

책으로 여는 지혜
- 그림책 동화로 배우는 너와 나
그리고 우리

【서식 4】 2024년 대안교육기관 교육·활동 프로그램 우수사례

프로그램명	책으로 여는 지혜 - 그림책 동화로 배우는 너와 나 그리고 우리			

1. 프로그램 추진 배경

Chat GPT와 AI의 발달로 더욱 디지털화 되어 가는 요즘 우리 학생들은 더욱 영상과 디지털 기기에 속박되어 자신을 잃어버리고 숏츠와 각종 미디어에 종속되어 살아가고 있는 모습을 보게 된다. Text를 읽어 내려가는 속도는 점점 둔화되어 가고, 읽고는 있어도 그 의미가 무엇인지 알지 못하고 긴 글이나 복잡한 사고가 필요한 문제는 풀려는 시도도 하지 못하는 우리 학생들을 보면서 더디더라도 다시 책 읽기로 돌아가야 한다는 결론에 이르렀다.

초등학교 저학년부터 단계적으로 책 목록을 정하고 교사가 함께 책으로 할 수 있는 다양한 활동을 계획하고 진행하면서 생각하는 힘을 기르고 다양한 상상력과 창의력을 키워낼 수 있도록 하여 그 시간을 통해 ‘나’의 장점을 알고 존중하며 ‘너’를 만나 나와 다른 ‘너’를 인정하게 하고 결국 ‘우리’라는 공동체에 대해 더욱 관심을 가질 수 있도록 해야 한다고 생각하게 되었다. 결국 이것이 학교와 지역사회를 넘어 대한민국과 인류의 소중한 가치를 지키는 초석이 될 수 있을 것이다.

이에 책여지(책으로 여는 지혜)라는 프로그램을 신설하였다. 책으로 지혜(상상력과 창의력, 협동심과 이해력)를 열어낸다는 의미로 프로그램명을 정하였다. 특이한 점은 긴 글로 구성된 책이 아니라 20여 페이지 정도 되는 그림책 동화를 가지고 진행한다는 점이다. 그림책 동화는 누구나 부담 없이 접근이 가능하고 영상과 미디어에 익숙한 우리 학생들이 거부감 없이 가까이할 수 있다는 장점이 있다. 또한 그림책 동화는 그림과 그림 사이에 다양한 내용을 상상하고 만들어 낼 수 있는 장치가 있다는 점에서 읽기를 시작하는 학생들에게 더없이 좋은 교재가 될 수 있다. 그리고 읽기 전/중/후에 단계별로 진행되는 다양한 활동을 통해 ‘나’의 정체성과 소중함을 생각하게 하고 이를 바탕으로 ‘너’에 대해 생각하는 마음을 배우며 ‘나’와 ‘너’가 함께 ‘우리’라는 공동체를 세워나갈 수 있는 다양한 방법들을 생각해 보게 함으로써 학생들이 스스로 생각하며 고민하는 사람으로 성장할 수 있도록 하는 데 그 목적을 두고 추진하게 되었다.

2. 프로그램 사례

□ 프로그램 명: 책으로 여는 지혜 - 그림책 동화로 배우는 너와 나 그리고 우리
가. 프로그램 개요

1) 프로그램 목표: 그림책 동화를 통해 생각하는 힘을 기르고 창의적 활동과 나눔으로 더 큰 사고가 가능한 적극적이고 능동적인 학생들로 성장시킬 수 있다.

2) 참여 학생 수: 6명 ~ 10명

3) 운영 기간: 3월 ~ 12월

4) 예산 집행액

항 목	산출내역	총 계
그림책	10,000원 × 10권	100,000원
허니보드판	200,000원 × 1개	200,000원
감정카드 가치카드	22,500원 × 1세트	22,500원
합 계		322,500원

