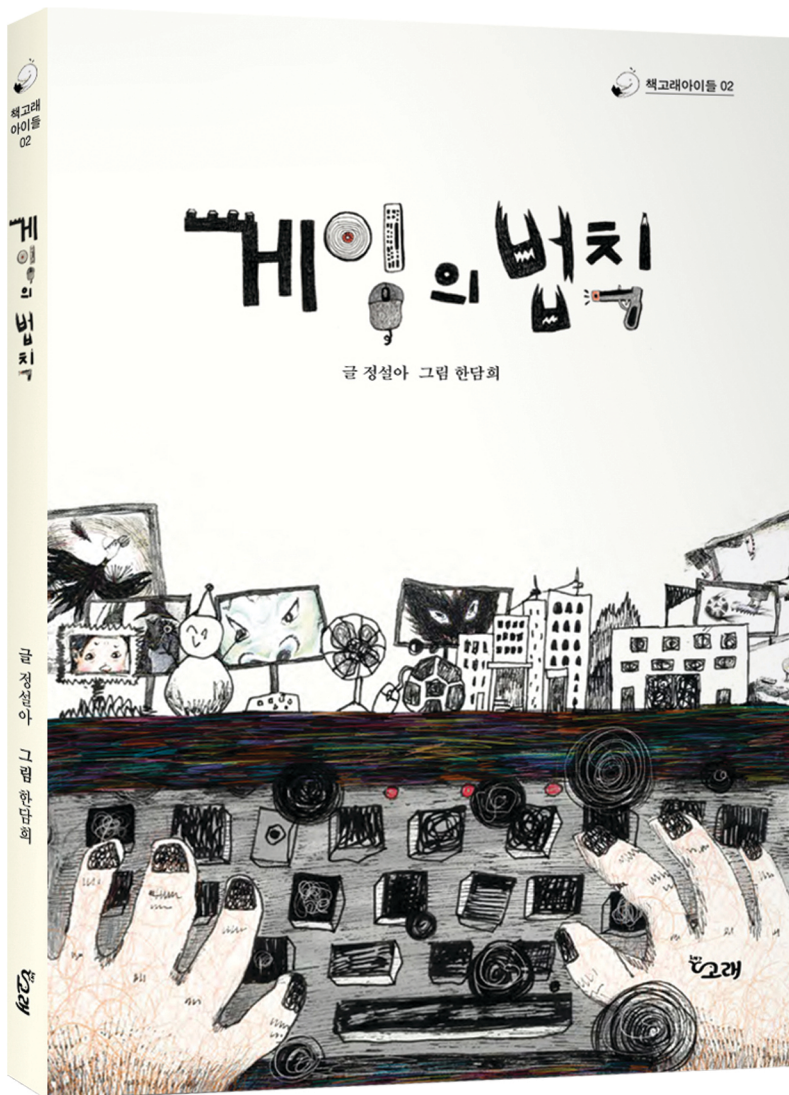


초등
5~6학년

한 학기 한 권 읽기 독서 수업 지도안



게임의 법칙

글 정설아 | 그림 한담희 | 책고래

온작품읽기, 꿈꾸는도서관이 함께합니다.

‘온작품읽기’는?

온작품을 읽는다는 것은, 책이 담고 있는 내용을 이해하는 것뿐 아니라 자신을 돌아보며 끊임 없이 던지는 질문입니다. 함께 읽을 책을 고르고, 서로 다른 생각을 나누고 토론하는 과정에서 학생들은 더 넓은 세상을 보고 발견하게 됩니다.

꿈꾸는도서관에서는

- ‘온작품읽기’에 알맞은 좋은 책을 선정합니다.
- 교과 과정, 수업 시간을 고려한 ‘온작품읽기’ 수업지도안을 제공합니다.



※수업지도안은 ‘꿈꾸는도서관’ 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있습니다.

