가위 등 어떠한 도구도 사용할 수 없다.
- 가장 높이 쌓은 팀에게 상품을 준다.

4) 진.진.가

- 소요시간 : 5분
- 준비물 : 없음
- 참석규모 : 1모둠 이상(모둠인원 4~8명)
- 자기소개를 할 때 유용한 아이스브레이크
- 자신에 대한 이야기 3개중에 2개는 사실을, 1개는 거짓을 이야기한다.
- 모둠별로 거짓이야기 하나를 합의해서 고르게 한다.
- 하나, 둘, 셋하면 손가락으로 번호를 제시한다.
- 모둠별로 돌아가며 모둠장이 그 번호를 선택한 이유를 이야기한다.
- 강사는 정답을 이야기하며, 자연스럽게 자신의 이야기를 한다.

5) 네임텐트

- 소요시간 : 10분
- 준비물 : A4 사이즈 색지
- 참석자 규모 : 1모둠 이상(모둠인원 4~8명)
- 모둠별 자기소개 아이스브레이크
- 색지를 세로방향으로 3등분한다
- 가운데 칸, 가운데 부분에 이름을 적는다
- 4개의 모서리에 바이오지수, 독서빈도, 기억에 남는 책, 기대사항을 적는다.
- 접어서 텐트모양을 만들고 돌아가면서 발표한 후, 다른 사람이 볼 수 있도록 내 앞에 놓는다.

Tip : 모서리에 적는 내용은 모임성격, 수업내용에 따라 바꿀 수 있다. 예를 들면, 들으면 기분 좋은 말 등 필요에 따라 바꿀 수 있다.

6) 찢기 빙고

- 소요시간 : 10분
- 준비물 : A4용지 세로로 1/4 사이즈
- 참석자 규모 : 2모둠 ~5모둠(모둠인원 4~8명)
- A4사이즈 용지를 세로로 길게 자른다.
- 세로로 8칸이 나오게 접는다.
- 주어진 문제에 대한 답을 8개 적는다. (예를 들면 ‘토론하면 떠오르는 것은?’이란 질문에 싸움, 논거, 반박 등 한 칸에 하나의 단어를 8개 적는다.)
- 대답하는 순서를 정한 후 돌아가면서 말한다.
- 이때 다른 사람이 말한 답이 내 빙고 칸 위, 아래 맨 끝에 있으면 찢는다. 그러나 중간에 있으면 찢을 수 없다.
- 제일 먼저 모든 빙고를 없앤 사람이 승.
- 개인별로 할 수도 있고 팀 별로 할 수도 있다.

7) 인간보물찾기

- 소요시간 : 10분
- 준비물 : 활동지, 펜
- 참석자 규모 : 2모둠 이상(모듬인원 4~8명)
- 주어진 시간에 많은 사람을 만나고 서로에 대해 알아가는 아이스브레이크
- ‘나와 같은 혈액형인 사람은?’등 모임 성격에 맞고 서로를 알 수 있는 질문으로 활동지를 만든다.
- 주어진 시간(5분)안에 질문에 맞는 사람을 찾아서 사인을 받는다.
- 일대일로 만나서 서로 인사를 나누고 질문을 한다.
- 맞으면 사인을 받고 틀리면 다른 사람을 찾아서 다닌다.
- 한 사람에게 하나의 질문 만을 할 수 있고 큰소리로 상대방을 찾으면 안 된다.
- 모두 다 사인을 받으면 상품을 준다.

8) 신문지게임

- 소요시간 : 20분
- 준비물 : 신문지
- 참석자 규모 : 1모듬~5모듬(모듬인원 4~8명)
- 둘씩 짝을 지어 상대방과 등을 맞대고 앉는다
- 각자 신문 반 장씩 나눠 갖는다
- 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람이 지시를 하는 사람 진 사람이 지시를 받는 사람으로 한다.
- 1단계 참여자는 눈을 감고 진행자가 지시하는 대로 신문지를 4번 접고 한 쪽 귀퉁이를 찢는다. 참여자는 진행자에게 질문할 수 없다.
- 참여자는 눈을 뜬 후 진행자의 신문지 모양과 같은지 비교해본다.
- 2단계 2명씩 짝을 지어 등을 맞대고 앉는다. 머리 위로 가위, 바위, 보, 이긴 사람이 지시를 하고 진 사람이 지시를 받는다.
- 지시자의 지시대로 신문지를 4번 접고 한 쪽 귀퉁이를 찢는다. 이 때 지시 받는 사람은 지시하는 사람에게 질문할 수 있고 지시를 하는 사람은 예와 아니오로 대답할 수 있다. 둘이 모양이 같은지 맞춰본다.

- 3단계 게임도 2단계 게임과 같다. 지시를 받는 사람이 지시하는 사람에게 질문할 수 있다. 다만, 지시하는 사람이 구체적으로 대답할 수 있다.

9) I see you

- 소요시간 : 10분
- 준비물 : A4 용지, 칼라펜
- 한 사람 앞에 A4용지 한 장씩 나눠준다.
- 둘씩 짝을 지어준다.
- 서로 마주보고 상대방의 얼굴을 그린다. 단 눈은 상대방의 얼굴만을 바라보아야 한다. 절대 종이를 보아서 안 된다.
- 상대방에게 ‘미안합니다’라는 말과 함께 이름을 물어보고 적는다. 이름 외에 오늘의 감정, 위로가 되는 말 등 추가 질문을 제시한다.
- 서로에 대한 질문이 끝나면 모둠원들에게 자기의 짝꿍에 대해 소개한다.

10) 전략게임

- 소요시간 : 30분
- 준비물 : 연필깍이, 연필심이 부러진 연필, 메모용지 20장
- 문제해결 방법을 협의해서 찾는 팀 미션.
- 한 팀에게는 연필깍이, 한 팀에게는 연필심이 부러진 연필, 한 팀에게는 메모용지 20장을 나눈다.
- 연필심이 부러진 연필을 연필깍이에 깎아 빈 메모용지에 표시를 많이 한 팀이 이기는 게임.
- 1차 내부 전략회의 5분, 1차 협상 10분, 2차 내부 전략회의 5분, 2차 협상 10분의 시간을 가진다.(회의, 협상시간은 토론시간에 맞추어 조정할 수 있다.)
- 결과에 대한 피드백

11) 이심전심그리기

- 소요시간 : 15분
- 준비물 : 4절 색지, 칼라펜
- 참석자 규모 : 2모둠~5모둠(모둠인원 4~8명)
- 주제에 관하여 모둠원들이 릴레이로 그림을 그려가는 게임
- 진행되는 동안 모두 침묵을 지킨다.
- 각 모둠에서 1명씩 나와서 주어진 시간(1분)동안 릴레이로 그림을 그린다.
- 다른 사람의 그림을 보면서 내포된 뜻을 추측하여 그림을 이어 그린다.
- 마지막 모둠원이 그림을 완성하면 어떤 내용인지 설명한다.

7. 즐겁게, 쉽게 의견을 나누는 방법들

1) NGT기법(Nominal Group Technique)

- 명목상 그룹 토의 형태이지만 포스트잇에 자신의 의견을 적을 때는 다른 사람의 의견에 방해받지 않고 자신의 의견을 나타낼 수 있는 방법으로 모든 사람에게 평등하게 참여할 기회를 준다.
- 포스트잇 한 장에 한 가지 의견만 적는다.
- 핵심 단어 또는 간단한 문장으로 표현한다.
- 굵은 펜을 사용한다.

2) 월드카페

- 편안한 분위기에서 대화를 나누고 지식을 공유하는 토론방법
- 3라운드로 진행 1라운드 진행시 20분 소요 총 60분 정도의 시간이 소요된다.
- 참여자가 원하는 주제 테이블에 가서 앉는다. 주제 테이블의 의자 수는 한정시킨다. 예를 들면 한 모둠 당 최대 6인까지 앉을 수 있다처럼 조건을 제시한다.