나. 프로그램 세부 내용

1) 프로그램 준비

구 분	내 용
학년별 도서 준비	<p>*주제별 도서 목록을 정하고 책 구입하기 *책은 한 권씩 구입하되 중고 서적도 가능 *도서목록 : 1년 활동으로 계획, 학기 당 4권~5권 (슈퍼거북, 늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기, 까마귀 소년, 행복을 나르는 버스, 날말 공장 나라, 엄마 가방은 괴물이야, 선인장 호텔, 돼지책, 아씨방 일곱 동무, 색깔을 훔치는 마녀,)</p> <p>*차시별 수업계획서 작성</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 슈퍼거북 : ‘나’ 정체성 갖기 2. 늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기 : ‘관점의 차이’ 이해하기 3. 까마귀 소년 : ‘너’ 를 이해하기 4. 행복을 나르는 버스 : ‘우리’ 라는 가치를 이해하고 감사 표현하기 5. 날말 공장 나라 : 우리말의 소중함을 깨닫고 관계와 소통 이해하기 6. 엄마 가방은 괴물이야 : 가족을 위한 부모님의 희생과 사랑 느끼고 감사 표현하기 7. 선인장 호텔 : 선인장의 성장 과정을 보며 공생을 배우고 세상을 향한 ‘나’ 의 역할과 꿈 계획하기 8. 아씨방 일곱 동무 : ‘나’ 보다 ‘우리’ 의 가치 깨닫고 함께 협력하는 것의 소중함 깨닫기 9. 색깔을 훔치는 마녀 : ‘행복’ 을 위해 ‘욕심’ 대신 ‘나눔’ 의 가치 알고 실천하기 <p>*필요 물품(허니보드판, 감정카드, 가치카드) 구입</p>

2) 프로그램 진행

구 분	내 용
읽기 전 활동	<ol style="list-style-type: none"> 슈퍼거북 : ‘나’ 정체성 갖기 <ul style="list-style-type: none"> -책 표지와 제목을 보고 내용 상상하며 질문과 내용 만들기 -교사가 제시한 단어들 가운데 책과 관련없는 단어 찾기 늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기 : ‘관점의 차이’ 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘관점’이란 무엇인지 생각나는 대로 발표하기 - ‘페리디’가 무엇인지 이해하고 내용 상상하며 10개 문장 완성하기 까마귀 소년 : ‘너’를 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘왜’ 제목이 까마귀 소년일까? 내용 상상하며 질문 만들기 -표지를 보며 상상한 내용 발표하며 서로의 생각 공유하기 행복을 나르는 버스 : ‘우리’라는 가치를 이해하고 감사 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> -표지와 제목을 보고 질문 10가지 만들기 -친구들의 질문을 듣고 자신의 생각 나누며 함께 내용 상상하기 날말 공장 나라 : 우리말의 소중함을 깨닫고 관계와 소통 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> -표지 그림보고 친구들과 자신의 생각 나누기 -제목에 가지고 어떤 내용일지 상상한 것 나누기 엄마 가방은 괴물이야 : 가족을 위한 부모님의 희생과 사랑 느끼고 감사 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> -엄마(아빠)가 좋아하는 것(음식, 색깔, 활동) 써보기 선인장 호텔 : 선인장의 성장 과정을 보며 공생을 통해 우리를 배우고 세상을 향한 ‘나’의 역할과 꿈 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> -사와로 선인장에 대해 탐구하기(유튜브와 구글 지도 활용) -표지 속 동물들과 선인장과의 관계 상상하기 아씨방 일곱 동무 : ‘나’보다 ‘우리’의 가치 깨닫고 함께 협력하는 것의 소중함 깨닫기 <ul style="list-style-type: none"> -원작인 규중칠우쟁론기 살펴 보기 -원작과 동화책의 내용 비교하며 당시 시대상과 생활의 모습 이해하기 색깔을 훔치는 마녀 : ‘행복’을 위해 ‘욕심’ 대신 ‘나눔’의 가치 알고 실천하기 <ul style="list-style-type: none"> -표지에 그려진 그림을 보고 내용 상상하며 글 적기
읽는 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> -동화책의 모든 페이지를 PPT로 제작하여 모니터로 송출하기 -학생 한 명 한 명 지목하여 한 페이지씩 나눠 읽기 -전기수(책 읽어주는 사람)를 정해 실감 나게 책 읽기 -상상한 내용과 질문 등 읽기 전 활동을 확인하며 책 읽기
읽기 후 활동	<ol style="list-style-type: none"> 슈퍼거북 : <ul style="list-style-type: none"> -슈퍼거북이 왜 힘들어 했는지 나누기 -다시 행복해진 이유 적어보기 - ‘나’는 지금 어떠한지 친구들과 나누기