꿈꾸는도서관 홈페이지 : <http://www.dreamlib.co.kr>

차시별 수업 계획

단계	차시	활동	세부 내용	활동방법
독서 전	1	생각 열기 감각 활동	- 보드 게임(모둠별) or 세 글자 주고받기 게임 or 손병호 게임 1, 2 - 자신이 좋아하는 게임과 이유 말하기	개인 모둠
	2	교과 연계 활동	- 폭력 예방에 관한 영상 보기 - 게임 중독에 관한 영상 보기	개인
독서	3	생각 풀어 가기 (창의 활동-상상)	- 표지, 제목 보고 줄거리 상상하기 - 작가의 말 읽고 줄거리 상상하기 - 차례 보고 줄거리 상상하기 - 삽화 보고 줄거리 상상하기	개인 모둠
	4	작품 읽기 1 (공감-말하기, 듣기, 쓰기) 14쪽-58쪽	- 역할극 - 인물 마음 이해하기 - 별명에 대해 발표하고 친구 마음 들어 보기 - 친구를 묘사하는 글쓰기 - 자신의 분신을 만든다면?	개인 모둠
	5	연계 활동 (공감-말하기)	- 상생에 관한 토론 - 폭력에 대한 경험 말하기	개인 모둠
	6	작품 읽기 2 (공감-말하기) 59쪽-120쪽	- 역할극 - 인물 마음 이해하기 - 자신이 만들고 싶은 게임과 이유 말하기 - 가상현실에 대해 알아보기 - 가상현실 안경 만들기	개인 모둠
	7	연계 활동 (공감-말하기)	- 게임 중독으로 일어날 수 있는 현상들 - 미국 총기 규제 강화 시사 토론	개인 모둠
	8	작품 읽기 3 (공감-말하기, 쓰기) 121쪽-178쪽	- 역할극 - 인물 마음 이해하기 - 자신에게 상처가 되었던 말 풀어내기 - 가족에 대한 글쓰기	개인 모둠
독서 후	9	생각 풀어내기	- 스마트폰, 게임 중독에 대한 자신의 경험과 생각 말하기 - 악플, 선플에 대한 감정 이해하기 - 폭력을 휘두르는 사람들에게 하고 싶은 말 표현하기	개인
	10	생각 담기	- 작가 의도 파악하기 - 학교 폭력이 일어났을 때 대처 방법 알아보고 이야기하기 - 자신에게 편지쓰기(위로, 용기 등)	개인 모둠

독서 전 활동

차시	1	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		• 제목과 연관된 감각 활동을 통해 아이들의 흥미를 유발한다. • 게임에 대한 자신의 생각을 말해 본다.		
생각 열기		감각 활동	• 보드 게임(모둠별) or 세 글자 주고받기 게임 or 손병호 게임 1, 2 • 자신이 좋아하는 게임과 이유 말하기	개인 모둠
수업 자료		보드 게임, 게임 방법 영상		

1. 다양한 게임을 통해서 게임의 규칙과 재미를 친구들과 함께 느껴 보시다.

예시

1) 보드 게임(할리갈리, 루미큐브 등)

2) 3음절 주고받기 게임(일명 탕수육 게임)

- 3음절로 된 단어를 두 명에서 한 음절씩 주고받는 게임

3) 손병호 게임

: 한 손을 펴고 돌아가면서 한 사람씩 말하는데, 이에 해당하는 사람은 한 손가락씩 손을 접는 게임. 다섯 손가락 모두 접히면 지는 게임.

(손가락 접기 게임)

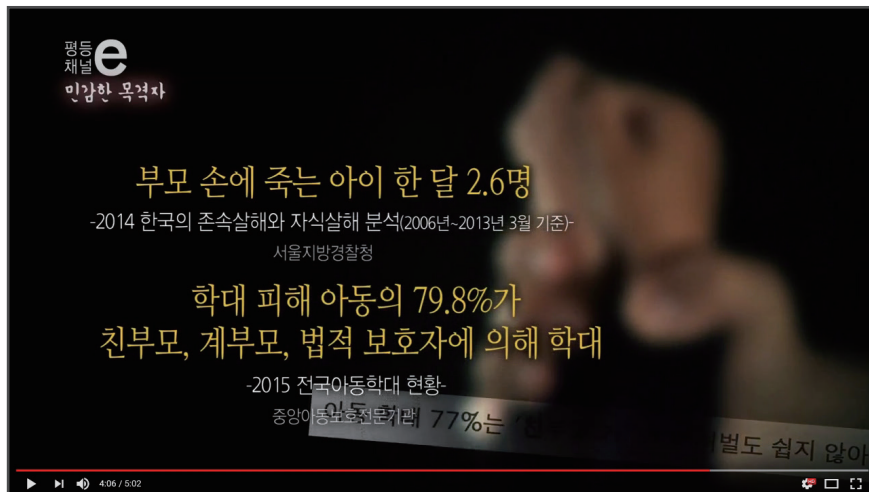
2-1. 자신이 좋아하는 게임은 무엇이며, 그 게임이 왜 좋은지 말해 보세요.

좋아하는 게임	좋은 이유

차시	2	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		● 폭력에 대한 개념과 폭력 예방 방법을 알아본다. ● 게임 중독에 대해 알아보고, 생각해 본다.		
교과 연계 활동		정보활동 매체 활용	● 폭력 예방에 관한 영상 보기 ● 게임 중독에 관한 영상 보기	개인
수업 자료		폭력 예방 영상, 게임 중독 영상		

1. 다음은 폭력 예방에 대한 동영상입니다. 우리 주위에서 일어나고 있는 폭력에 대해 생각해 보고, 그 예방 방법에 대해 알아보시다.

EBS 평등채널e <폭력예방 1부 : 민감한 목격자>



영상보기 - <https://www.youtube.com/watch?v=VNsvlVTJVtc>

교육부 학교 폭력 예방 캠페인 <교실에서 찾은 희망>



영상보기 - <https://www.youtube.com/watch?v=WDSPFUVDiPY>

2. 다음은 게임 중독에 대한 동영상입니다. 게임 중독의 원인과 게임을 올바르게 활용하는 방법에 대해 알아보시다.