- 모둠 당 한 사람의 호스트를 지정한다.
- 호스트는 모둠원 소개, 토의 내용 정리, 발표등의 역할 맡는다
- 1라운드가 끝나면 호스트는 남고 나머지 참여자들은 다른 주제 테이블을 찾아 간다. 2,3라운드도 1라운드와 같다.
- 3라운드가 끝나면 모둠별로 토의한 내용을 발표, 공유한다.

3) 인터뷰게임

- 1대1 짝을 이루어 가위, 바위, 보를 한다.
- 이긴 사람이 기자, 진 사람은 인터뷰이가 된다.
- 활동지의 질문을 한다. 인터뷰이가 구체적으로 답변할 수 있도록 경청, 확인 질문을 한다.

4) 피라미드토론

- 참여자 개개인이 낸 아이디어나 해결방법, 토의 질문 등을 서로 협의하여 몇 개의 의견으로 좁혀 수렴할 때 쓰는 토론방법이다.
- 먼저 참여자 개인이 2개의 아이디어나 의견을 낸다.
- 짝을 지어서 합해진 4개의 아이디어를 낸 이유를 서로 설명하고 협의해서 3개의 아이디어나 의견을 고른다.
- 다른 팀을 만나 합해진 6개의 아이디어나 의견중 3개의 아이디어나 의견을 협의해서 선택한다.

5) 원더링플립차트기법(Wandering Flip Chart)

- 참석자들이 주제가 적힌 post로 돌아 다니면서 아이디어를 토론하거나 적어 붙이는 방법
- Flip Chart 상단에 Sub 주제를 적어 벽에 붙임(3-7개)
- 참석자들에게 Post를 돌아다니면서 아이디어나 의견을 적게 한다.
- 도출된 의견을 체계화하고 공유한다.

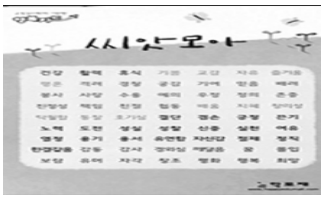
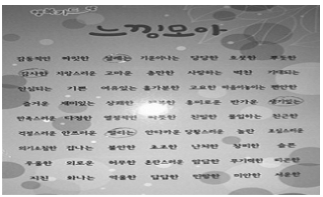
6) 브레인스토밍기법

- 질보다 양을 추구
- 비판 금지(평가 보류)
- 자유롭게 다른 사람의 의견에 편승한다.
- 엉뚱한 아이디어도 환영한다.
- 포스트잇에 주어진 주제에 대한 의견을 한 장에 한가지씩 적는다.
- 주어진 시간동안 많은 의견을 적는다.
- 나온 의견은 유사내용으로 분류하고 분류 별 제목을 만든다.

7) 브레인라이팅기법

- 침묵의 집단 발상법
- 개인에게 발상하도록 하면서 집단 발상의 장점도 살린 사고 방법
- 6명이 각자 한 번에 3개의 아이디어를 5분 내에 내므로 6.3.5.기법이라고도 함
- 5분간 참석자는 각 A, B, C 3개의 아이디어를 적는다.
- 5분후 옆사람에게 건넨다.
- 각자 다시 5분간 3개의 아이디어나 의견을 낸다.

8) 카드를 이용하는 방법

		
그림카드	씨앗모아카드	감정카드
		
자기선언문카드	마인드업카드	단어카드

8. 기대효과

- 상대방을 통해 자신을 들여다보며 진정한 자신의 모습을 발견해 나갈 수 있다.
- 다양한 관점에서 다양한 의견을 들으며 즐거운 배움을 능동적으로 만들어 갈 수 있다.
- 내 의견이 중요하듯 상대방의 의견을 충분히 공감하며 들어주는 편안한 공간에서 존중에 대한 마음을 키울 수 있다.
- 엉뚱한 의견일수록 더 환영받으며, 창의적인 생각을 펼칠 수 있다.
- 함께 책을 읽고 대화하면서 책임기가 재미있다는 것을 알 수 있다.



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	1	시간	90분
세부 목표	• 토론의 목적 및 필요성 알기 • 낯선 친구들과 경계심을 풀고 친해지기				
선정 자료	없음				
준비물	PPT, 포스트잇, A4용지, 스티커, 색지(A4사이즈), 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	1. 아이스브레이크 • 미꾸라지 게임 – 참가자들이 양 손을 양 옆으로 벌려 손바닥을 위로 가게 편다. – 오른손의 집게 손가락을 자신의 오른쪽 사람 왼 손바닥에 위에 놓는다 – 하나, 둘, 셋 구령에 맞춰 자신의 왼손 위에 있는 상대방의 집게 손가락은 잡고 오른쪽 사람 왼 손바닥에 있는 자신의 집게 손가락은 재빠르게 빼낸다. key message : 토론에 앞서 뇌풀기 활동이다. 손과 두뇌의 협응 능력 테스트를 통해 사용하지 않던 근육을 사용하자. 생각의 근육도 마찬가지다. 타인의 의견을 통해 생각하지 못했던 부분들을 살펴 생각근육을 만들자. • 말하는 가위, 바위, 보 게임 – 둘씩 짝을 지어 왼손으로 악수한 채로 가위, 바위 보를 한다. – 1단계 : 자신의 관점에서 결과를 말한다. 예를 들면, 상대방이 가위를 내고 내가 주먹을 냈다면 “내가 이겼다”라고 먼저 외치는 사람이 상대방 왼손 등을 사랑스럽게 친다. – 2단계 : 상대방의 관점에서 “내가 이겼다, 네가 비겼다, 네가 졌다”를 외친다. 먼저 외치는 사람이 상대방을 손 등을 친다. – 질문 : 1단계 활동과 2단계 어느 것이 더 어려웠나요? 왜 그럴까요? key message : 상대편의 관점에서 바라보는 것이 자신의 관점을 이야기하는 것보다 어렵다. 토론활동을 통해서 의식적으로 타인의 관점에서 생각해보려 노력해보자.				

전개
(65')

2. 팀 빌딩 : 종이탑 쌓기

“자, 그럼 모둠원끼리 한 마음이 될 준비가 되었는지 실험해볼까요?”

- 종이탑쌓기
 - 주어진 시간 (5분)안에 종이 20장을 가장 높이 쌓기
 - 어떠한 도구도 사용할 수 없다.
 - 가장 높이 쌓은 팀에게 상품을 준다.
 - 성공요인/실패요인 성찰
 - “O팀이 성공한 요인은 무엇일까요?” 답변을 들은 후 참여자들의 이야기를 정리하면서 다시 한 번 이야기 한다.
 - 모둠원이 하나의 작업을 한 마음으로 할 수 있었던 이유는 모든 참여자들의 의견을 존중해주기, 리더가 모둠원과 협의하여 결정하기, 적극적으로 참여하기 등 공통적인 요인등이 있다. 토론도 그러하다.

3. 강사소개 : 진.진.가

- 진진가
 - 강사에 대해 3가지 사실을 이야기한다.
 - 그 중에 한 가지는 가짜, 두 가지는 진짜이야기를 말한다.
 - 모둠원과 협의해서 가짜를 찾게 한다.
 - 찾은 팀에게 상품을 준다.

4. 상호소개 : 네임텐트

- 네임텐트
 - A4용지를 세로방향으로 3등분한다
 - 가운데 칸, 가운데 부분에 이름을 적는다
 - 4개의 모서리에 바이오지수, 독서빈도, 기억에 남는 책, 기대사항을 적는다
 - 접어서 텐트모양을 만들고 돌아가면서 발표한 후, 다음 사람이 볼 수 있도록 내 앞에 놓는다.

5. 토론하면 떠오르는 것 : 찢기 빙고

- 찢기 빙고
 - A4용지를 세로방향으로 길게 4등분하여 자른다.
 - 자른 종이를 모둠원에게 1장씩 나눠 준다.
 - 잘라진 종이를 세로방향으로 8등분하여 접는다.
 - 8개의 칸에 ‘토론’하면 떠오른 것을 적는다.
 - 돌아가면서 자신의 종이 양 끝에 적은 내용을 부른다.
 - 다른 사람들은 부른 내용이 자신의 종이 양 끝에 있으면 찢는다.
 - 만약 양 끝이 아닌 다른 부분에 있으면 찢을 수 없다.
 - 종이를 다 찢어낸 사람이 이긴다.

key message : 토론에 대한 고정관념을 게임을 통해 알아본다.

