

나와 우리

이선미 글·그림



주제	서로의 입장에서 이해하고 인정할 것을 수용하며 함께 놀이하기
권장 차시	7차시
대상 학년	3~4학년
관련 주제어	서로의 입장, 관계 맺기, 듣고 그리기, 고무줄놀이, 트니클링, 핫시팅
교육 과정 연계	국어 [4국05-02] 인물, 사건, 배경에 주목하며 작품을 이해한다. 도덕 [4도02-02] 친구의 소중함을 알고 친구와 사이좋게 지내며, 서로의 입장을 이해하고 인정한다. 체육 [4체04-06] 음악(동요, 민요 등)에 맞추어 신체 또는 여러 가지 도구(공, 줄, 후프 등)를 활용한 다양한 동작을 표현 상황에 적용한다. 미술 [4미02-03] 연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다.
작성	대구다사초등학교 성윤미 선생님

■ 도서 소개 (출판사 책 소개)

똑같은 상황을 ‘나’와 ‘우리’의 입장에서 보여주는 독특한 구조를 가진 그림책입니다. 앞과 뒤에서 시작되는 두 이야기가 가운데에서 만나 하나가 되는 이 책의 구성은 두 개의 다른 마음이 하나의 마음을 향해가는 과정을 보여주는 장치이기도 합니다.

나의 이야기는 머리카락에 껌이 덕지덕지 붙어서 머리를 뽀뽀 깎은 채 이사를 오게 된 분희로부터 시작합니다. 고무줄놀이를 하는 동네 아이들과 같아 놀고 싶지만 그들이 주고받는 분희에 대한 껌속말들로 인해 분희는 가시에 콧 찢린 것처럼 마음이 아픕니다. 우리의 이야기는 늘 공터에 모여 고무줄놀이를 하던 중 새로 이사 온 같은 또래의 아이를 봤습니다. 머리를 뽀뽀 깎은 그 아이가 여자인지 남자인지 궁금하기만 합니다. 그런데 갑자기 그 아이가 보이질 않습니다. 마음이 가시에 콧 찢린 듯한 아픔을 겪은 ‘나’와 새로 이사 온 아이와 놀 공터에 여념 없었던 ‘우리’의 작은 오해와 갈등, 그리고 화해의 과정이 각각의 입장에서 따뜻한 그림으로 풀어집니다. 나의 시작에서 보여진 순간들과 우리의 시작에서 보여진 순간들의 미세한 차이를 동시에 보여줌으로써 어린 독자들이 상대방에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있도록 이끌어줄 것입니다.

■ 학습 목표

- 그림책을 읽고 이야기의 인물, 사건, 배경에 주목하며 읽을 수 있다.
- 핫시팅 활동으로 등장인물 각자의 입장과 마음을 이해할 수 있다.
- 설명한 것을 듣고 대상을 그릴 수 있다.
- 트니클링 춤추는 방법을 익혀 노래에 맞춰 트니클링을 출 수 있다.
- 우리가 즐겨하는 놀이 자료집을 만들 수 있다.

■ 수업 준비

우리는 세상을 자신이 이해한 방식으로 자신의 시선으로만 바라본다. 이로 인해 오해가 발생하기도 하고 갈등이 생기기도 한다. 내가 이해한 방식이 전부가 아님을 알고 상대의 입장이 되어보는 시간은 아이들의 마음 공간을 넓힐 수 있는 기회가 될 것이다. 서로 세상을 바라보는 관점이 다르다는 것을 경험으로 가져갈 수 있는 활동으로 수업을 구성해 보았다. 이를 통해 아이들이 역지사지(易地思之)해 볼 수 있다면 갈등도 줄어들 것이다. 우리가 같은 이야기를 들어도 이해하는 것이 다르고, 같은 상황을 보고도 수용하고 기억하는 점이 다를 수 있다는 것을 깨달아, 서로의 입장을 이해하고 인정하며 친구와 사이 좋게 지낼 수 있도록 도와줄 수 있는 활동으로 수업을 구성하였다. 체육 교과의 세계 여러 나라의 민속춤 익히기 단원과 연계하여 필리핀의 민속춤 트니클링 춤을 놀이로 변형시켜 즐거운 시간을 가져보도록 할 것이다.