EBS 다큐프라임 <아이의 사생활 2 - 게임 중독 학생의 고백>



영상보기 - <https://www.youtube.com/watch?v=UaED0vpbUZw>

EBS 지식채널e <청소년 게임 중독>

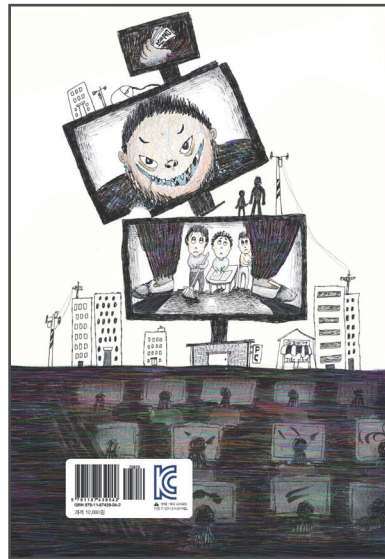
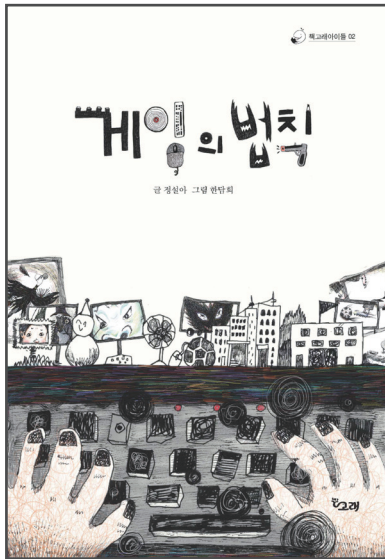


영상보기 - https://www.youtube.com/watch?v=l_s0Xb6_L3I

독서 활동

차시	3	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		- 책을 읽기 전 줄거리를 상상해 본다. - 책 자료를 통해 이야기하는 힘을 기른다.		
생각 풀어가기	창의 활동	- 표지, 제목 보고 줄거리 상상하기 - 작가의 말 읽고 줄거리 상상하기 - 차례 보고 줄거리 상상하기 - 삽화 보고 줄거리 상상하기		개인 모둠
수업 자료		책 표지, 차례, 삽화		

1. 다음은 책의 앞, 뒤표지입니다. 표지를 통해 알 수 있는 정보는 무엇이며, 그림을 통해 어떤 이야기가 펼쳐질지 이야기해 보세요.



① 알 수 있는 정보

:

.....

② 그림을 통해 이야기 상상하기

:

.....

2. 작가의 말을 읽고, 작가는 무엇에 대해 이야기하고 싶었는지 말해 보세요.

작가의 말

달콤하지만 위험한 유혹

저도 한때 인터넷 게임에 푹 빠졌던 때가 있었습니다. 스페이스 키 하나로 조작하는, 아주 간단하지만 꽤 재미있는 게임이었습니다. 게임에서는 메달로 레벨을 표시했는데, 손이 빨랐던 저는 늘 금메달이었어요.

게임 속 사람들은 내가 금메달이라는 사실 하나만으로 나를 우러러보는 것 같았어요. 그런데 시간이 흐를수록 게임이 재미있다고보다는 메달을 지켜야 한다는 의무감이 생겼고, 밥도 굶고 잠도 적게 자면서 게임에 매달렸지요. 컴퓨터 앞에 앉아서 하루 종일을 보낸 적도 있습니다. 또 한 가지, 게임을 하면서 전에 없던 성격이 나타나기 시작했어요. 게임에서 지면 얼굴도 모르는 상대방에게 욕을 하기도 하고, 아이템을 사기 위해 나쁜 방법을 생각하기도 했어요. 또 엄마한테 혼이 나거나 화나는 일이 있으면, 탱크를 쏘 대면서 화풀이를 하곤 했어요.

그러던 어느 날이었어요. 자려고 누웠는데, 눈앞에서 게임 속 캐릭터가 아른거리며 움직이는 거예요. 더러 겁이 났어요. 게임 속 세상과 지금 내가 누워 있는 세상이 헛갈리기 시작한 거예요. 오히려 게임 속 세상이 더 익숙한 느낌이었지요. 그제야 저는 번뜩 정신을 차렸어요. 매일 습관처럼 하던 일을 갑자기 뚝 멈추는 것은 쉬운 일이 아니었어요. 왠지 불안하고 뭔가 허전했지요. 하지만 더 두려운 건 하루 종일 게임만 하고 있는 저의 모습이었어요. 승리에 집착하고, 화를 참지 못하며 때로는 폭력적인 모습으로 변하는 저를 이미 보았거든요. 아마 많은 친구들이 제 이야기에 공감할 거예요.