	<ul style="list-style-type: none"> - ‘나다움’이란 무엇인지 서로 토론 해보기(허니보드판 활용) -책 속의 그림들 가운데 5장을 골라 나만의 이야기 만들어보기
2. 늑대가 들려주는 아기돼지 삼형제 이야기 :	<ul style="list-style-type: none"> -원작과 다른 점 찾아 발표하기 -관점의 차이로 인해 바뀔 수 있는 장면 찾아 발표하기 -생활 속에서 관점의 차이로 인해 생겼던 문제들 함께 나누기 - ‘이해’를 위해 갖추어야 할 조건은 무엇이 있는지 토론하기(가치 카드 활용)
3. 까마귀 소년 :	<ul style="list-style-type: none"> -나와 다른 너에 대해 생각해 보고 다름과 틀림에 대해 나누기(감정 카드 활용) -친구의 장점에 대해 서로 생각해 보고 발표하기
4. 행복을 나르는 버스 :	<ul style="list-style-type: none"> -행복은 멀리 있는 것이 아니라 내 주위에서 얼마든지 찾을 수 있다는 사실을 깨달을 수 있도록 안내 -노래 제이레빗의 ‘Happy Things’를 함께 듣고 일상 속 행복 찾아보기 -내가 할 수 있는 봉사활동 고민해 보고 함께 나누기(허니보드판 활용)
5. 낱말 공장 나라 :	<ul style="list-style-type: none"> -말과 글의 소중함 적어보고 발표하기(허니보드판 활용) - ‘우리 글이 없다면?’이라는 주제로 상상한 내용 적어보기 - ‘얼굴 찌푸리지 말아요’ 노랫말 바꿔 부르기 -무작위로 선택된 3개의 단어로 문장 10개 만들어 발표하기 -책 표지 다시 만들기(우리말과 글을 사랑하자는 주제를 담아)
6. 엄마 가방은 괴물이야 :	<ul style="list-style-type: none"> -비유적 표현을 학습하고 책 내용이 어떻게 비유되고 있는지 나누기 -엄마(아빠)가 필요한 것이 무엇인지 상상하여 적어보기 -종이로 가방을 디자인하여 필요한 물건 채워 표현하기
7. 선인장 호텔 : (가치카드 및 허니보드판 활용)	<ul style="list-style-type: none"> - ‘아낌없이 주는 나무’와 비교해 공통점과 차이점 발표하기 -선인장의 일대기 표 또는 그림으로 작성하기 -나의 일대기를 작성하되 과거/현재/미래의 순으로 표현해 보기
8. 아씨방 일곱 동무 :	<ul style="list-style-type: none"> -협력의 가치 나누기(가치 카드 활용) - ‘나’보다 ‘너’ 그리고 ‘우리’가 함께 하는 것에 대한 가치 알기 -학용품을 주제로 연극 대본 작성해 보기 -소품을 함께 만들어 연극 해보기
9. 색깔을 훔치는 마녀 :	<ul style="list-style-type: none"> -행복의 조건 적어보고 나누기(가치 카드 활용, 허니보드판 활용) -욕심을 내었던 과거 경험 나누기 -나눔을 통해 느꼈던 경험 나누기

3) 프로그램 마무리

구 분	내 용
발표 및 전시회	<ul style="list-style-type: none"> -수업 마무리 활동으로 발표회를 갖고 모든 학생들 앞에서 발표하는 경험을 갖도록 함 -읽기 후 활동으로 만든 글, 그림, 작품 등 모아 교내 전시함 -전시된 작품을 직접 큐레이터가 되어 친구들과 학부모님들께 소개 -학기 말 작품집을 제작해 배부함

다. 프로그램의 특징 및 장점

그림책을 가지고 한 달 동안 주 3회 수업을 진행하는 것이 쉽지는 않을 것이다. 그러나 그림책이라는 특수한 교재를 잘만 활용한다면 우리 학생들의 상상력과 창의력 그리고 협동과 가치에 대한 탐구까지 다양한 결과들을 도출해 낼 수 있다. 익숙한 그림책이지만 그 안에 담겨진 교훈뿐만 아니라 학생들이 생각해내는 다양한 새로운 이야기들까지 담아낼 수 있었다.

또한 그림과 그림 사이에 무한한 학생들의 상상력이 만들어지고 그것들을 글과 그림으로 또는 작품으로 만들어 내는 것을 볼 수 있었다. 전달하고자 하는 주제에 따라 ‘나’를 발견하게 하고 ‘너’를 이해하며 ‘우리’를 생각하는 과정을 통해 협동을 배우고 배려를 아는 학생들로 성장해 나가는 모습을 보게 되었다.

가장 중요한 장점은 학생들이 수동적으로 책을 읽는 것이 아니라 능동적이고 적극적으로 책을 읽어내고 행간을 상상하며 자신의 이야기와 친구들의 이야기를 경청하면서 자연스럽게 나눔 활동이 일어날 수 있게 되었다.