수업 준비물 설명 그림 여러장, 점프 밴드, 자석 화이트보드, 보드마카, 탭

■ 학습 과정

	주요 활동	차시
읽기 전	<p>내가 좋아하는 놀이 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 재미있게 놀았던 놀이 소개하기 - 책 소개하며 표지 살펴보기 	1차시
	<p>그림책 내용 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 살펴보기 - 떠오르는 경험 나누기 	
읽는 중	<p>햇시팅으로 속마음 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 햇시팅 기법 익히기 - 햇팅으로 등장 인물에게 질문하기 	1차시
	<p>꿇속말 놀이로 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이 방법 익히기 - 꿇속말 놀이하기 	1차시
읽은 후	<p>티니클링 춤추기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 티니클링 놀이 방법 익히기 - 춤 계획에 맞춰 놀이 방법 익히기 - 모듬별로 놀이 즐기기 	2차시
	<p>놀이 자료집 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 좋아하는 놀이 설명하기 - 놀이하며 놀이 설명 영상 촬영하기 - 놀이 영상 QR코드 만들기 	2차시

읽기 전

1. 내가 좋아하는 놀이 소개하기

- 친구와 함께 하는놀이 중 재미있었던 놀이를 소개해주세요.

예: 숨바꼭질, 잡기 놀이, 진 놀이, 무궁화 꽃이 피었습니다, 한 걸음 스타래잡기, 과일 샐러드 놀이, 마피아게임 등

- 책 소개하며 표지 살펴보기

- 오늘 함께 읽은 책은 『나와 우리』입니다.

- 앞뒤 표지를 살펴볼까요?

예: 표지 앞뒤에 모두 '나와 우리'라고 모두 적혀있어요.

책을 한쪽 방향으로 넘기게 되어 있어서 뒤표지를 보려니 좌우를 돌려 보는 것이 아니라 상하를 돌려야 해요.

한쪽에는 '나'가 크고 진하게 쓰여져 있고 다른 한쪽에는 '우리'가 크고 진하게 쓰여져 있어요.

'나'가 진하게 되어 있는 표지에는 나와 강아지만 나오고 손에 검은 실 같은 것을 들고 있어요.

'우리'가 진하게 되어 있는 표지에는 친구 4명이 고무줄놀이를 하고 있어요.

아이가 들고 있는 게 고무줄 같아요.

두 표지 중 어디가 앞표지예요? 빨리 읽어보고 싶어요.

두 표지 모두에 은행나무가 있어요.

- 이 책은 이선미 글·그림의 작품이며, 출판사 글로연에서 나왔습니다.

읽는 중

1. 그림책 내용 파악하기

- 함께 읽기

- '나'부터 읽을까요? '우리'부터 읽을까요? (내용상 나부터 읽었을 때 이해가 더 쉽지만 아이들이 원하는 방향을 존중해 준다.)

- 머리에 껌이 붙은 경험이 있나요?

예: 2학년 때 껌 찹다가 잠들어 일어나보니 머리와 베개에 붙어 혼이 난 적이 있다.

엄마가 손톱 지우는 아세톤으로 지워주신 적이 있어요.

엄마가 얼음과 물티슈로 떼어 준 적 있어요.

머리카락 잘랐어요. 이 아이처럼 짧게 자르지는 않았어요.

- 이사 간 경험이나 낯선 곳에서 낯선 사람에게 말 걸어 본 경험 있나요?

예: 이사 간 곳에서 놀이터에서 놀 때 처음에 서먹했어요.

혼자 놀다가 보니까 자연스럽게 놀게 됐어요.

엄마가 알고 계신 분 아이들과 친하게 됐어요. 그 집에 놀러가면서요.

1학년 말에 전학하면서 친구가 없었는데, 친구가 생겼어요.

같은 학원에 다니는 친구와 자연스럽게 친구가 됐어요.

학교에서 본 얼굴이었던 친구와 놀이터에서 만나 자연스럽게 친구했어요.

- 짝두기가 될까요?

예: 짝이 맞지 않을 때 남는 친구는 이팀도 되고 저팀도 되게 하는 것요.

우리도 짝두기 정해서 놀이해 봤어요.

- 여러분도 영아처럼 혼자 있는 친구에게 먼저 말 걸어줄 수 있을까요?

예: 저 해본 적 있어요. 놀이터에서 잡기 놀이하러니 친구들이 부족해서 혼자 있는 친구에게 같이 하자고 했어요.

먼저 말 붙이기 힘들 것 같은데, 분희는 영아한테 고마울 것 같아요.

- '우리'쪽으로 읽어봅시다.

- 산골짜에 다람쥐 노래 알까요? 함께 불러봅시다.

예: 함께 노래를 익혀봅시다.



- 고무줄놀이 했던 경험이 있나요?

예: 2학년 때 고무줄놀이 책에 나와서 한 적 있어요.

