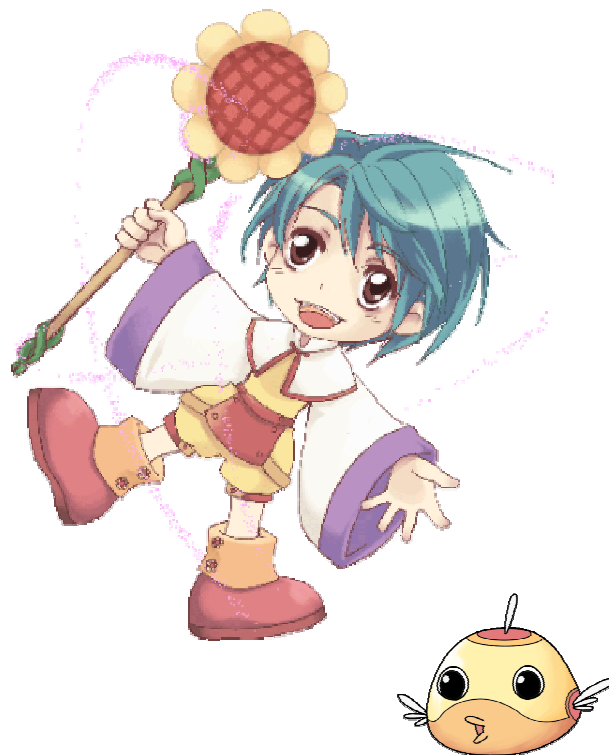


건전한 통신언어 문화 정착을 위한
메아리의 바라기별 대모험
만화 탐구 학습지 모음



국 립 국 어 원
(사) 선플달기국민운동본부



탐구1 - 자신의 선플 경험 말하기_1P

()학교 ()학년 ()반 이름:



1. 선플에 대한 자신의 경험 및 들은 이야기를 글로 적어 보고 발표해 보자.

< 자신의 경험 및 들은 이야기 >





탐구2 - 선플 문장 완성하기_1p

()학교 ()학년 ()반 이름:



모듬 문장을 만들어 보자.

선플(아름다운 댓글)은 _____ 이다.
왜냐하면 _____ 때문이다.

(예시) 선플은 태양이다.
왜냐하면 태양과 같이 있으면 그 존재가치를 모르지만,
없으면 그 가치의 소중함을 느끼기 때문이다.



학급을 산책하면서 세 명의 친구와 만나서 모듬 문장을 써 달라고 하자.

친구 이름	모듬 문장
	선플(아름다운 댓글)은 _____ 이다. 왜냐하면 _____ 때문이다.
	선플(아름다운 댓글)은 _____ 이다. 왜냐하면 _____ 때문이다.
	선플(아름다운 댓글)은 _____ 이다. 왜냐하면 _____ 때문이다.