또한 읽기 후 활동으로 만들어 낸 글과 그림 그리고 다양한 작품들을 통해서 끊임없이 소통하고 나누고 토론하는 모습을 발견할 수 있었다. 이렇게 생산된 한 학기 작품들을 모아 학년말에 전시하면서 자신의 작품들에 대해 설명하고 소개하면서 더욱 깊이 있는 사고가 가능해지는 것을 확인했다.

3. 프로그램 운영 성과 및 확산 가능성

‘책여지 프로그램’을 운영하면서 더 다양한 도서의 필요가 제기되었고 학년별 목록을 준비하고 구입을 하게 되었다. 또한 학년별 난이도에 따라 책을 분류하고 각 내용에 따라 주제를 선정하고 관련 활동을 계획하면서 더욱 활발한 교사간 교류와 협력이 진행될 수 있었다. 그리고 학생들은 그림책부터 시작된 도서 읽기 활동이 점점 다양해지고 깊어지는 것을 확인할 수 있었다. 단순 책 읽는 활동이 아니라 책을 읽고 상상하고 나누고 표현하는 적극적 읽기 활동이 생활 속에 정착하는 것을 볼 수 있었다. 프로그램을 마치고 학기 말 설문을 통해 만족도를 조사하였는데 의미 있는 결과를 볼 수 있었다. 수업에 참여했던 대부분의 학생들이 그림책이라 쉽게 접근할 수 있었다는 이야기와 단순히 책을 읽고 끝나는 것이 아니라 다양한 활동들이 재미있었다는 내용, 그리고 그림책인데 깊이 있는 생각과 나눔이

가능하고 삶을 돌아볼 수 있도록 하는 것이 신기했다는 반응까지, 책여지 시간에 대한 전반적인 만족도가 높게 나왔고, 이후 학교와 집에서 책 읽는 시간도 함께 늘어나고 있음을 확인할 수 있었다.

초등과정의 경우 그림책으로 진행이 되지만 중등과 고등과정에서도 이후 연계과정으로 난이도가 있는 그림책에서 시작하여 일반 도서로 확장하여 더 깊은 독서 활동과 함께 나눔과 토의 토론이 가능하도록 연계프로그램도 구상하고 이를 위해 중고등 과정에서는 인문학 시간을 통해 한국과 세계의 다양한 문학 서적을 읽어 낼 수 있도록 지도하고 있다.

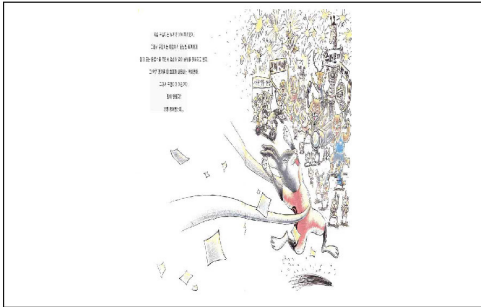
‘책여지 프로그램’을 원활하게 진행 시키기 위해서는 사전에 도서 목록이 미리 준비되어야 하고 그에 따른 모든 차시별 활동 내용을 꼼꼼하게 계획한 후 교사가 적절히 융통성 있게 이끌어 나가야 한다는 점이다. 미리 계획이 되어 있지 않는 경우 학생들은 단순한 사고를 바탕으로 습관적 책읽기와 후속 활동을 하게 되기 때문이다. 적극적이고 능동적인 활동이 진행될 수 있도록 교사가 미리 모든 책을 읽고 준비하여 수업을 이끌어 가는 것이 가장 필요하다. 끝으로 일부 학생들의 참여 소감을 나누며 글을 마무리 하고자 한다.

오OO학생 : 처음 그림책 독서라고 했을 때 그림책으로 무얼?이라는 생각을 했었다. 그런데 수업을 하면 할수록 그림책에 빠져들게 되었다. 다양한 상상력을 통해 더 깊은 상상을 할 수 있게 되었고, 각 책마다 했던 읽기 후 활동들을 통해 내용을 다시 생각하고 그 안에서 수 많은 아이디어들을 떠올리며 친구들과 함께 결과물을 만드는 과정에서 나보다는 우리를 생각하며 함께한다는 것의 의미를 배울 수 있었다. 그리고 머릿속 생각들을 글이나 그림으로 표현해 보면서 뭔가 내안에 꿈틀대는 느낌이 들고 그 시간이 지루하지 않고 재미있어 좋았다.