2줄 고무줄로 했는데 재미있었어요. 엄청 어려웠어요.

2. 핫시팅으로 속마음 알아보기

■ 핫시팅 기법 익히기

핫시팅 기법이란?



- 연극놀이 기법 중 하나로, 이야기 속에 등장하는 누군가가 되어 '뜨거운 의자(교실 앞쪽에 가운 데에 마련)'에 등장인물(사물도 가능) 중 한 명을 초대해 앉히고, 인물에게 궁금한 점을 물어보는 것이다.

- 뜨거운 의자에 앉은 친구는 보자기 같은 것을 어깨에 두르고 한 바퀴 돌면서 등장 인물로 변신한 다음 인물의 입장에서 질문에 답한다.

- 학생들에게 좋은 질문을 할 수 있도록 유도한다. 좋은 질문은 이야기의 맥락과 사건의 전개에 필요한 질문이어야 한다. (좋은 질문: 친구들이 '신발 왼쪽, 오른쪽 바꿔 신었어'하는 말을 소곤 거리는 것을 들었을 때 어떤 기분이었나요? / 나쁜 질문: 신발은 몇 켤레 있나요?, 화장실은 하루에 몇 번 가나요?)

■ 그림책 속 등장인물 찾기 및 질문 만들기

- 그림책에 나오는 등장인물, 뜨거운 의자에 앉을 인물 찾아 질문지 만들기

 <p>분희</p>	<p>친구들이 "재는 남자야? 여자야?"하는 말을 들었을 때 기분이 어땠나요?</p>
 <p>영아</p>	<p>분희에게 왜 먼저 말을 걸었나요?</p>

<p>친구 중 누구와 가장 친하나요?</p>  <p>은섭</p>	<p>친구는 이사 온 아이의 머리가 짧냐고 왜 귓속말 했나요?</p>  <p>현옥</p>
<p>넌 누구네 강아지니?</p>  <p>강아지</p>	<p>마을 공터에서 일어나는 여러 일들을 봤을 때 어떤 생각이 들었나요?</p>  <p>은행나무</p>

Tip. 그림책의 내용을 모두 파악하고 난 뒤 이야기 속에서 인물들이 누군지 명확하게 하고 난 뒤 학생들과 뜨거운 의자에 앉힐 인물을 정해본다. 인물이 아닌 사물(분희의 곰인형 등)이어도 좋다. 자신이 질문하고 싶은 인물을 정해 A4용지에 질문하고 싶은 것을 적어본다. 인물에게 의미 있는 질문을 할 수 있도록 한다.

■ 핫시팅 하기

- 누가 분희가 되어 보겠습니까? (희망하는 학생을 앞으로 나오게 하고 변신 망토를 준 후 한 바퀴 돈 다음 의자에 앉아 친구들의 질문을 받고 답한다.)
예: 친구들이 머리가 짧다고 말하고 “재는 남자야? 여자야?” 라고 말할 때 기분이 어땠나요?
- 머리에 꺾이 붙어서 엄마가 머리를 자른 후에 낯선 곳으로 이사 와서 아이들이 귓속말하니 신경쓰이고 그런 말하는 친구들이 미웠어요.)
- 학급에서 정한 인물을 뜨거운 의자에 앉히고 질문하고 답하기 활동을 한다.

읽은 후

1. 귓속말 전달하기로 그림 그리기

- 귓속말 전달하기 방법 익히기
 - ① 4인 1모듬으로 구성한다.
 - ② 모듬에서 순서를 정한다.
 - ③ 첫 번째 아이에게 교사가 준비한 그림(아이들이 아는 캐릭터가 아닌 상황이나 자세한 설명이 있어야 하는 그림)을 보여준다.
 - ④ 1번 친구가 1분 동안 그림을 살펴보고 귓속말로 2번 친구에게 그림을 설명하고 2번 친구는 기억에 남는 것을

3번 친구에게 귓속말로 전한다. 3번 친구는 4번 친구에게 귓속말을 전해 듣고 칠판에 붙어 있는 자석 화이트 보드에 마카펜으로 그린다.

⑤ 그림을 그리는 친구를 돌아가며 하거나 모둠에서 정해진 순서로 하면 좋다.