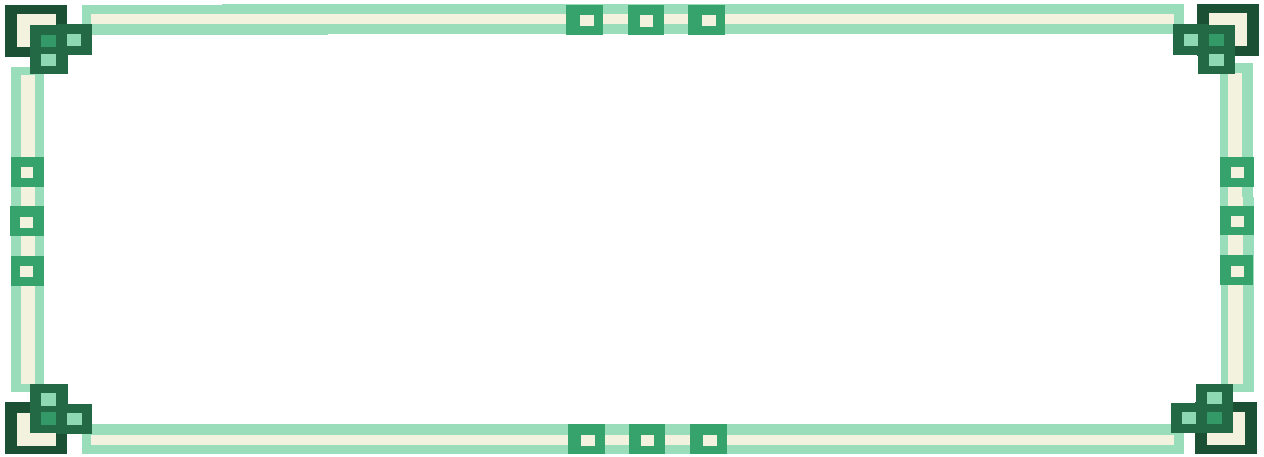


탐구3 - '바라기별 대모험' 탐색 활동 p24

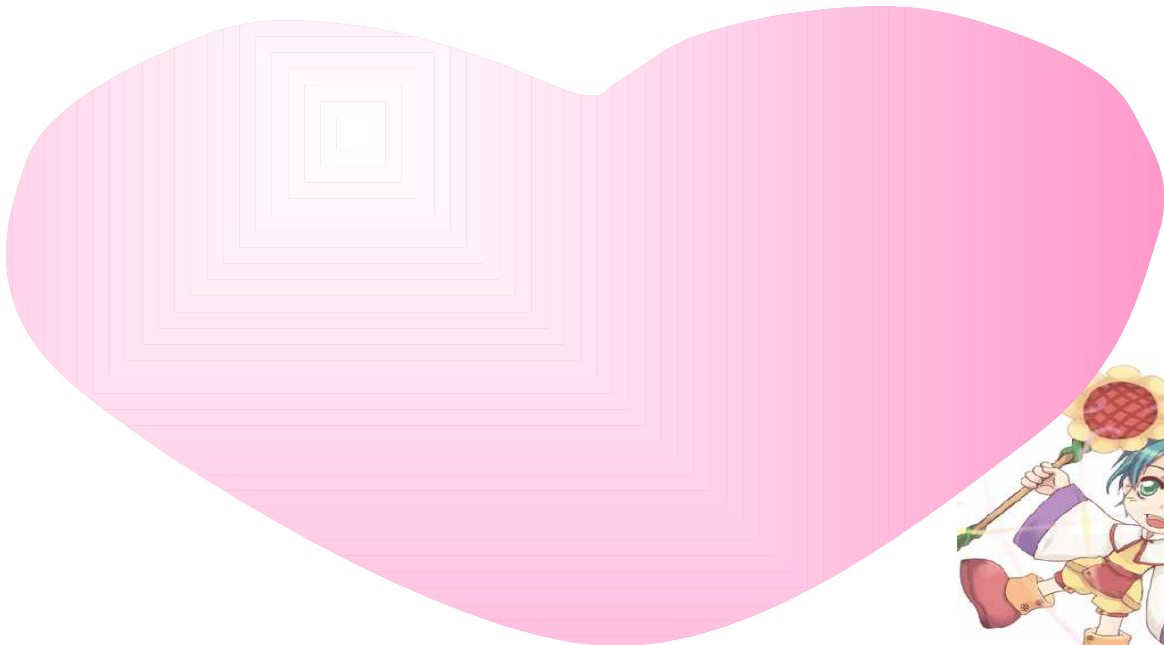
()학교 ()학년 ()반 이름:



1. 10년 전의 바라기별은 행복나무 열매로 가득한 풍요로운 별이었습니다. 그러나 행복나무는 야위어 가고 사람들 간에는 다툼이 많은 별로 변했답니다. 왜 이렇게 변했을까요?



2. 행복나무 열매가 가득한 풍요로운 별로 만들자는 내용으로 바라기별 사람들에게 보내는 편지를 작성해 보자.