저는 《게임의 법칙》에서 ‘중독’보다는 ‘폭력성’을 말하고 싶었어요. 둘은 동전의 앞뒤 면처럼 떼려야 뗄 수 없는 관계예요. 게임 안에 둘은 늘 함께 있거든요. 재미에 가려 보이지 않을 뿐이에요. 게임 속에서 마음껏 총을 쏘고, 힘이 세다고 마음대로 무기를 휘두르는 것이 결국 누구를 향해 있는지 한 번쯤 곰곰이 생각해 보면 어떨까요? 무언가에 화가 나 있다면, 스스로에게 한 번쯤 차근차근 물어보면 어떨까요? 《게임의 법칙》을 쓰면서 제가 그랬던 것처럼 말이지요.

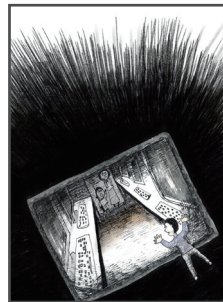
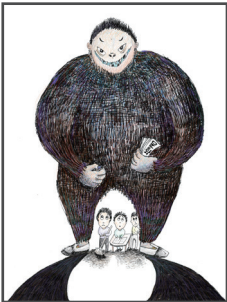
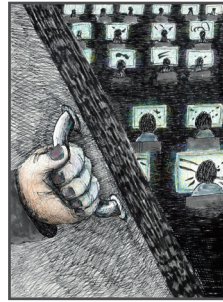
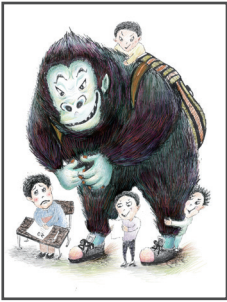
- 정설아

3. 차례를 통해 인물, 사건, 배경에 대해 생각해 보고, 글의 줄거리를 상상해 보세요.



차례			
작가의 말	06	까만 건테이너	96
땅콩과 고릴라	14	게임의 법칙	102
시위	23	레벨 업	110
무기	31	최고의 마법사	115
내 이름	36	사냥감	121
폭풍우	45	빌어먹을 알코올 중독자	131
킹	50	킹의 얼굴	140
게임 스타트	59	지홍이	146
증발	77	마지막 게임	154
축구 시합	88	진정한 게임	160
		다시 시작	168

4. 다음은 책 속의 삽화를 나열해 놓은 것입니다. 삽화를 통해 이야기의 세부적인 줄거리를 생각해 보세요.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

차시	4	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표	● 역할극을 통해 인물들의 마음을 이해한다. ● 별명에 대해 발표해 보고, 친구의 마음을 이해한다. ● 글 전개 방법 중에 묘사에 대해 배운다.			
작품 읽기 1 (14쪽-58쪽)	공감-말하기, 듣기, 쓰기	● 역할극 - 인물 마음 이해하기 ● 별명에 대해 발표하고 친구 마음 들어보기 ● 친구를 묘사하는 글쓰기 ● 자신의 분신을 만든다면?		개인 모둠
수업 자료	역할극 대본			

1. 모둠별로 역할극 대본을 만들고, 등장인물을 정하여 실감 나는 연기를 해 보세요.

등장인물	배우 이름	등장인물	배우 이름	등장인물	배우 이름
지호		킹		지훈	
아빠		엄마		구기훈	
성광		주호		진수	
선생님					

2. 이야기 속에는 ‘대머리 독수리(선생님), 땅콩(주인공 지호), 고릴라(구기훈)’ 등 외모를 빗대거나 행동을 놀리는 별명이 꽤 등장합니다. 자신의 경험을 바탕으로 자신의 별명, 불리게 된 이유, 자신 별명에 대한 생각을 글로 적어 보세요.

나의 별명	
불리게 된 이유	
내 별명에 대한 나의 생각	

3. 다음은 킹의 모습을 묘사한 글입니다. 이 글처럼 친구의 모습을 묘사하는 글을 써 봅시다.
(친구의 생김새, 친구를 처음 만났을 때 느낌)

나는 횡단보도를 향해 뛰었다. 그때 신호등 아래에 서 있는 한 남자아이와 눈이 마주쳤다. 유독 얼굴이 하얀 남자아이는 몸집이 고릴라 자식과 비슷했다. 나는 일부러 고개를 숙여서 눈길을 피했다. 그리고 잔걸음으로 횡단보도를 건넜다. (22쪽)

남자아이는 붉은 티셔츠에 새하얀 면바지를 입고 입가에 웃음을 머금은 채 나를 빤히 바라보고 있었다. (29쪽)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