	<ul style="list-style-type: none"> - 손이 다섯 개 흠 바닥 위에 놓여 있어, 손마다 노란 꽃반지를 끼고 있어, 손 중에 두 개는 어른 손인데 하나는 엄마 손 같고 하나는 아빠 손 같아. - 위쪽에 있는 어른 손 다음에 시계 반대 방향으로 아이손-아이손-아랫쪽에 어른 남자손-3시 방향에 아이손 이렇게 흠바닥에 원을 만들 듯이 놓여져 있어 	
--	---	--

사진 출처: <https://pixabay.com/ko/>

Tip. 그림책 내용에 친구들이 분회에 대해 귓속말하는 것이 나온다. 귓속말을 나쁜 거지만 귓속말로 놀이로 가져가거나 나와 우리에서 관점에 따라 다르게 인식될 수 있다는 것을 알아차리게 하는 활동으로 가지고 가기 위함이다.

2. 미니 연극 하기

■ 티니클링 익히기 및 춤추기

티니클링이란?



- 티니클링은 필리핀의 민속춤으로 긴 대나무 막대 양쪽 끝을 두 명이 잡고, 모았다 벌렸다 한다.
- 모았다 벌렸다 하는 막대 사이를 사람들이 왔다 갔다 하면서 고무줄놀이처럼 박자를 맞추어 뛰고 넘는 부분을 춤이다.
- 동영상에 제시된 티니클링 박자를 익혀 놀이하기를 하면 좋다.

- ① 4인 1모듬으로 모듬을 구성한다.
- ② 대나무 막대가 없기도 하고, 막대가 단단하여 다칠 수 있어, 점프 밸트(줄)를 이용한다.
- ③ 티니클링 1~8단계 동작을 익힌다.
- ④ <아기염소> 노래를 익힌다. (노래를 바꾸고 싶을 때는 4/4 박자 곡을 정한다.)
- ⑤ 동영상처럼 해봐도 좋고, 1~8단계까지의 과정을 넣어 구성해도 좋다.
- ⑥ 춤추기 활동 후 배우거나 느낀 점, 실천하고 싶은 점, 감사하고 싶은 점, 축하하고 싶은 것을 나누면 좋다.

예: 줄을 잡아주는 친구와 뛰는 친구와 마음이 맞아야 하는 것을 느꼈다.

다른 노래에 맞춰서 티니클링 해보고 싶다.

우리가 한 번도 걸리지 않고 한 곡을 완성한 것을 축하한다.

○○이가 1~8단계 연습할 때 여러 번 줄을 잡아줘서 고맙웠다.

Tip. 줄을 잡아주는 친구와 뛰는 친구를 바꿔가며 춤출 수 있도록 한다. 박자개념을 익히기에도 좋다. 1~8단계의 동작을 익혔다면 순서를 다양하게 구성해도 좋다.

3. 우리반 놀이 자료집 만들기

■ 모둠에서 재미있게 한 놀이 정하기

- 이제까지 해본 놀이 중에 하나를 정한다.
예: 초코라떼 박수, 우정 박수, 유령 기차놀이, 마피아 놀이
- 놀이를 제안한 친구가 모둠원에게 놀이하는 방법을 설명해 주고, 놀이 방법을 알게 되면 모두 놀이해 본다.
- 놀이하며 놀이 방법을 설명하는 영상과 놀이하는 모습이 담긴 영상을 촬영한다.
- 촬영한 영상을 우리반 홈페이지나 개인 유튜브 등에 업로드한다.
- 영상 링크로 QR코드를 만든다.
- 만들어진 QR코드를 하나의 종이에 모아 학급 게시판에 게시한다.
- 놀이 시간에 친구들이 만든 놀이 자료를 스마트 기기로 인식해 놀이해 본다.

예시) 우정 박수

- 2명이 짝을 이룬다.
- 양손을 맞잡고 엇갈려가며 ‘우정 테스트’라고 말하고, 토끼 손가락을 하며 ‘우정, 우정’이라고 말한다.
- 박수를 엇갈려 치기를 수가 진행되는 계속적으로 쳐나가는데(속으로만 수를 헤아리며), 친구와 맞박수 칠 때 숫자를 말한다.
- 친구와 마음이 잘 맞았을 때 오랫동안 박자 맞추어 박수치기를 할 수 있다.

■ QR코드 만드는 방법

QR코드 만들기

- 놀이 영상이 업로드된 링크를 복사한다.
- 복사한 링크를 QR코드 만들기 앱에 링크를 붙여넣는다.
- QR코드 생성하기를 누르고, 이미지를 저장한다.



〈우정 박수 QR코드〉

Tip. 동영상을 유튜브에 업로드해서 공개해도 되는데, 학생 개인의 초상권과 관련하여 동의를 받아 올려야 한다. 영상 공개 시 초상권과 저작권에 유의할 수 있도록 지도한다.