우리는 선플 가족 (회의록)

()학교 ()학년 ()반 이름:

주 제	바른 언어, 바른 행동을 실천하는 우리는 선플 가족 - 이런 모습은 정말 싫어요 -		
날 짜	년 월 일 요일		
참 석 자			
회의 내용	<문제점>	<문제 해결 방법>	
결정된 사항			



탐구7 - 선플 VS 악플_30p

()학교 ()학년 ()반 이름:



1. 선한 글과 나쁜 글을 보기와 같이 적어 보자.

선한 글	나쁜 글
사 랑	미 움
행 복	불 행



2. 선플 구호를 만들어 보자.

예시) 선플! 선플!! 우리가 시작해요. 파이팅!

<선플 구호>



탐구8 - 올바른 의사 결정하기_p40

()학교 ()학년 ()반 이름:



올바른 의사결정

문제

여러 가지 방법들

-----	-----
-----	-----
-----	-----

결정

어떤 결과가 나타날까요?

좋은 결과

좋지 않은 결과

-----	-----
-----	-----
-----	-----

우리의 결정(그렇게 하는 것의 좋은 점은?)

왜 그런가?



올바른 의사 결정이란?

올바른 의사 결정 기술을 획득함으로써, 학생들은 자신감을 증가시키고, 자신의 충동을 조절할 수 있게 된다. 특히, 성적인 관계를 너무 일찍 시작한다든지, 약물을 사용한다든지 등의 위험한 행동을 삼가게 하는 기준의 틀을 제공한다. 그러므로 아동기에 반드시 획득해야 할 중요한 기술 중의 하나라고 할 수 있다

- ① 서두름의 문제점 : 결과를 충분히 생각하지 못하고 빨리 결정하려는 경향이 있다.
- ② 한계성의 문제점 : 아주 제한된 정보에 기초하여 결정하는 경향이 있다.
- ③ 흠어짐의 문제점 : 의사 결정을 하기 위한 사고 체계가 조직화되어 있지 못하고 분절되어 있다.
- ④ 희미함의 문제점 : 의사 결정의 중요한 점을 분명하게 나타내지 못하여 중요성이 과장되거나 축소될 수 있다. 따라서 의사 결정이 희미해진다.



문제 해결을 위한 의사 결정 단계

1 단계 : 문제와 문제의 원인을 명확하게 확인한다.

왜 의사 결정을 해야 하는지, 올바른 의사 결정을 위해 필요한 것은 무엇인지를 이해함으로써 좋은 결정을 하기 위한 기준을 세울 수 있다. 예를 들어 학교에 매 번 지각하는 경우 지각의 원인이 될 수 있는 집에서 학교까지 어떤 방법으로 가는가, 얼마나 일찍 떠나는가, 어떤 길을 선택했는가, 등과 관련있음을 깨달았을 때, 문제의 해결에 훨씬 더 가까이 접근할 수 있다.

질문의 예) 이 결정이 왜 필요한가?

결정을 위해 필요한 것은 무엇인가?

2 단계 : 가능한 해결책을 브레인스토밍한다.

문제를 해결하기 위해 가능한 여러 가지 많은 방법들을 생각하는 것은 매우 중요하다. 의사 결정시 브레인스토밍을 통해 많은 아이디어를 산출할 수 있으며, 이러한 과정은 좋은 선택을 하도록 이끄는 기회를 제공한다.

질문의 예) 문제를 해결하기 위해서 선택할 수 있는 방법들은 무엇이 있는가?
고려해야 할 비정상적인 상황이나 환경이 있는가?

3 단계 : 가능한 해결책 중에서 가장 좋은 해결책을 선택한다.

의사 결정을 하기 전에 반드시 해야 하는 것은 그 결정으로 인해 어떤 결과가 도래할 것인지, 결과의 범위를 고려하는 것이다. 결정으로 인한 단기적, 장기적 결과를 생각하고, 그 중에서 가장 긍정적이고 올바른 결과를 산출하는 방법을 선택하도록 한다.