전개 (65')	6. 비경쟁토론이란 - 그림을 통해 앞으로 활동하는 비경쟁토론에 대한 설명을 한다. - 자신의 생각을 잘 표현하고 타인의 의견을 존중하며 경청하여 타인의 생각을 비판하기보다 자신의 생각을 키워나가는데 중점을 둔다. - 자기 자신을 성찰하여 사고를 확장하고 유연하게 만든다. 7. 그라운드 룰:브레인스토밍 - 포스트잇에 앞으로 우리가 토론을 하는데 지켜야 할 약속을 주어진 시간(3분) 동안 각자 포스트잇에 적는다. - 질보다 양이 우선이다. - 적은 내용을 유목화한다. 유목화란 같은 내용끼리 묶고 그 내용을 포함하는 상위개념을 적는 것을 말한다. - 각자 3개의 스티커로 나온 의견들 중 꼭 지켜야 한다고 생각되는 것에 스티커를 붙인다. - 모둠별로 꼭 지켜야 할 약속 BEST 3를 선정한다. - 모둠별로 발표하여 공유한다.	
정리 (10')	8. 성찰 - 오늘 활동 후 배운 점, 느낀 점, 실천할 점 적어보기 - 각자 포스트잇에 오늘 활동에 대해 배운 점, 느낀 점, 실천할 점을 적는다. - 돌아가면서 발표한다.	

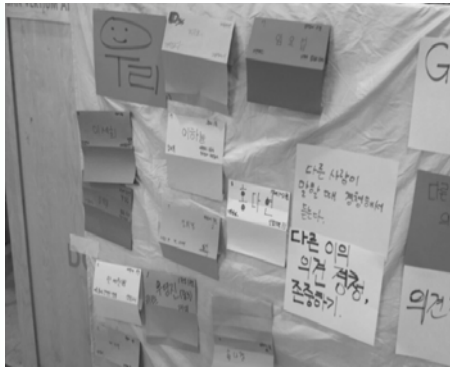




1차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 10일 (일요일) 14:00~ 15:30	1. 아이스브레이크 • 미꾸라지 게임 • 말하는 가위, 바위, 보 2. 팀 빌딩 : 종이탑 쌓기 모둠원끼리 서로의 의견을 조율하고 적극적인 자세가 토론에서도 필요함을 설명하였다. 게임을 하는 동안 조금씩 어색함이 풀림. 3. 강사소개 : 진.진.가 강사에 대한 소개를 진.진.가라는 게임으로 접근함으로써 좀 더 편안한 대화 환경을 만드는 것이 중요하다. 4. 상호소개 : 네임텐트 모임에 대한 기대사항을 얘기하면 적극적인 자세를 만들고 독서 빈도와 감명받은 책을 소개하면서 학생들의 독서능력을 추정한다. 5. 토론하면 떠오르는 것을 찢기 빙고라는 게임을 통해 고정관념을 생각해보는다. 6. PPT 사진을 통해 재미있는 토론을 활동을 통해 사고를 유연하게, 넓게, 다른 관점으로 볼 수 있음을 설명 7. 학생들 스스로 즐겁고 진지한 토론모임을 위한 약속, 그라운드 룰을 정한다. 스스로 스마트폰을 꺼내지 않기로 함.			총 12명
자체평가	토론모임이라고 해서 어떻게 말을 해야 하나 많은 걱정들을 하고 왔다고 함. 그러나 게임을 통해 서로 조금씩 알아가면서 어색함도 덜함 이번 수업보다는 다음 수업이 더 기대됨			
기타 의견	처음엔 서로 어색해서 말도 하지 못하다가 게임을 하면서 조금씩 어색함도 풀림.			

1차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	2	시간	90분
세부 목표	• 적극적인 경청 방법 알기 • 강력한 토론 질문에 대해 알기 • 토론 도서 선정하기				
선정 자료	해하전투 영상자료(https://www.youtube.com/watch?v=usYh-kJJZCM)				
준비물	신문지, 인간보물찾기 활동지, 포스트잇, 색지, 네임펜, 스티커				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	1. 아이스브레이크 • 인간보물찾기 “나와 같은 점을 갖고 있는 친구, 나와 다른 점을 갖고 있는 친구, 그림에도 불구하고 같은 생각에 맞장구치고 다른 생각을 이해하며 서로의 의견에 귀기울이는 시간이 되었으면 좋겠습니다.”				
전개 (65')	2. 질문을 어떻게 해야 하나요? 질문 방법을 신문지게임을 통해 이해한다. • 신문지게임 - 둘씩 짝을 지어 상대방과 등을 맞대고 앉는다 - 각자 신문 반 장씩 나눠 갖는다 - 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람이 지시를 하는 사람 진 사람이 지시를 받는 사람으로 한다. 1단계 - 참여자는 눈을 감고 진행자가 지시하는 대로 신문을 4번 접고 한 쪽 귀퉁이를 찢는다. 참여자는 진행자에게 질문할 수 없다. - 참여자는 눈을 뜬 후 진행자의 신문지 모양과 같은지 비교해본다. 2단계 - 2명씩 짝을 지어 등을 맞대고 앉는다. 머리위로 가위, 바위, 보, 이긴 사람이 지시를 하고 진 사람이 지시를 받는다. - 지시자의 지시대로 신문을 4번 접고 한 쪽 귀퉁이를 찢는다. 이 때 지시 받는 사람은 지시하는 사람에게 질문할 수 있고 지시를 하는 사람은 예와 아니오로 대답할 수 있다. 둘이 모양이 같은지 맞춰본다. 3단계 - 3단계 게임도 2단계 게임과 같다. 지시를 받는 사람이 지시하는 사람에게 질문할 수 있다. 다만, 지시하는 사람이 구체적으로 대답할 수 있다.				

전개 (65')	keymessage : 1단계 때는 정보가 없기 때문에 같은 모양이 나올 확률이 높지 않다. 2단계 때는 예, 아니오라는 통제 대답만으로 1단계보다는 정확률이 높다. 구체적인 대답을 할 수 있는 3단계는 정확률이 더 높아진다. 닫힌 질문 보다는 열린 질문이, 단답형인 대답보다 구체적인 대답이 상대방과 소통을 더 정확하게 할 수 있다. 3. 경청이 왜 중요할까요? 영상을 통한 경청의 중요성 알기 해하전투(https://www.youtube.com/watch?v=usYh-kJJZCM) 4. 토론도서 선정하기 - 친구들과 함께 토론하고 싶은 책 3가지씩 포스트잇에 적기 (포스트잇 한 장에 하나의 의견적기) - 모둠원들과 돌아가면서 추천이유 설명하기 - 친구들의 추천이유를 듣고 공감가는 책에 스티커 붙이기 - 모둠별로 4개씩 고르고 다른 모둠과 추천이유 공유하기 - 6권의 책 선택하기(선택은 스티커로 하기 개인당 2장)	
정리 (10')	5. 성찰 오늘 활동 후 배운 점, 느낀 점, 실천할 점 적어보기 - 포스트잇에 적은 후 돌아가면서 발표하기 - 선정된 토론도서 공지	

인간보물 찾기

주어진 질문의 내용에 맞는 사람을 찾아 이름 란에 그 사람의 이름을 적습니다.
단, 한 사람에게 한 가지만 질문 할 수 있습니다.

	질 문	이 름
1	이름에서 나와 같은 글자가 1개 이상 있는 사람은?	
2	나와 혈액형이 같은 사람은?	
3	나와 생일이 같은 달인 사람은?	
4	좋아하는 계절이 같은 사람은?	
5	나와 좋아하는 웹툰이 같은 사람은?	
6	나와 같은 책을 읽은 적이 있는 사람은?	
7	나와 좋아하는 과자가 같은 사람은?	
8	책을 읽고 울어본 적이 있는 사람은? 그 책의 제목은?	
9	영화를 보고 울어본 적이 있는 사람은? 그 영화 제목은?	
10	자신의 이야기를 잘 들어주는 친구가 1명 이상 있는 사람은?	