김OO학생 : 책 읽기를 싫어하는 저는 몇 페이지 안되고 글도 많지 않아서 그림책을 읽는 이 수업이 크게 부담되지 않는 않았다. 그런데 수업을 하면 할수록 점점 책속으로 들어가는 기분을 느꼈다. 그림책을 읽고 활동을 하면서 나의 장점이 무엇인지 알게 되었고, 나의 존재에 대한 소중함도 깨닫게 되었다. 그리고 까마귀소년이라는 책을 읽으면서 옆에 있는 친구들에 대해 조금은 더 깊이 있게 생각하는 계기가 되었다. 그리고 어느 순간엔가 글밥이 좀 되는 책들도 읽기 시작하면서 책 읽고 나누는 시간이 기다려지게 되었다.

박OO학생 : 동영상에 익숙해져서 인지 책을 읽는 것을 많이 힘들어 했었는데 그림이 있으니 마음이 편했다. 그리고 책도 두껍지 않아 쉽게 읽을 수 있었다. 그런데 책을 읽고 나서 그림을 그리고 작품을 만들고 하는 시간이 너무 재미있었다. 만들면서 상상력도 많이 커진것 같다. 특히 혼자 무언가 하며 시간을 보내는 것이 익숙했는데 이 시간에는 함께 생각을 나누고 토론도 하고 함께 공동 작업도 하면서 혼자보다는 함께 많은 것을 하는 것이 처음엔 힘들었지만 생각을 모으는 토의나 공동 작업을 하는 시간에 서로의 의견을 경청하고 나의 의견을 나누면서 조율해 가는 시간이 익숙해지기 시작하며 많은 것을 배울 수 있어 좋았다.

▶ 참고: 프로그램 운영 사진



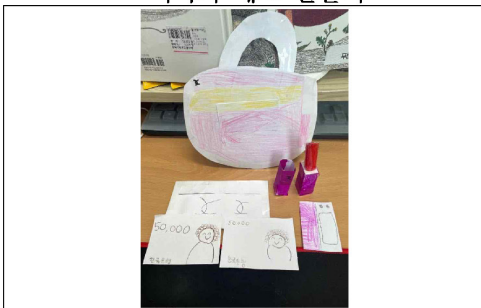
[슈퍼거북]

- 이야기 새로 만들기



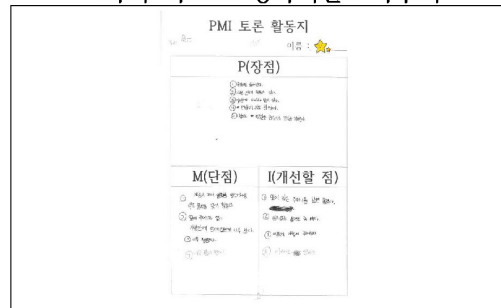
[슈퍼거북]

- 가치 카드로 행복이란? 나누기



[엄마 가방은 괴물이야]

- 가방 디자인하기



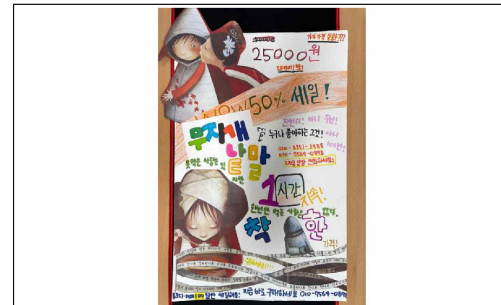
[엄마 가방은 괴물이야]

- 엄마가방 장단점 및 개선점 찾기



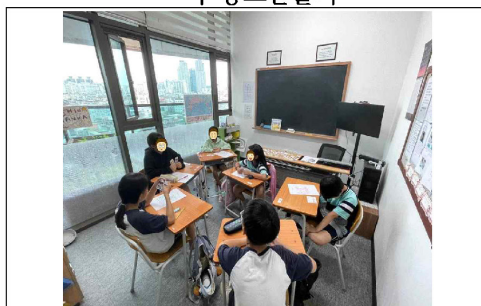
[날말공장나라]

- 책 광고만들기



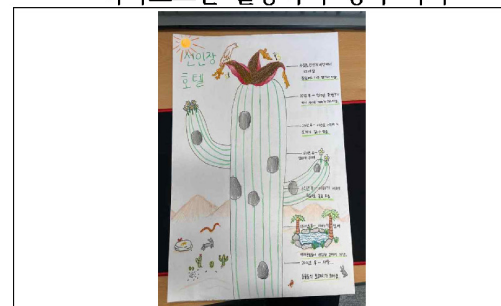
[날말공장나라]

- 히니보드판 활용하여 생각 적기



[선인장 호텔]

- 선인장의 일대기 그리기



[선인장 호텔]

- 나의 일대기 나누기