

온라인으로 즐기는 책놀이

* 양식을 임의로 변경하지 마시고, 페이지 수를 기재하여 주세요.

01

프로그램 기획 배경 및 필요성

○ 코로나로 힘든 상황이어도 ‘즐거운 책읽기’는 언제나 아이들에게 꼭 필요한 일입니다. 독서 활동을 통한 학습은 단순히 텍스트에 포함되어 있는 인지적 지식, 정서, 가치관, 규범 등을 고정된 실체로 수동적으로 받아들이는 것만을 의미하지 않고, 독자 자신의 생활 체험과 삶의 방식과 사회문화적 맥락 등과 같은 여러 가지 요인들과 상호작용을 통하여 새로운 의미를 창출하는데 진정한 의미의 학습이 이루어지는 것이다.¹⁾ 독서지도의 제일 효과적인 방법은 독서가 가져다주는 즐거움을 발견시켜 주는 것 같은 감수성을 불러일으키는 것이다. 감수성을 불러일으켜 오랫동안 기억시키는 일은, 독서라는 유익한 지적 활동을 일생동안 행하도록 보증시켜 주기 때문이다.²⁾ 따라서 책읽기와 다양한 활동을 연계하여 비대면으로 진행 할 수 있는 <온라인으로 즐기는 신나는 책놀이>는 현 상황에 가장 필요한 프로그램이며 그렇지 않은 상황에서도 활동이 불편한 청소년이나 지역에 상관없이 운영 가능하기 때문에 개발의 필요성이 큼니다.

02

프로그램 목적 · 목표

○ 목적

책을 싫어하고 멀리하는 청소년들에게 단순한 책읽기가 아닌 다양한 매개체를 통한 활동을 하면서 책 읽기에 대한 동기부여와 즐거움을 경험할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

○ 목표

- 책 내용을 통해 자연 생태계의 변화를 이해하고 치자염색 연계 활동으로 식물에 대한 고마움을 느낀다.
- 다양한 표지판의 의미를 알고 세계인의 약속임을 이해한다. 직접 표지판을 만드는 연계 활동을 통해 표지판의 중요성을 익힌다.

1) 박영목 외(2001), 창의적 학습 능력 신장을 위한 효과적인 독서지도 모형 개발 연구, 교육인적자원부 정책연구과제 최종 보고서

2) 최경희(2003), 활동 중심의 독서 지도 방법, 한국초등국어교육 제22집, 280~281쪽

03

프로그램 개요

- 기간 연중/ 총4회기/ 1회기는 2교시
- 대상 및 인원 초등학생 15명 이내
- 비용 강사비 1인 1시간 5만원 이상
- 세부프로그램 일정표

회기	소요시간	단위프로그램명	활동내용
1	2교시	황금빛 나뭇잎	- <작은 생쥐의 황금빛 나뭇잎> 책 읽고 이야기 나누기 - 나뭇잎의 비밀 (단풍이 드는 이유, 낙엽의 생성과정) - 나뭇잎 그려보기
2	2교시	황금빛 손수건 염색	- 자연의 선물 염색 (치자이야기) - 2가지 방법의 손수건 염색 (홀치기 방법과 그림 그려서 염색)
3	2교시	이것은 무슨 의미일까?	- <나도 표지판을 만들 수 있어요> 책을 읽고 이야기 나누기 - 다양한 표지판에 대해 알아보기
4	2교시	내가 만드는 표지판	- 나만의 표지판 만들어 보기 - 평가 및 마무리

○ [1회기] 황금빛 나뭇잎

단위프로그램 목표	다양한 나뭇잎 이야기를 통해 자연의 변화를 이해한다.
대상 및 인원	초등학생 15명 이내
준비물	쥔 접속, A4 종이, 색연필
유의사항	자연의 순환을 이해하도록 지도한다.
활동단계	활동내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 소개 - 선생님 소개 - 주의사항 안내
전개	<p>1. 나의 보물 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 가장 소중하게 여기는 보물을 소개한다. <p>2. 오늘의 책을 소개합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - < 작은 생쥐의 황금빛 나뭇잎 > 책을 읽고 이야기 나누기 <p>3. 나뭇잎의 비밀</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단풍이 드는 이유와 낙엽의 역할 이야기 <p>4. 나의 나뭇잎 그려보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나의 손수건 나뭇잎 디자인 해보기
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기

○ [2회기] 황금빛 손수건

단위프로그램 목표	손수건 치자염색 활동으로 자연의 신비함과 고마움을 안다.
대상 및 인원	초등학생 15명 이내
준비물	쥬 접속, 손수건 치자염색 키트
유의사항	미리 바닥에 신문지를 펼치거나, 편한 옷을 입고 활동할 수 있도록 지도한다.
활동단계	활동내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 소개 - 오늘의 활동 주의사항 안내
전개	<p>1. 천연염색 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 천연염색에 대해 소개한다. <p>2. 치자 꽃과 치자 열매에 대해 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 치자염색은 치자 열매를 우려서 한다는 것을 알려준다. <p>3. 손수건 치자염색</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수건에 고무줄을 감아서 그냥 담그는 훌치기 방법으로 염색한다. - 1회기에 디자인 했던 나뭇잎을 손수건에 그려서 염색한다. <p>(자세하게 염색하는 방법을 설명하고 그대로 할 수 있도록 지도한다.)</p>
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기