인간보물 찾기

주어진 질문의 내용에 맞는 사람을 찾아 이름 란에 그 사람의 이름을 적습니다.
단, 한 사람에게 한 가지만 질문 할 수 있습니다.

	질 문	이 름
1	이름에서 나와 같은 글자가 1개 이상 있는 사람은?	
2	나와 혈액형이 같은 사람은?	
3	나와 생일이 같은 달인 사람은?	
4	좋아하는 계절이 같은 사람은?	
5	나와 좋아하는 웹툰이 같은 사람은?	
6	나와 같은 책을 읽은 적이 있는 사람은?	
7	나와 좋아하는 과자가 같은 사람은?	
8	책을 읽고 울어본 적이 있는 사람은? 그 책의 제목은?	
9	영화를 보고 울어본 적이 있는 사람은? 그 영화 제목은?	
10	자신의 이야기를 잘 들어주는 친구가 1명 이상 있는 사람은?	

2차시 시범적용 활동 보고서

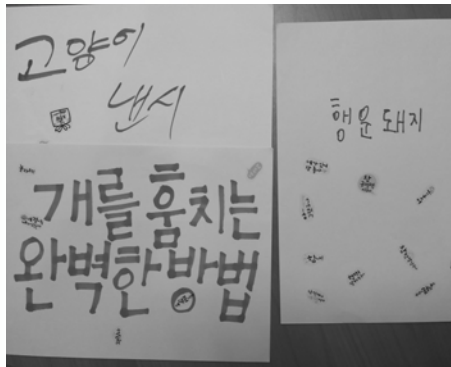
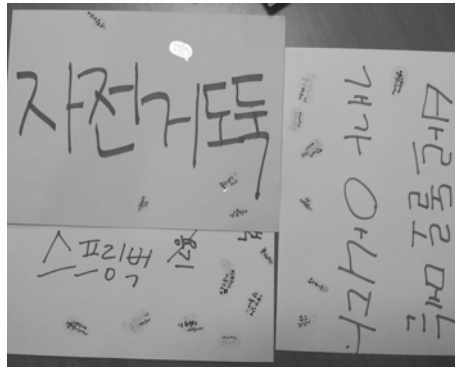
프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 17일 (일요일) 14:00~ 15:30	1. 아이스브레이크 - 인간보물찾기 게임을 통해 서로를 알아가는 시간 만들기 - 두 번째 만남, 아직 어색한 관계를 풀기 위해 나와 공통점이 있는 친구들(보물)을 찾아보면서 서로를 알아가는 시간이 되었다. 2. 질문을 어떻게 해야 하나요? - 질문 방법을 신문지게임을 통해 이해하는 시간을 가짐. - 서로의 뜻을 정확하게 전달하기 위해 어떻게 질문해야 하는지 어렵듯이 느끼는 시간이 됨. 3. 경청이 왜 중요할까요? - 해하전투영상을 통한 경청의 중요성 알기 4. 토론도서 선정하기 - 각자가 토론하고 싶은 책을 선정해보고 서로의 선정 이유를 들어보면서 책에 대한 흥미를 느끼는 시간이 되었다. 5. 성찰 - 오늘 활동 후 배운 점, 느낀 점, 실천할 점을 포스트잇에 적어보기			총 12명
자체평가	1. 활동적인 프로그램으로 많이 친해지는 계기가 됨. 2. 토론의 핵심인 질문과 경청에 대한 중요성과 방법을 게임을 통해 느낄 수 있어서 학생들이 쉽게 재미있게 받아들임. 3. 토론도서 선정시 학생들의 추천을 받아서 선정함으로써 책에 대한 흥미를 높일 수 있었으나 동화나 웹툰등 학생들이 읽어보았던 책들 중 선정되다 보니 책의 깊이와 다양한 주제 접근에 한계가 있다. 개선점으로 학생들이 직접 선정하는 책 50% 선생님이 추천하는 책 50%로 선정하는 방법이 있다.			
기타 의견	앞으로도 계속 간식이 있었으면 좋겠다는 학생들의 의견이 있었음			

2차시 활동 사진

인간보물 찾기

주어진 질문의 내용에 맞는 사람을 찾아 이름 밑에 그 사람의 이름을 적습니다.
단, 한 사람에게만 가지면 질문 할 수 있습니다.

	질문	이름
1	이름에서 나와 같은 글자가 1개 이상 있는 사람은?	X
2	나와 생일이 같은 사람은?	한세원
3	나와 생일이 같은 달인 사람은?	최시원
4	좋아하는 계절이 같은 사람은?	김정숙
5	나와 좋아하는 책이 같은 사람은?	신예진
6	나와 같은 책을 읽은 적이 있는 사람은?	김태훈
7	나와 좋아하는 과자가 같은 사람은?	한남미
8	책을 읽고 좋아하는 책이 있는 사람은? 그 책의 제목은?	이세희, 문설연
9	영화를 보고 좋아하는 책이 있는 사람은? 그 영화 제목은?	신예진, 구병철의 선택
10	자신의 이야기를 잘 들려주는 친구가 1명 이상 있는 사람은?	최하





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	3	시간	45분
세부 목표	• 연필전략게임을 통해 합의, 신뢰, 공동의 선에 대하여 생각하기				
선정 자료	없음				
준비물	연필심이 부러진 연필, 연필깎이, 메모용지 20장				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (5')	• 전략게임 - 문제해결 방법에 대한 팀 대한 미션. - 한 팀에게는 연필깎이, 한 팀에게는 연필심이 부러진 연필, 한 팀에게는 메모용지 20장을 나눈다. 연필심이 부러진 연필을 연필깎이에 깎아 빈 메모용지에 표시를 많이 한 팀이 이기는 게임. “메모용지는 20장, 팀은 3팀 이므로 6장씩 나눠가진 후 어떻게 하면 2장의 용지를 팀별로 나누어 가질 것인지 전략을 세워 협상을 하는 게임입니다. 어떻게 하면 연필을 깎은 후 연필로 표시된 메모용지를 많이 가질 수 있을까요?” - 지켜야 할 규칙 갈취, 폭력, 비난 금지				
전개 (30')	“팀대표끼리 가위, 바위, 보를 합니다. 이긴 팀 순서대로 연필, 연필깎이, 메모용지를 가져가세요” - 1차 내부 전략회의 “1차 내부전략회의 시간은 5분입니다. 각 팀별로 어떻게 협상 제의를 할 지 의논해 주시기 바랍니다” - 1차 협상 “1차 협상입니다. 각 팀은 협상조건을 제시해주시고 서로 자신의 목적을 위해서 설득해주시기 바랍니다. 협상시간은 10분입니다.” - 1차 협상 결과 발표 - 2차 내부 전략회의 와 협상도 1차와 동일하게 진행합니다. - 최종 협상 결과 발표				
정리 (10')	- 소감나누기 게임을 마친 후 각자 느낀 점과 어려웠던 점을 이야기해본다. 만약 규칙이 없었다면 어떤 일이 발생할지 추측하게 해본다. key message : 모두가 이기는 게임은 있을까? 왜 이겨야 하는가? 더불어 사는 삶의 중요성에 대한 이야기를 한다.				



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	4	시간	45분
세부 목표	• 월드카페 토의 기법을 익힌다. • 양심과 정의, 갈등해결 방법에 대해 생각하기				
선택 자료	자전거 도둑 / 박완서, 월드카페영상(https://www.youtube.com/watch?v=JWExFMjFeaU)				
준비물	씨앗모아카드, 4절지 색지, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (5')	1. 월드카페란 영상시청 https://www.youtube.com/watch?v=JWExFMjFeaU 집단지성의 힘으로 편안한 분위기로 대화를 나누는 토론 방법				
전개 (35')	2 토론하기 : 월드카페토론 - 토론주제를 각 모둠별로 붙여 사전에 제시한다. - 각 모둠에 호스트를 선정하고 호스트가 토론 진행 및 요약 정리한다. “모두 일어서서 각자 토론하고 싶은 주제 테이블에 가서 앉아 주시기 바랍니다. 각 모둠별로 놓인 의자수에 맞춰서 앉을 수 있습니다. 의자가 모두 찬 모둠엔 앉을 수 없습니다. 만약 토의하고 싶은 주제에 자리가 모두 찼다면 다른 모둠 주제로 이동해주시기 바랍니다. 1차 토론 시작하겠습니다.” - 1차 토론 끝나기 5분전에 시간 알림 - 2차 토론 시작 - 1차 토론과 동일하게 2, 3차 토론 진행 - 3차 토론 마무리 후 호스트들은 3차에 걸친 내용 정리하여 발표 - 토론 결과물에 대해 전체 공유한다.				
정리 (5')	3. 성찰 “오늘 활동을 통해 자신이 느낀 갈등을 해결하기 위해 중요한 씨앗은 무엇이 라고 생각하나요?” - 질문에 대한 해답을 씨앗모아카드를 보고 세 개의 가치를 선택한다. - 씨앗모아카드 뒤 엽서에 자신이 선택한 이유를 적는다.				