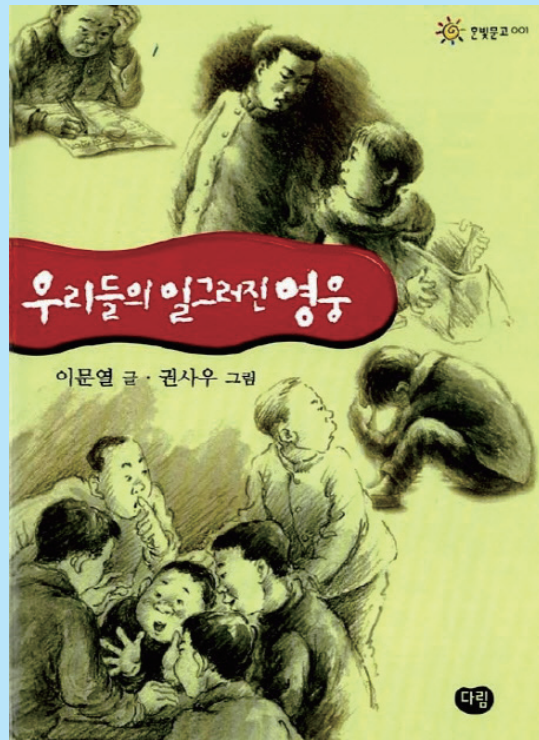
.....

.....

3. 이 작품에 나오는 킹은 지호의 마음을 대변하는 분신입니다. 만약 자신의 분신이 생긴다면 어떤 일이 벌어질까요? 분신의 이름을 지어 보고, 가장 하고 싶은 일은 무엇인지 이야기해 보세요.

분신의 이름	
이름을 그렇게 지은 이유	
가장 하고 싶은 일	

※ <게임의 법칙>에 나오는 구기훈과 <우리들의 일그러진 영웅>에 나오는 엄석대를 비교하며 읽어 보세요.



우리들의 일그러진 영웅

글 이문열 / 그림 권사우 / 다림 / 1998.12.24

이문열의 <우리들의 일그러진 영웅>(1987)은 작은 시골 초등학교로 전학 온 나(한병태)와 부정한 방법으로 그 학교에서 제일 큰 힘을 가진 엄석대와의 갈등이 그려진 소설이에요. 나는 처음에 엄석대의 횡포에 맞서 싸움을 하지만 점점 그들의 무리 속으로 들어가 내 살 길을 모색하지요.

그런데 6학년 새로운 담임 선생님의 등장으로 엄석대의 독재는 무너지고 말아요. 급장 선거에서 몰표를 받고, 다른 학생보다 성적이 월등히 높은 엄석대를 이상하게 여긴 선생님의 추궁으로 시험지 바꿔치기는 결국 들통나지요. 이후 아이들은 엄석대의 나쁜 짓을 일러바치고, 자존심에 상처가 난 엄석대는 학교를 나오지 않게 됩니다.

훗날 사업에 실패한 뒤 재기에 성공해 가까스로 살아가던 나는 우연히 엄석대가 경찰에 붙잡혀 가는 모습을 보고, 옛 생각에 잠깁니다.

차시	5	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표	• ‘상생’에 관한 토론을 함으로써 시사 문제에 관심을 가진다. • 폭력에 대해 말하면서 폭력의 문제점을 인식한다.			
연계 활동	공감-말하기, 듣기	• 상생에 관한 토론 • 폭력에 대한 경험 말하기	개인 모둠	
수업 자료	상생 관련 영상, 따돌림받는 아이 영상			

1-1. 이 작품 속에서 지호의 아버지는 알코올중독자입니다. 그렇게 된 이유가 무엇인지 생각해 보세요.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- 1-2. 지호의 아버지는 중소기업 전자제품을 파는 가게의 사장입니다. 그러나 주위에 대형 전자 제품 대리점이 생기면서 생계에 어려움을 겪게 되지요. 이처럼 우리 사회는 큰 기업이 작은 가게의 상권까지 침범해 독식하려고 해 문제가 되고 있습니다.
- 다음 영상을 보고 “골목상권 침해” vs “소비자 선택권”에 대해 토론해 보세요. 그리고 ‘상생’에 대해 이야기해 보세요.

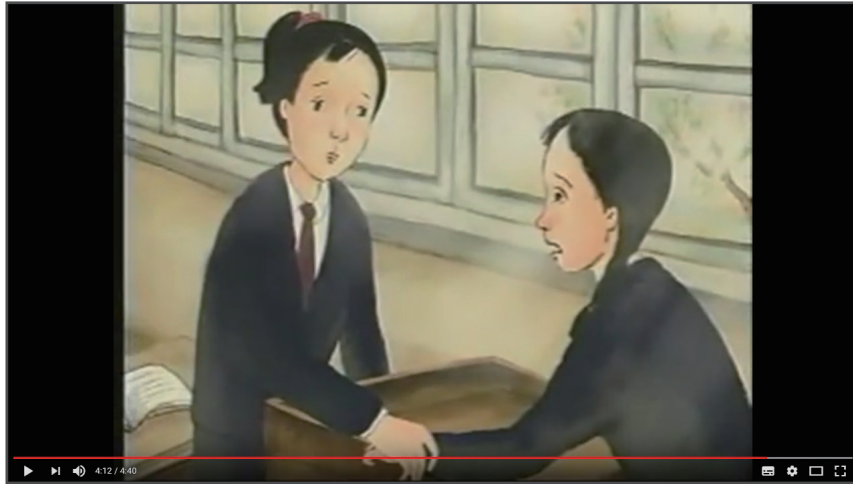
KBS 뉴스광장 <“골목상권 침해” vs “소비자 선택권”...영세상인·유통기업 상생 방안은?>