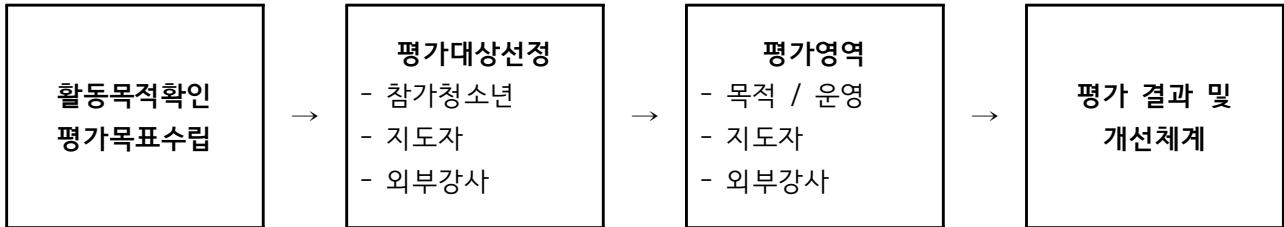
○ [3회기] 이것은 무슨 의미일까?

단위프로그램 목표	세계인의 약속인 표지판의 의미를 이해한다.
대상 및 인원	초등학생 15명 이내
준비물	썸 접속, A4 종이, 색연필
유의사항	표지판은 어느 나라나 같은 의미임을 알도록 지도한다.
활동단계	활동내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 소개 - 알고 있는 표지판에 대하여 이야기 나누기
전개	<p>1. 오늘의 책을 소개합니다. - < 나도 표지판을 만들 수 있어요 > 책을 읽고 이야기 나누기</p> <p>2. 표지판의 의미</p> <ul style="list-style-type: none"> - 세계의 약속 표지판 - 다양한 표지판의 의미 알아보기
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기

○ [4회기] 내가 만드는 표지판

단위프로그램 목표	나만의 개성 있는 표지판 만들기 활동을 통해 창의적사고력을 증진하다.
대상 및 인원	초등학생 15명 이내
준비물	쫄 접속, A4 종이, 나무젓가락, 색연필, 가위, 풀
유의사항	개성 있고 필요한 표지판을 생각할 수 있도록 지도한다.
활동단계	활동내용
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 소개 - 표지판 퀴즈 퀴즈!
전개	<p>1. 새로운 표지판</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 표지판이 더 으면 좋을지에 대하여 의견을 나눈다. <p>2. 나는 이런 표지판이 필요해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나에게 필요한 표지판에 대항 이야기를 나눈다. <p>3. 내가 만드는 표지판</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나만의 개성 있는 표지판을 만들어 본다. <p>4. 내 표지판 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 만든 표지판의 의미를 소개한다.
마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 소감나누기 - 평가와 마무리

○ 평가과정



○ 평가계획

평가시기	대상	내용	평가도구
종결평가	참가자	- 프로그램 만족도 - 프로그램 효과성	- 설문지
	지도자	- 프로그램 결과의 적절성	- 설문지, 소감문

○ 평가도구

■ 예시자료

- 평가 설문지

설문지

안녕하십니까?

본 설문지는 참가한 여러분의 활동 참여 후 만족도와 효과성을 조사하여 이후 더 발전된 활동을 진행하기 위한 목적으로 실시하며, 본 목적 이외에 다른 어떠한 곳에도 사용되지 않음을 알려드립니다. 자신에게 가장 적합하다고 생각하는 항목을 편하게 선택해 주세요.

1. 성별은 무엇입니까?

① 여() ② 남()

2. 지도자와 활동장에 대한 만족도 조사입니다. 적합하다고 생각하는 곳에 √표시 해주세요.

구분	매우불만족	불만족	보통	만족	매우만족
지도자 친절성					

3. 프로그램의 내용이나 재미적인 면에서 적합하다고 생각하는 곳에 √표시 해주세요.

구분	매우불만족	불만족	보통	만족	매우만족
온라인으로 즐기는 책 놀이					

4. 프로그램의 구성이 온라인 수업으로 적절 했다고 생각하는 곳에 √표시 해주세요.

구분	매우불만족	불만족	보통	만족	매우만족
온라인으로 즐기는 책 놀이					

5. 다음은 프로그램의 효과성에 대한 설문입니다. 문항 중 자신의 생각과 가장 가까운 항목에 √표시 해주세요.

가. 나뭇잎의 색이 변하는 이유를 알게 되었다.

① 매우 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

나. 자연은 매우 소중한 고마운 존재임을 깨닫게 되었다.

① 매우 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

다. 천연염색이 자연이 우리에게 준 선물임을 알게 되었다.

① 매우 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

라. 표지판의 의미에 대해서 알게 되었다.

① 매우 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다