3~4차시

시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 24일 (일요일) 14:00~ 15:30	1. 아이스브레이크 • 연필게임 - 문제해결 방법에 대한 팀 미션. - 한 팀에게는 연필깎이, 한 팀에게는 연필심이 부러진 연필, 한 팀에게는 메모용지 20장을 나눈다. 연필심이 부러진 연필을 연필깎이에 깎아 빈 메모용지에 표시를 많이 한 팀이 이기는 게임. - 모두가 이길 수 있는 방법보다는 우리 팀이 이기길 바라는 자신들의 모습을 보면서 현실에서 이 일이 어려움을 이야기 해 봄. 2. 월드카페 방식의 토론방법을 영상을 통해 익히고 자신들이 선정한 토론주제 수남이의 행동은 바람직한가? / 수남 아버지와 주인 아저씨의 가치관의 차이는 무엇인가? / 일상속에서 겪는 갈등들을 지혜롭게 해결할 수 있는 방법은?에 대하여 토론함 3. 성찰 “오늘 활동을 통해 자신이 느낀 갈등을 해결하기 위해 중요한 씨앗은 무엇이라고 생각하나요?” 질문에 대한 해답을 씨앗모아카드를 보고 세 개의 가치를 선택하고 씨앗모아카드 뒤 엽서에 자신이 선택한 이유를 적는다.			총 12명
자체평가	연필게임을 통해 협의의 어려움, 집단지성의 힘으로 문제해결력을 높일 수 있음을 알 수 있는 시간을 가짐. 도구를 이용하거나 게임을 이용한 주제 접근을 흥미로워 함.			
기타 의견				

3~4차시

활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	5	시간	45분
세부 목표	• 책에 대한 느낌나누기 • 사람마다 다양하게 지닌 강점에 대해 이야기해보고 자신에 대한 강점 찾기 • 의미있는 삶을 살기위해 자신이 간직해야 할 가치 찾기				
선정 자료	스프링북 / 배유안 지음 / 창비				
준비물	사진카드, A4용지, 4절지, 포스트잇, 스티커, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	1. 아이스브레이크- see you 활동 매시지 : 진지한 대화를 나누기위해 질문을 받는 자세가 중요하다. 가장 기본적인 자세가 상대방과 눈 맞추는 것이다. 나와 대화를 나누는 상대방에게 최대한 집중하자. - 돌씩 짝을 지어 A4용지를 한 장씩 나눠 갖는다. - 짝과 서로 눈과 눈을 마주 본 채 A4용지에 상대방의 얼굴을 그린다. - 절대 종이를 보면 안 된다. - 다 그린 후 상대방에게 '미안해'라는 말과 함께 그림을 전달한다.				
전개 (25')	2. 책을 읽고 난 느낌과 인상 깊은 구절나누기(사진카드 이용) 전체적인 책의 느낌을 사진으로 골라보고 의견 공유하기 - 책을 보고 난 느낌과 관련있는 사진 고르기(강제연상) - 자신의 책을 읽고 난 느낌과 사진을 고른 이유 발표하기 3. 등장인물 마인드맵으로 정리 인물들의 고민을 통해 성격 유추하고 강점 찾기 - 포스트잇에 소설 속 등장인물적기 - 등장인물의 고민과 성격 마인드맵하기 - 등장인물의 강점 찾아보기				
정리 (10')	4. 성찰 우리가 가지고 있는 강점은 모두 다르다. 하나의 기준으로 사람을 판단할 수 없으며 사람을 대할 때 그 사람의 긍정적인 부분, 강점을 통해 배우고 깨달으면 된다. - 포스트잇에 자신의 강점 적기				



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	6	시간	45분
세부 목표	• 책에 대한 느낌나누기 • 사람마다 다양하게 지닌 강점에 대해 이야기해보고 자신에 대한 강점 찾기 • 의미있는 삶을 살기위해 자신이 간직해야 할 가치 찾기				
선택 자료	스프링백 / 배유안 지음 / 창비				
준비물	사진카드, 자아선언문카드, A4용지, 4절지, 포스트잇, 스티커, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	1. 토론 질문 만들기(브레인스토밍) - 책을 읽으면서 품었던 질문을 브레인스토밍으로 써보자. - 질보다 양이 중요하다. 비난금지. 하나의 포스트잇에 하나의 의견적기 - 나온 질문을 유목화하여 분류한다. (유목화란 같은 의견끼리 묶고 그 의견들을 포괄할 수 있는 단어로 명명하기) - 나온 질문을 예로 들면 '좋은 질문은 어떤 질문일까' 학생들의 의견을 묻는다. - 좋은 질문에 스티커를 붙인다. (개인당 스티커 수는 나온 의견의 1/2).				
전개 (20')	2. 토론하기 - 4절지에 주제를 적고 4*4칸(생각창문)을 만든다. - 주제에 대해 각자의 생각을 포스트잇에 적고 칸에 붙인다. - 돌아가며 모둠원과 공유한다. - 추가질문으로 생각창문을 채운다.				
정리 (10')	3. 성찰 - 책과 토론활동을 통해 배운 점, 느낀 점을 포스트잇에 적고 발표하기 - 스프링 백이 되지 않기 위해 가슴에 간직할 스스로의 약속을 자기선언문 카드로 고르기 - 모둠원과 서로 공유하기 - 다음 시간 토론할 도서 공지 - 반드시 책 읽어오기, 인상깊은 구절 체크하기 약속!!				

5~6차시

시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
5월 31일 (일요일) 14:00~ 15:30	1. 아이스브레이크- see you 눈만 바라본 채로 상대방의 얼굴을 그리기를 하면서 쓱쓰러워 하였으나 그림을 통해 서로의 망가짐을 보고 웃으면서 서로 경계를 푸는 계기가 됨. 2. 책을 읽고 난 느낌과 인상깊은 구절나누기(사진카드 이용) - 전체적인 책의 느낌을 사진으로 골라보고 의견 공유하기 3. 등장인물을 마인드맵으로 정리 - 인물들의 고민을 통해 성격 유추하고 강점찾기 - 등장인물들의 강점을 이야기하면서 하나의 특징이 강정도 단점도 된다는 이야기 주고 받음. 공감가는 등장인물들을 이야기하면서 서로의 이유가 다 다르다는 사실을 재미있어함. 4. 토론 질문 만들기(브레인스토밍) - 주어진 시간안에 질문보다 양적으로 질문을 많이 적기. 비난 금지라는 규칙을 지키고 생각이 나질 않을 때 다른 사람이 낸 질문을 보고 새로운 질문을 생각해내면서 질문 만들기가 어렵지 않고 서로의 의견존중이 무엇보다 중요함을 알. 5. 토론하기 : 생각의 창문방식 - 포스트잇에 의견을 먼저 적고 발표하면서 한 번 자신의 생각을 정리하고 발표하게 됨. 6. 성찰 : 자기선언문카드 - 스스로 자신의 어떤 사람이길 원하는지 이야기 나눔.			총 10명
자체평가	책을 안 읽고 온 학생들에 대해 지속적인 관리가 필요함. 책을 안 읽고 오면 토론이 어려움짐을 스스로 깨닫게 하는 시간이 필요함.			
기타 의견				

