



# 델타의 아이들

★ 핵심 주제

- 정보 판단의 중요성    • 군중 심리    • 미디어의 역할

★ 활용 학년 및 성취 기준

	5-6학년군
성취 기준	<p>[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다.</p> <p>[6국02-01] 읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다.</p> <p>[6국02-03] 글을 읽고 글쓰기가 말하고자 하는 주장이나 주제를 파악한다.</p> <p>[6국04-05] 국어의 문장 성분을 이해하고 호응 관계가 올바른 문장을 구성한다.</p> <p>[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.</p> <p>[6도01-03] 정직의 의미와 정직하게 살아가는 것의 중요성을 탐구하고, 정직과 관련된 갈등 상황에서 정직하게 판단하고 실천하는 방법을 익힌다.</p> <p>[6도02-02] 다양한 갈등을 평화적으로 해결하는 것의 중요성과 방법을 알고, 평화적으로 갈등을 해결하려는 의지를 기른다.</p> <p>[6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.</p>

★ 온 책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중		🍊 읽기 후
활동 주제	소재목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생각 그물 만들기</li> <li>• 목차 살펴보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 체체파리</li> <li>• 꿈의 식물</li> <li>• 납작한 잠</li> <li>• 세상이 해처럼 뜨거워졌다</li> <li>• 소년들에게 알림</li> <li>• 델타를 기다리며</li> <li>• 친선경기</li> <li>• 단꿈을 드립니다</li> <li>• 잠과 싸우는 사람들</li> <li>• 함께!</li> <li>• 믿어라, 조건 없이</li> <li>• 단잠지기들</li> <li>• 이상한 나라의 소년들</li> <li>• 가위놀림</li> <li>• 기지개를!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신통방통 고민해결</li> <li>• 만약에...</li> <li>• 문장 만들기</li> <li>• 가치 수직선 토론하기</li> <li>• 추론하기</li> <li>• 등장인물에게 편지 쓰기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보 판단 능력 기르기</li> <li>• (선택1) 진진가 놀이</li> <li>• (선택2) 미니북 만들기</li> </ul>

# 생각 그물 만들기

학년 반 번

이름

★ 다음은 「델타의 아이들」의 중심 소재와 관련된 속담입니다. 무엇에 관한 속담인지, 속담 빈칸에 공통으로 들어갈 단어를 생각해 봅시다.

**잠**은 같이 자도 꿈은 다른 꿈을 꾸다.

- › 겉으로는 같이 행동하는 듯이 하면서 속으로는 딴생각을 한다는 것을 비유적으로 이르는 말.
- = 동상이몽(同床異夢)


**잠**자는 사자의 코털을 건드린다.

- › 가만히 두면 될 일을 괜히 건드려서 화를 키운다는 뜻.

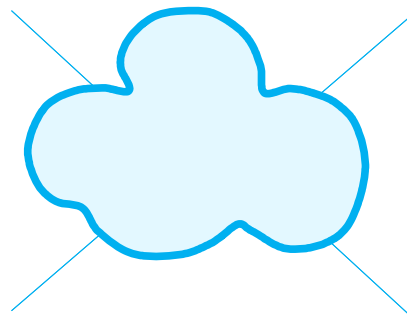
**잠**을 자야 꿈을 꾸지.

- › 1. 어떤 성과를 거두려면 그에 상당한 노력과 준비가 있어야 한다는 말.  
= 하늘을 보아야 별을 따지.
- 2. 원인 없이 결과를 바랄 수 없음을 이르는 말.

빈칸에 공통으로 들어갈 단어는  입니다.

 이것과 관련된 속담을 더 찾아보세요.

★ 위 속담에 공통으로 들어간 단어에 관해 내가 ‘보고 · 듣고 · 생각하고 · 느낀 것’을 떠올려 보고, 생각 그물로 표현해 봅시다.