영상보기 - <http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3613655&ref=A>

골목상권 침해	소비자 선택권
<상생 방안>	

2. 다음은 <따돌림받는 아이>라는 동화 영상입니다. 친구나 가족에게 폭력이나 괴롭힘을 당했던 경험이 있으면 글로 써 보세요. 어떤 기분이 들었는지, 무슨 말을 해 주고 싶었는지, 어떻게 행동하고 싶었는지 글로 써 보세요.



영상보기 - <https://www.youtube.com/watch?v=htOYcYLVISU>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

차시	6	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		● 역할극을 통해 인물들의 마음을 이해한다. ● 가상현실에 대해 알아본다.		
작품 읽기 2 (59쪽-120쪽)		1) 공감-말하기, 듣기 2) 만들기	● 역할극 - 인물 마음 이해하기 ● 자신이 만들고 싶은 게임과 이유 말하기 ● 가상현실에 대해 알아보기 ● 가상현실 3D 안경 만들기	개인 모둠
수업 자료		역할극 대본, 가상현실 3D 안경 만들기		

1. 모둠별로 역할극 대본을 만들고, 등장인물을 정하여 실감 나는 연기를 해 보세요.

등장인물	배우 이름	등장인물	배우 이름	등장인물	배우 이름
지호		킹		지훈	
아빠		엄마		구기훈	
성광		주호		진수	
선생님					

2. 자신이 만들고 싶은 게임이 있나요? 그 게임을 만들고 싶은 이유와 그 게임을 하면 어떤 점이 좋은지 말해 보세요.

게임의 종류	
게임을 만들고 싶은 이유	
그 게임의 좋은 점	

3-1. 지호가 마법의 총(THE GUN) 게임을 하고 난 뒤 고릴라는 학교에서 사라졌습니다. 거짓말 같은 일이 벌어진 것이지요. 이처럼 여러분의 친구가 사라진다면 어떤 느낌이 들까요?

.....

.....

.....

.....

3-2. 게임을 오래 하다 보면 가상과 현실에 대한 혼란이 온다고 합니다. 미국에서는 게임 속 현실과 실제 현실을 혼동해 종종 총기 사고가 일어나기도 하지요. 가상현실, 증강현실은 무엇이고, 게임 속 현실과 실제 현실의 차이점에 대해 이야기해 보세요.

가상현실이란?	
증강현실이란?	
가상현실 vs 실제 현실	

3-3. 가상현실 3D 안경을 만들어 보고, 실제 현실과 어떻게 다른지 체험해 보세요.

차시	7	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		• 게임 중독으로 일어날 수 있는 현상에 대해 알아본다. • 미국 총기 규제에 관한 토론을 함으로써 시사 문제에 관심을 가진다.		
연계 활동		공감-말하기, 듣기	• 게임 중독으로 일어날 수 있는 현상들 • 미국 총기 규제 강화 시사 토론	개인 모둠
수업 자료		미국 총기 규제 강화 영상		

1. 지호는 게임을 하면서 까만 컨테이너에 사람을 몰아놓고 총을 마구 쏘아댑니다. 내가 만약 게임 안에 있는 캐릭터나 사람이었다면 어떤 느낌이 들까요?

.....

.....

.....

.....

- 2-1. 지호는 마음에 안 드는 사람들을 게임 속에서 하나, 둘 죽이고 있습니다. 게임을 하고 난 뒤 지호의 마음은 어땠을까요?

.....

.....

.....

.....

2-2. 기분이 나쁘거나 화가 났을 때 자신의 마음을 푸는 방법이 있으면 친구들과 이야기해 보세요.

.....

.....

.....

.....

3. 게임 중독으로 일어날 수 있는 현상들에 대해 알아보고, 이야기해 보세요.

.....

.....

.....

.....

4-1. 미국은 총기규제에 대한 찬반 논란이 뜨겁습니다. 2017년 전 세계를 놀라게 했던 라스베가스 총기 테러부터 2018년 2월, 17명의 학생들 목숨을 앗아간 플로리다의 한 고등학교 총기 참사까지 총기 사고가 빈번하게 일어나 문제가 되고 있습니다. 이에 많은 학생들과 시민들이 거리로 나와 총기규제 강화 시위를 벌이고 있습니다. 다음을 영상을 보고, 미국의 총기규제 강화에 대해 생각해 봅시다.