5~6차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	7	시간	45분
세부 목표	• 명화에 작가에 상상을 입힌 소설을 알아보고 이야기의 힘을 알 수 있다. • 인물들을 통해 삶의 태도를 알 수 있다 • 보이지 않는 사람들에 대해 생각해보기				
선정 자료	바르톨로메는 개가 아니다/ 라헬 판 코에이 /				
준비물	영화카드, 단어카드, 4절 색지, 포스트잇, 네임펜, 스티커				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	1. 아이스브레이크 : 그림진진가 “오늘 우리가 이야기할 책과 관련된 화가와 작품명은 무엇일까요?” “이 작품과 마찬가지로 명화에 작가적 상상력을 입혀 새로운 스토리를 만든 작품들입니다. 3개는 진실, 1개는 거짓입니다. 거짓은 무엇일까요?”				
	 진주 귀고리를 한 소녀/요하네스 베르메르vs트레이 시 슈발리에/ 진주귀고리 소녀	 신윤복/월야밀회 vs 이정명 / 바람의 화원	 아빈치/최후의 만찬 vs 덴 브라운/ 다빈치코드	 르누아르/햇놀이 하는 사람들의 점심 vs 수잔 브릴랜드/ 햇놀이 하는 사람들의 점심	
전개 (30')	- 모둠 별로 명화를 카드로 만들어서 나눠준다. - 명화의 작품명과 화가를 각각 얘기해준다. - 나눠준 영화카드중 거짓인 명화를 찾게 한다. - 정답은 두 번째 월야밀회, 맞힌 모둠에게 상품을 준다. - 바르톨로메에 나오는 인물들도 실존인물들이고 그들에게 새로운 상상력을 붙여넣어 스토리를 입힌 것임을 이야기하며 여러 작가들이 명화에 상상력을 붙이는 이유는 무엇일까?에 대해 서로 이야기 나눈다.				
	2. 내용나누기 : 인터뷰게임 - 둘씩 짝을 지어 가위, 바위, 보를 해서 이긴 사람이 인터뷰어, 진 사람이 인터뷰이 역할을 한다. 한 사람이 다 끝나면 바꿔서 한 번 더 한다. - 인터뷰가 끝나면 인터뷰 내용을 돌아가면서 발표한다. - 경청자들은 인터뷰 내용이 구체적이지 못할 때에는 “왜 그렇게 생각했나요?” 말하게 한다.				



프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	8	시간	45분
세부 목표	• 영화에 작가에 상상을 입힌 소설을 알아보고 이야기의 힘을 알 수 있다. • 인물들을 통해 삶의 태도를 알 수 있다 • 보이지 않는 사람들에 대해 생각해보기				
선정 자료	바르톨로메는 개가 아니다/ 라헬 판 코예이 /				
준비물	영화카드, 단어카드, 4절 색지, 포스트잇, 네임펜, 스티커				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	1. 토론주제 정하기 - 책을 읽으면서 생각했던 질문들, 인터뷰하면서 생각났던 질문들을 포스트잇에 적기 - 같은 내용끼리 유목화한다. - 토론하고 싶은 주제에 공감스티커를 붙인다. (개인당 스티커 개수는 n/2) - 가장 많은 공감스티커를 받은 주제로 선정하기				
전개 (25')	2. 토론하기 : 낙서토론 - 종이 가운데에 모둠 주제를 적는다. - 모둠원들은 주제에 대한 의견을 낙서하면서 이야기한다. - 다른 사람이 낸 의견에 대한 새로운 의견을 붙일 때에는 연결고리를 지어 가면서 적는다. 3. 발표하기 - 각 모둠 별 나눈 이야기를 전체 공유한다.				
정리 (10')	4. 성찰 : 단어카드 - 단어카드를 하나씩 고르게 한다. - 등장인물들을 통해 성찰하게 된 것을 자신이 뽑은 단어와 연관지어서 포스트잇에 쓴 후 발표한다.				

인터뷰게임

인터뷰어 : 인터뷰이 :

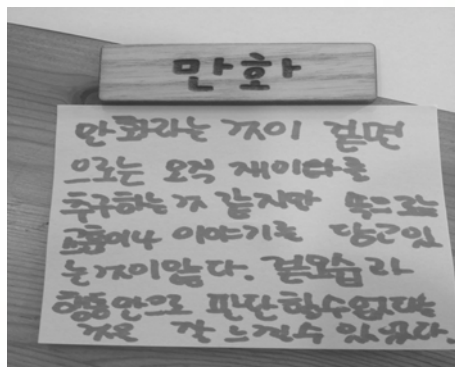
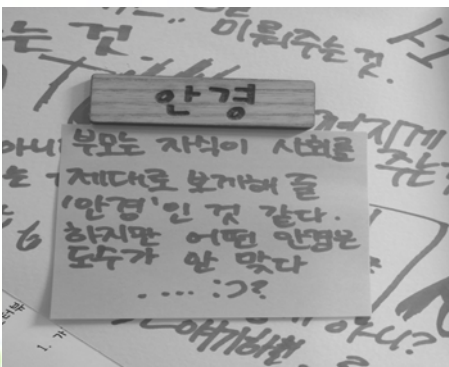
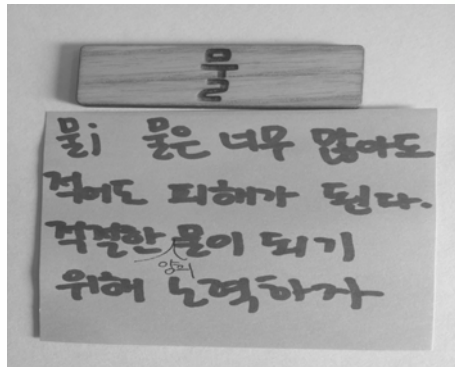
1	가장 인상 깊었던 장면은 어디였나요? 이유는?
2	닮고 싶은 또는 닮고 싶지 않은 인물은 ? 그 이유는?
3	인물들의 행동과 생각중 이해가 되지 않았던 부분은 어디인가요? 만약 당신 이라면 어떤 선택을 했을까요? 그 이유는?
4	바르톨로메가 현실의 고단한 삶을 견딜 수 있었던 이유는 무엇이었나요?
5	당신이 힘들 때 위로와 힘이 되는 사람은 누구인가요? 이유는?
6	우리 사회에서 보이지 않는 사람들로 살아가는 사람들은 어떤 사람들이 있을 까요? 우리가 이들에게 관심을 보여야 하는 이유는 무엇일까요?

7~8차시

시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
6월 21일 (일요일) 14:00~ 15:30	1. 아이스브레이크 : 그림진진가 “오늘 우리가 이야기할 책과 관련된 화가와 작품명은 무엇일까요?” 2. 내용나누기 : 인터뷰게임 인터뷰를 통하여 책을 모두 읽지 않은 학생들도 내용을 파악할 수 있고, 읽은 사람들도 내용을 정리하는 계기가 됨. 3. 토론주제 정하기 브레인스토밍기법으로 질보다는 양적으로 토론 질문을 많이 만들 어봄으로서 질문만들기를 익숙하게 만듦. 4. 토론하기 : 낙서토론 자신의 의견을 큰 종이위에 쓰면서 액하고 듣는 참여자들의 그 의 견에 댓글을 다는 방식으로 학생들이 편안하게 토론을 할 수 있는 방법임. 5. 성찰 : 단어카드 등장인물들을 통해 성찰하게 된 것을 자신이 뽑은 단어와 연관지 어서 포스트잇에 쓴 후 발표한다.			총 8명
자체평가	책 내용이 자신들과 관련있는 학습문제, 학교적응문제, 부모님들과 관계에 관한 문제 등이다 보니 등장인물들의 감정에 많은 공감이 갔다고 함.			
기타 의견				