질문의 예) 결정을 선택했을 때 나타날 결과는 무엇인가?
이러한 정보는 신뢰할 만한 것인가?
이러한 결과는 왜 중요한가?
결과에 비추어서 비교해 볼 때, 어떤 방법들이 가장 좋은가?

4 단계 : 해결책을 어떻게 행동으로 옮길 것인지(=해결책의 사용)를 결정한다.

질문의 예) 결정한 것을 어떻게 수행할까?
어떻게 결정을 행동으로 옮길까?

5 단계 : 해결책의 효과가 어떠할지(잘 작동될지) 평가한다



질문의 예) 문제를 올바르게 해결할 수 있는가?
예상한 결과가 산출될 것인가?




탐구9 - 선플 노래 가사 바꾸기_47p

()학교 ()학년 ()반 이름:



1. 선플과 관련된 내용으로 기존 가사 아래에 바꿔 적어 보자.

 풀잎 동요마을

그대로 멈춰라

김방옥 작사
김방옥 작곡

Music score for the song "그대로 멈춰라" (Stay as you are). The score is written in 4/4 time and includes the following lyrics and chords:

Chords: C, G7, F, G7, C, F, G7, C, G7, F, G7, C.

Lyrics:

즐 겁 게 춤 을 추 다 가 그 대 로 멈춰 라

즐 겁 게 춤 을 추 다 가 그 대 로 멈춰 라

눈 도 감 지 말 고 웃 지 도 말 고 울 지 도 말 고 움 직 이 지 마

즐 겁 게 춤 을 추 다 가 그 대 로 멈춰 라

즐 겁 게 춤 을 추 다 가 그 대 로 멈춰 라

출처: <http://pullip.ktdom.com> 풀잎마을, 「그대로 멈춰라」 인용.



탐구10 - 말 풍선 바른 말로 바꾸기_49p

()학교 ()학년 ()반 이름:



말 풍선을 바른 말로 바꾸어 보자.

	바꾸기 전	바꾼 후
4쪽	헐!!	
14쪽	입 닥쳐 이 녀석아!!	
33쪽	정신 차려!! 이 더러운 것들아!!	
44쪽	죽어! 죽어 버리라고!!	
49쪽	그냥 찌그러져 있어라!	



말 풍선 낱말을 바꾸기 전과 후의 느낌을 적어 보자.



탐구11 - 무분별한 비속어 사용_49p

()학교 ()학년 ()반 이름:



무분별한 외국어, 비속어를 사용한다면?

1. 친한 친구가 허접한 것들(33쪽), 찌질이(49쪽) 등의 말을 사용한다면 어떻게 하겠는가?

2. 우리들의 일상 언어가 비속어로 바뀐다면 세상은 어떻게 될 지 상상해서 두 컷 만화로 그려 보자.

--	--



탐구12 - 선물 광고 만들기_p50

내가 만드는 선물 Olleh~!! 광고

()학교 ()학년 ()반 이름:





()학교 ()학년 ()반 이름:

[illegible]



()학교 ()학년 ()반 이름:

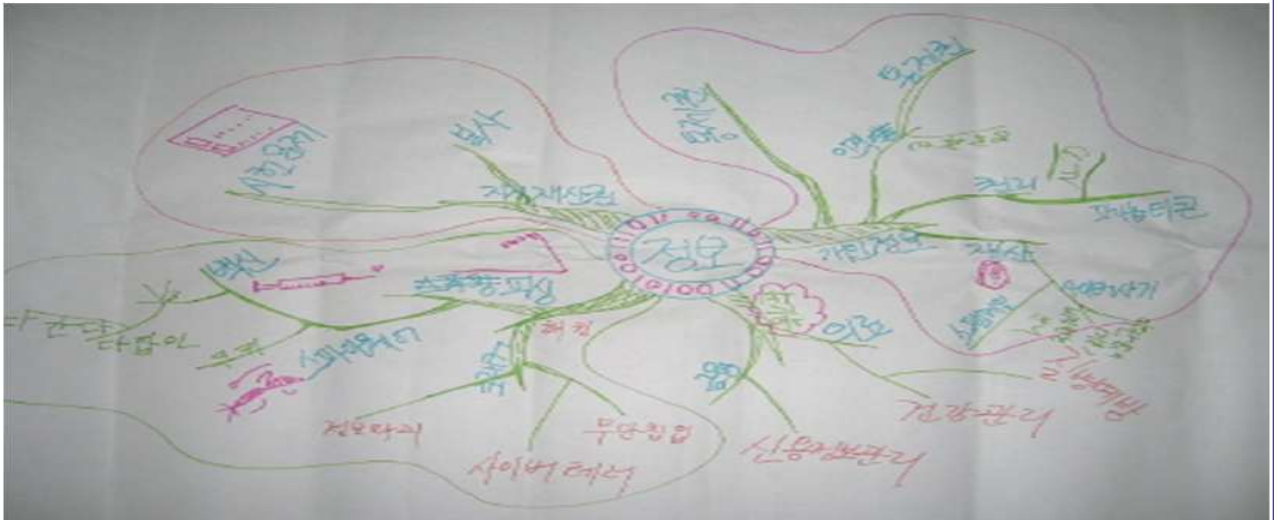
[illegible]



탐구15 - 행복나무 선물 열매 찾기_54p

()학교 ()학년 ()반 이름:

● 행복열매 선물 찾아 마인드맵으로 표현하기



● 행복나무 키우기 과정 선물로 표현하기

각자 자신의 행복 나무에 선물 열매 달기 활동 후 친구 행복 나무에 열매 달기

● 내가 좋아하는 행복나무 선물 열매 따기

자신이 좋아하는 행복나무 선물 열매를 따다.

활동 방법:

1. 자신이 선택한 행복열매를 선택한 이유를 행복나무 열매의 씨앗에 쓰도록 한다..
2. 행복나무 열매의 씨앗은 어떤 나무가 되어 어떤 행복 나무 열매가 될까?(자신이 기대하는 열매의 선물을 적어 달아 준다.)
3. 서로 작성한 활동지를 공유하고 발표한다.



탐구16 - 선물 수집가(선물게임)_54p

()학교 ()학년 ()반 이름:

◆ 주어진 카드를 사용하여 다른 사람의 소중한 선물을 많이 모아 보자.

[행복나무 선물 열매 예 : 감사, 칭찬, 위로, 용서, 격려, 배려 등]

[게임 방법]

1. 자신의 카드를 남에게 함부로 보여주어서는 안 됩니다.
2. 이길 것 같은 사람에게 다가가 카드를 보여 달라고 합니다.
3. 서로의 카드를 보여 주고 이긴 사람은 진 사람에게 정보 하나를 요구하여 종이에 적습니다.

[게임 규칙]

1. 모든 카드의 순위는 다이아몬드<하트<클로버<스페이드입니다.
2. 높은 숫자가 이깁니다.
3. 진 사람은 이긴 사람이 원하는 정보를 하나 주어야 합니다.
4. 각각 다른 5개의 정보를 모두 얻은 사람은 게임을 그만둡니다. (이때 5개의 정보는 각각 다른 사람의 것이어야 합니다.)

[내가 모은 정보]

번호	누구?	어떤 선물?
1	행복나무	행복나무야 나에게 친절하게 학교를 안내해 주어서 감사하구나! (감사 선물)
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		



탐구17 - 선플 오계명 및 오행시_54p

()학교 ()학년 ()반 이름:



1. 선플을 실천하기 위한 선플 오계명을 만들어 보세요.

예시) 나는 항상 칭찬 글을 쓰도록 하겠습니다.

선플 오계명	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

2. 선플 나누기로 오행시를 지어 보세요.

선	
플	
나	
누	
기	



()학교 ()학년 ()반 이름:

[illegible]