MBC 뉴스 보도 <美 '총 없는 세상 꿈꾼다'...80만 운집 총기 규제 촉구>



영상보기 - http://imnews.imbc.com/replay/2018/nwdesk/article/4566637_22663.html

4-2. 미국은 총기 사고가 일어나고 있음에도 불구하고 왜 총기 규제를 하지 않는 걸까요?

SBS 뉴스 보도 <잇단 미국 총기 사고... '규제' 어려운 이유는?>



영상보기 - http://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1004633753&plink=ORI&cooper=NAVER

4-3. 모둠을 나누어 미국 총기 규제 강화에 대한 찬성과 반대 입장을 토론했어 보세요.

총기 규제 찬성	총기 규제 반대

차시	8	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		● 역할극을 통해 인물들의 마음을 이해한다. ● 자신에게 상처 준 말을 풀어내고, 치유하는 방법에 대해 생각한다. ● 가족이 힘이 되었을 때를 생각하면서 가족의 고마움에 대해 생각한다.		
작품 읽기 3 (121쪽-178쪽)		공감-쓰기	● 역할극 - 인물 마음 이해하기 ● 자신에게 상처가 되었던 말 풀어내기 ● 가족에 대한 글쓰기	개인 모듬
수업 자료		역할극 대본		

1. 모듬별로 역할극 대본을 만들고, 등장인물을 정하여 실감 나는 연기를 해 보세요.

등장인물	배우 이름	등장인물	배우 이름	등장인물	배우 이름
지호		킹		지훈	
아빠		엄마		구기훈	
성광		주호		진수	
선생님					

2. 가족이나 친구, 가까운 사람들에게서 들은 말 중 가장 상처가 된 말은 무엇이었나요?

상처가 된 말	
상처가 되었던 이유	
상처를 치유하기 위해 했던 방법 혹은 할 일	

3. 지호는 킹의 위로에 눈물 흘리다 집을 나간 엄마를 그리워합니다. 또 마지막 부분에서는 한 동안 앓고 있다가 가족의 향기를 느끼며 다시 일어납니다. 이처럼 가족은 떨어져 있으면 늘 그립고, 함께 있으면 힘이 되는 존재입니다. 가족이 자신에게 힘이 되었던 때를 생각하며 ‘가족에 대한 고마움’을 주제로 자유롭게 글을 써 봅시다.

독서 후 활동

차시	9	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		• 작품의 의미를 생각해 본다. • 폭력에 대한 자신의 생각을 표현한다.		
생각 풀어내기		공감-말하기, 듣기, 창의 활동	• 스마트폰, 게임 중독에 대한 자신의 경험과 생각 말하기 • 악플, 선플에 대한 감정 이해하기 • 아동 학대, 가정 폭력을 휘두르는 사람들에게 하고 싶은 말 표현하기	개인
수업 자료		독서 활동지		

- 1-1.** 꿈속에서 지호는 사랑하던 동생마저 총으로 쏩니다. 그리고 자신을 pc방으로 이끌었던 킹의 얼굴이 자신의 얼굴임을 알게 되지요. 위험하다고 생각한 지호는 자신을 자석 처럼 강력하게 끌어당기는 게임을 더 이상 하지 않겠다고 다짐합니다. 지호처럼 게임의 유혹에서 벗어났던 경험이 있으면 말해 보세요.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1-2. 요즘 많은 사람들이 스마트폰이나 게임 중독에 빠져 있습니다. 스마트폰이나 게임의 유혹에서 벗어날 좋은 방법은 무엇인지 생각해 보고, 친구들에게 이야기해 주세요.

.....

.....

.....

.....

.....

2. 지호는 게임을 하다가 상대가 누군지도 모른채 욕을 하기도 합니다. 혹시 그런 경험이 있다면 어떤 기분이었나요? 상대방의 마음은 어땠을까요? 악플과 선플에 대한 자신의 생각을 말해보세요.

.....

.....

.....

.....

.....

3. 아동 학대를 하거나 아동 폭력을 휘두르는 사람들에게 하고 싶은 말을 만화나 그림, 동시 등으로 표현해 보세요.

차시	10	활동	세부 내용	활동방법
수업 목표		● 작품의 주제를 생각해 본다. ● 자신에게 쓰는 편지를 통해 자신의 마음을 이해한다.		
생각 담기		공감- 창의 활동	● 작가 의도 파악하기 ● 학교 폭력이 일어났을 때 대처 방법 알아보고 이야기하기 ● 자신에게 편지 쓰기(위로, 용기 등)	개인 모둠
수업 자료		학교 폭력 예방 교육 영상		

1. 다음 1)의 글은 게임에 빠져 있을 때 지호가 생각한 게임의 법칙이고, 2)의 글은 게임 모니터 속에 갇힌 지호가 킹을 쏘기 전 눈물을 흘리면서 생각한 게임의 법칙입니다. 지호의 생각 변화를 통해 작가가 이야기하고 싶었던 것은 무엇일까요? 앞에 나온 작가의 말을 다시 한번 읽어 보고 말해 보세요.