7~8차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	9	시간	45분
세부 목표	• 다르다는 것과 틀리다는 것에 대해 이야기하기 • 이해하는 것과 인정하는 것에 대해 이야기하기				
선정 자료	고양이 낸시 / 엘렌 심 / 북폴리오				
준비물	포스트잇, 색지, 그림카드, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	1. 아이스브레이크 : 이심전심 그리기 • 이심전심그리기 - '이해한다는 것', '다르다는 것' 에 관하여 모둠원들이 릴레이로 그림을 그려 가는 게임 - 벽면 색지 위에 A팀 주제와 B팀 주제를 적는다. - 진행하는 동안 모두 침묵을 지킨다. - 각 모둠에서 1명씩 나와서 주어진 시간(1분)씩 릴레이로 그림을 그린다. - 다른 사람의 그림을 보면서 내포된 뜻을 추측하여 그림을 이어그린다. - 마지막 모둠원이 그림을 완성하면 어떤 내용인지 설명한다.				
전개 (25')	2. 책 속 키워드 이야기하기 : 피라미드방식 - 먼저, 각자 생각하는 책 속 키워드를 2개를 적는다. - 1:1로 짝을 짓는다. - 자신의 2개 키워드를 선정한 이유를 설명한 후 총 4개중 3개를 선정한다. - 2:2로 만나서 자기 팀이 3개를 선정하게 된 이유를 돌아가면서 이야기한 후 총 6개의 키워드 중 3개를 선정한다.				
정리 (10')	3. 발표하기 - 모둠별로 선정된 책 속 키워드 발표하기				



프로그램 세부 운영 계획안

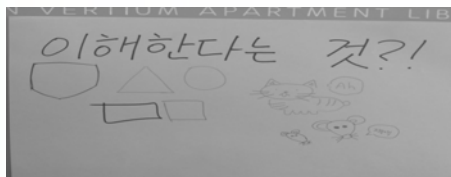
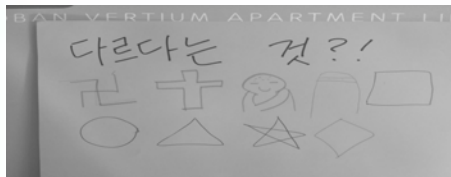
종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	10	시간	45분
세부 목표	• 다르다는 것과 틀리다는 것에 대해 이야기하기 • 이해하는 것과 인정하는 것에 대해 이야기하기				
선정 자료	고양이 낸시 / 엘렌 심 / 북폴리오				
준비물	포스트잇, 색지, 그림카드, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (10')	1. 토론 질문 만들기 : 원더링 플립차트 - 내용 관련 키워드를 벽면에 붙인다. - 모두 일어나서 전시장에 관람하듯이 돌아다니면서 각각 키워드에 대한 토론 질문을 포스트잇에 적어 붙인다. - 해당 키워드에 생각나는대로 토론질문을 붙인다. - 다 쓴 사람은 공감스티커 개인당 5개씩 가지고 다니면서 토론하고 싶은 주제에 붙인다. 원더링 플립차트방식 : 아이디어 도출기법중에 하나로 주제가 적힌 차트에 돌아다니면서 자신의 아이디어를 적어서 붙이는 방식				
전개 (25')	2. 토론하기 : 짝 토론 - 1:1 짝을 지어서 자신들이 이야기하고 싶은 주제를 선택해서 테이블로 가져온다. - 각자 이야기하고 싶은 주제 2개씩 고른다. - 토론주제에 관하여 짝끼리 이야기한다. 3. 토론내용정리하기 - 색지에 토론한 내용을 정리한다. 4. 발표하기 - 토론 내용을 전체 공유한다.				
정리 (10')	5. 성찰 : 그림카드 - 활동 후 느낀 점에 대한 그림카드 1장, 실천할 점에 대한 그림카드 1장을 고른다. - 각자 느낀 점과 실천할 점을 그림카드로 공유한다				

9~10차시

시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
6월 28일 (일요일) 14:00~ 15:30	“고양이가 쥐의 마을에 들어왔어요. 여러분이 고양이를 본적이 없는 아기 쥐라면 어떤 마음이었을까요? 또 만약 고양이가 쥐를 잡아먹는다는 사실을 아는 어른 쥐였다면 어떤 마음이었을까요? 오늘 우리 쥐와 고양이가 되어 이야기를 해보려고 합니다.“ 1. 아이스브레이크 : 이심전심 그리기 - 이해한다는 것과 다르다는 것이라는 단어를 주고 릴레이로 이어그리기를 함. 앞서 그린 사람의 생각을 살펴 그림을 이어가는 게임. 모두가 즐겁게 웃으면서 ‘이해’라는 단어와 ‘다르다’라는 단어에 대한 개념을 정리하면서 수업 시작함 2. 책 속 키워드 이야기하기 : 피라미드방식 - 생각거리가 더 많은 키워드 선정을 위해 서로 의논하고 결정한다. 학생들은 더 좋은 키워드가 무엇인지 이유를 들어 설명하면서 1차 토론이 이루어짐. 3. 토론 질문 만들기 : 원더링 플립차트 - 모둠별로 선정된 키워드를 벽면에 붙이고 그 키워드에 관한 질문을 돌아다니면서 쓰는 것을 즐거워했다. 질문이 생각이 안 날때는 친구들이 먼저 쓴 질문이 생각의 도화선이 됨. 4. 토론하기 : 짝 토론 - 1:1 짝을 지어서 자신들이 이야기하고 싶은 주제를 선택해서 테이블로 와 토론후 정리함. 5. 성찰 - 그림카드를 이용하여 성찰함			총 9명
자체평가	학생들은 자유롭게 돌면서 자신의 의견을 포스트잇을 적어놓는 원더링 플립차트 방식을 즐거워함.			
기타 의견	책이 아닌 웹툰으로 이렇게 많은 이야기들이 나오는 것을 학생들 스스로 신기해함			

9~10차시 활동 사진





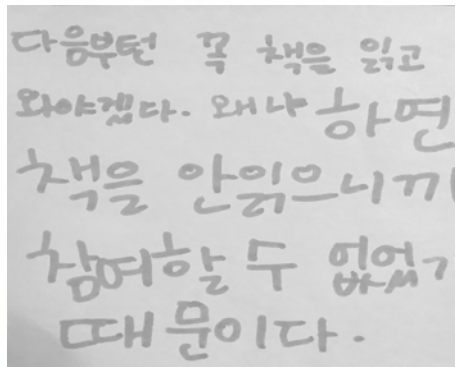
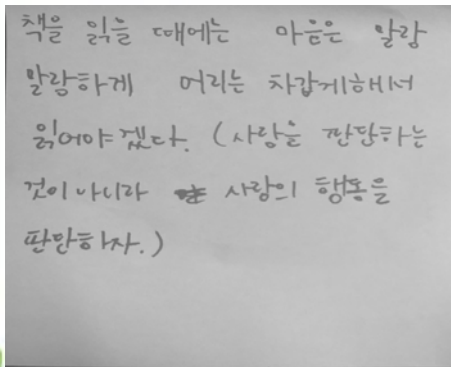
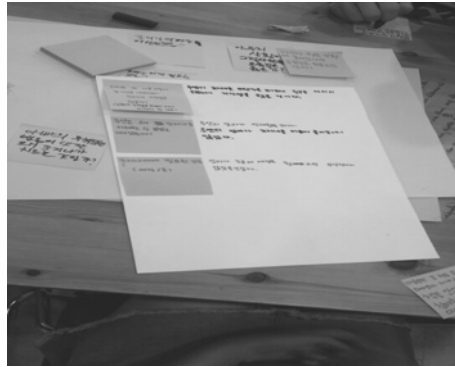
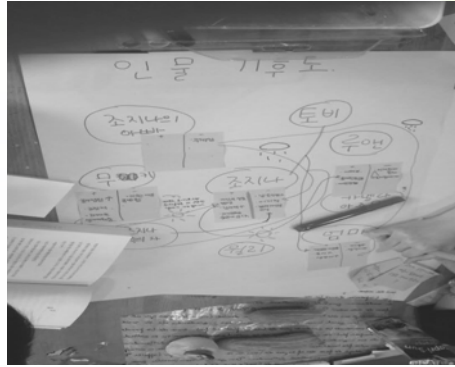
프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	11	시간	90분
세부 목표	• 인상 깊은 구절을 낭독하면서 등장인물들의 마음 살피기 • 등장인물들의 관계 살피기 • 자신의 관계맺음을 살펴보기				
선정 자료	개를 훔치는 완벽한 방법 / 바바라 오코너 / 놀				
준비물	감정카드, 색지, 포스트잇, 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	1. 낭독 - 인상깊었던 구절, 낭독하기 key message : “독서토론은 깊이 있는 책읽기가 전제되어야 합니다. 여러분이 진지하게 책읽기를 해왔다고 생각하고 각자 인상깊게 읽었던 부분을 낭독하면서 친구들이 어느 부분을 왜, 의미있게 받아들였는지 이야기를 들어보기로 합시다”				
전개 (65')	2. 내용나누기 : 인물기후도 “바바라 오코너의 개를 훔치는 완벽한 방법은 영화로도 만들어졌습니다. 그만큼 등장인물들의 성격이 뚜렷하고 관계에 갈등이 있고 서로의 행동에 영향을 미칩니다. 우리 그것을 기후도로 표현해보려고 합니다. 등장하는 인물들을 색지에 쓰고 관계를 날씨로 표현해 주세요. 서로 어떤 갈등을 빚고 어떤 영향을 주었는지 표현해주세요” 3. 토론 질문 만들기 : 브레인스토밍 “각자 책읽기, 낭독, 기후도를 만들면서 떠오른 생각들이 있을 겁니다. 친구들과 함께 나누고 싶은 질문으로 만들어보세요. 주어진 시간(5분)동안 많은 질문을 만들어주세요.” 4. 토론하기 : 짝토론 - 만들어진 질문들을 보고 같은 내용끼리 유목화하세요. - 각자 이야기 나누고 싶은 주제를 고릅니다. - 고른 주제를 색지에 붙이고 짝과 함께 주제에 대한 이야기를 서로 나누고 내용을 정리합니다.				
정리 (10')	5. 성찰 - 자신과 관계 맺고 있는 인물들을 떠올려 보고 감정카드로 표현해보기 - 배운 점, 느낀 점 실천할 점을 포스트잇에 적고 공유하기				

11차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 12일 (일요일) 14:00~ 15:30	1. 낭독 - 낭독이 낯설고 발성이 제대로 되지 않아 힘든 모습들을 보임. 낭독과 토론 모두 주어진 상황에 따른 비언어적 표현, 목소리의 크기등 내용 전달이 중요하다는 것을 이야기함 2. 내용나누기 : 인물기후도 - 기후도를 그리면서 실타래처럼 얽힌 인물들의 관계를 시각화하고 사람들의 생각과 행동이 다른 인물들의 생각과 행동에 맑음, 또는 흐림으로 영향을 미칠 수 있음을 알게 됨. 3. 토론 질문 만들기 : 브레인스토밍 - 기후도를 그리면서 인물들의 행동에 많은 이야기를 나누어서 토론 질문들이 어렵지 않게 나옴 4. 토론하기 : 짝토론 - 돌씩 짝을 지어 토론시간을 좀 더 많이 가짐. 5. 성찰 - 감정카드로 힘든 관계에 있는 사람들, 그리고 나의 감정들을 이야기 나눔 - 배운 점, 느낀 점, 실천할 점을 포스트잇에 쓰기			총 6명
자체평가	시험의 영향으로 학생들의 참여율이 저조하고 책을 읽어온 학생들이 적었다. 책을 읽어 오지 않을 경우 내용나누기가 힘들어지게 된다. 개선방법으로 인상깊은 구절 낭독하기를 실시함.			
기타 의견	시험이 끝나는 주는 쉬자는 학생들의 의견이 많다.			

11차시 활동 사진





프로그램 세부 운영 계획안

종합 목표	• 사람과 책을 통한 소통과 공감 • 질문과 토론을 통한 생각키우기	차시	12	시간	90분
세부 목표	• 책에서 의미하는 소재들 깊이 읽기(예를 들어 향아리, 돼지조각상등) • 브레인라이팅을 통해 토론질문 만들기 • 자신의 행운은 무엇인지 알아보기				
선정 자료	길모퉁이 행운돼지 / 김종렬 / 다림				
준비물	그림카드, 색지, 포스트잇, 브레인라이팅활동지, 마인드업카드 네임펜				
지도 요소	관련 활동				비고
도입 (15')	1. 느낀 점 나누기 : 그림카드 - 책을 읽으면서 떠올렸던 단어, 느낌과 연관된 그림카드를 1장 고르기 - 주제에 맞게 그림에 5자 제목붙이기 - 일대일로 짝을 만나 서로의 그림에 대해 이야기 나눈다. - 이야기가 끝나면 그림카드를 바꾼다. - 바꾼 그림카드를 가지고 새로운 짝을 만나 새롭게 바꾼 그림제목과 이야기를 나눈다. - 한 번 더 반복한다.				
전개 (65')	2. 낭독 - 인상 깊었던 문장을 돌아가며 낭독하고, 이유를 이야기하기 3. 질문 만들기 : 브레인라이팅 • 브레인라이팅 - 모둠원이 5분 동안 3개의 아이디어를 적는다. - 5분이 되면 옆 사람에게 질문지를 건넨다. - 각자 다시 5분간 3개의 아이디어를 적는다. “어떤 질문이 좋은 질문일까요?” 4. 토론주제정하기 - 마인드업 카드에 자신이 생각하는 좋은 질문 2가지를 적는다. 5. 토론하기 - 1:1 짝을 지어 자신이 선택한 질문을 상대방에게 묻고 대답한다. - 질문이 끝나면 상대방 카드에 칭찬문구에 표시하면서 말해주세요				

정리 (10')	6. 성찰 - “당신이 갖고 싶은 행운 또는 갖고 있는 행운은 무엇인가요?” - 행운 8개 적기(찢기빙고) - “만약 하나의 행운을 얻기 위해 나머지를 버려야 한다면, 그 행운은 무엇일까요?” - “그 행운을 갖기 위해 당신에게 필요한 것은?” - 포스트잇에 ‘나에게 행운이란 ○○이다 왜냐하면~’ 7. 마지막수업 성찰 - 이 수업시간을 통해, 선생님을 통해 배운점, 느낀 점은 무엇인가요?	
----------------------------	--	--

12차시 시범적용 활동 보고서

프로그램	주 제 명	액션, 디파티!		
	강 사	윤 남 미		
	대 상	중 1 ~ 중 3		
	활동기간	2015. 5. 10. ~ 7. 19.	총 차시	12
	장 소	흥덕호반두드림도서관		
일 시	수 업 내 용			참석인원
7월 19일 (일요일) 14:00~ 15:30	- 그림카드로 느낌나누기 - 처음에 5자 제목짓기를 어려워하나 2번 정도 반복한 후엔 “불타는 욕심, 사라진 행복” 등 의미있는 제목이 많았음 - 낭독 - 돌아가면서 인상깊은 구절을 낭독하면 학생들의 몰입이 높아짐. - 문장을 천천히 읽으면서 음미하기 2번째 시간, 학생들의 몰입도가 점점 높아짐. - 질문 만들기 : 브레인라이팅 - 짧은 시간 15개의 토론질문을 만들어 냄. 친구들이 만든 질문을 보면서 좀 더 깊은 생각을 할 수 있음. - 토론주제정하기 - 오늘은 주제가 많아서 각자 하고 싶은 토론주제를 선정함. 자신이 하고 싶은 주제여서 이야기한 후 만족감이 높음 - 토론하기 1:1 짝토론으로 진행한 후 상대방의 질문에 대해 칭찬을 하는 시간을 가짐. 자신이 낸 질문으로 짝과 즐거운 이야기 시간을 가졌음을 서로 인정해주는 시간이었음. - 성찰 - 자신이 지금까지 살아오며 얻은 행운은 무엇일까 뒤돌아보며 일상의 행복이 행운이라는 이야기로 서로 마무리하였다.			총 6명
자체평가	기말고사를 본 직후라 빠진 학생들이 많았지만, 적은 인원이라 한 사람이 이야기를 나눌 시간이 길어져서 행운에 대한 서로의 생각을 깊이 있게 나눌 수업이었다.			
기타 의견				

12차시 활동 사진