1) 게임의 법칙은 참 간단했다. 상대방에게 맞기 싫으면 먼저 때리면 된다는 것이다. 정정당당하지 않아도 된다. 어쨌거나 이기면 그만이다. 그러면 상대는 주눅이 들어서 눈치만 살피게 되어 있다. 이제, 나는 모든 아이들을 제압할 수 있게 되었다. (102쪽)

2) 나는 대체 게임 속에서 누구를 없앤 것일까? 마음에 들지 않는 사람들을 없애며 게임의 법칙을 익혔지만 게임 속 나의 행동은 현실 속 그들의 행동과 다를 것이 없었다. 나도 결국 그 사람들과 똑같았다. (165쪽-166쪽)

.....

.....

.....

.....

2. 지호는 가정 폭력뿐만 아니라 학교 폭력에도 시달리고 있습니다. 다음 영상을 보고, 학교 폭력에 대해 생각해 보세요. 그리고 도움을 줄 친구에게 먼저 손을 내밀어 보세요.

교육부 <학교 폭력 예방 교육 영상>



영상보기 - <https://www.youtube.com/watch?v=4cZspo9mPyE>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. 작가는 지호의 분신인 킹을 내세워 〈게임의 법칙〉의 의미를 전해주고 있습니다. 자신의 마음을 들여다본다는 것은 참 힘든 일이지만 꼭 필요한 일이기도 하지요. 지금 마음속에 있는 ‘나’에게 어떤 말을 해 주고 싶은가요? 위로, 용기, 감사, 미안함 등 평소 자신에게 하지 못했던 마음을 담아 ‘나에게 쓰는 편지’를 작성해 보세요.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

독서 낱말 사전

단어		
뜻		
문장 만들기		
비슷한 말		반대말

단어		
뜻		
문장 만들기		
비슷한 말		반대말

단어		
뜻		
문장 만들기		
비슷한 말		반대말

단어		
뜻		
문장 만들기		
비슷한 말		반대말

단어		
뜻		
문장 만들기		
비슷한 말		반대말

단어		
뜻		
문장 만들기		
비슷한 말		반대말

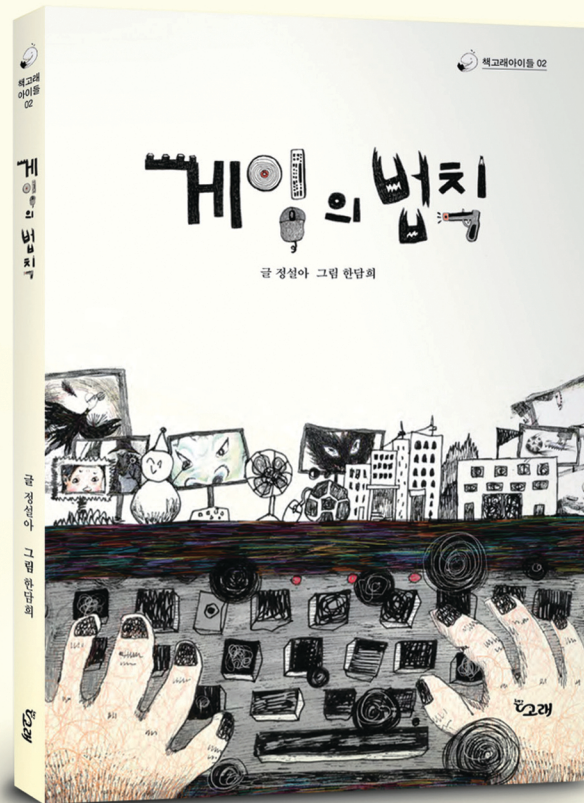
독후 감상지

책 제목		출판사	
지은이 그린이		읽은 날짜	
중심인물		쪽수	

줄거리

느낀 점

달콤하지만 위험한 유혹-게임, 게임을 멈추게 하는 단단한 가족의 힘



책과 함께,
KBS
한국어능력시험
선정 도서

세종도서
문학나눔
선정 도서

글 정설아 그림 한담희 | 180쪽 | 12,000원

책고래아이들 시리즈



모리의 거짓말
글: 김성은 / 그림: 최신영



술술 립스틱
글: 이명희 / 그림: 홍유경



아빠 냄새
글: 추경숙 / 그림: 김은혜



고릴라 미용실
글: 박준희 / 그림: 한담희



국가대표 물고기 금붕어
글·그림: 이송현



서울특별시 서초구 강남대로12길 23-4, 301호(양재동, 동방빌딩)

전화 02) 6083-9234 / FAX 02) 6083-9236 / 홈페이지 <http://www.bookgorae.com/>



도서출판 책고래 

전화 : 02-6083-9234 | 팩스 : 02-6083-9236 | 이메일 : dk@dreamingkite.com
서울특별시 서초구 강남대로12길 23-4 동방빌딩 301호