# 목차 살펴보기

학년 반 번

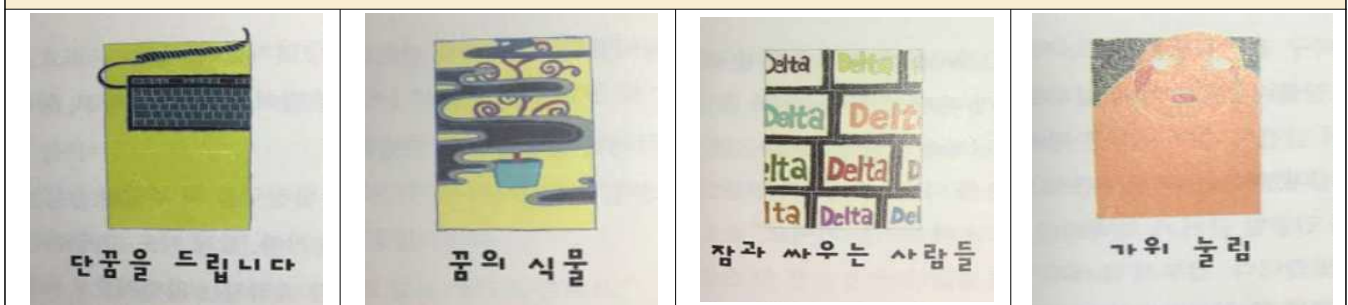
이름

💡 책 목차를 보기 전에 활동하세요!

★ 다음은 「델타의 아이들」 목차입니다. 그런데 군데군데 비어 있는 목차가 있군요. 아래 목차 카드를 살펴보고, 비어 있는 곳에 들어갈 목차가 무엇인지 예상하여 목차 카드에서 찾아 써 봅시다.


체제파리	6	잠과 싸우는 사람들	107
꿈의 식물	18	함께!	123
납작한 잠	31	믿어라, 조건 없이	138
세상이 해처럼 뜨거워졌다	44	단잠지기들	149
소년들에게 알림	55	이상한 나라의 소년들	160
델타를 기다리며	67	가위 놀림	169
친선 경기	76	기지개를!	181
단꿈을 드립니다	90	작가의 말	194

## 목차 카드



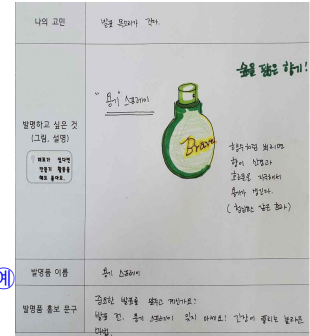
★ 목차를 다시 한 번 살펴보고, 가장 읽고 싶은 목차를 골라 그 이유를 말해 봅시다.


가장 읽고 싶은 목차	까닭


 <b>읽기 중 활동</b>	체체파리~꿈의 식물 <b>신통방통 고민해결</b>	<b>학년 반 번</b>
	이름	

‘잠과 아직도 씨름하십니까? 이제 걱정 마십시오. 수면초가 해결해 줄 겁니다. 잠의 비밀은 잠풀 델타가 풀었습니다. 기다려 주십시오. 잠풀 델타를! 이제 잠 걱정은 노우!’  
 -15쪽 -

★ 여러분도 잠과 씨름하고 있나요? 또 다른 나의 고민은 무엇인가요? 내 고민은 무엇이 있는지 쓰고, 이를 해결하기 위해 내가 발명하고 싶은 것은 무엇인지 표현해 봅시다.




<b>나의 고민</b>	
<b>발명하고 싶은 것</b> (그림, 설명) <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>재료가 있다면</b>                      만들기 활동을                      해도 좋아요.                 </div>	
<b>발명품 이름</b>	
<b>발명품 홍보 문구</b>	


 <b>읽기 중 활동</b>	납작한 잠~세상이 해처럼 뜨거워졌다 <b>만약에...</b>	학년 반 번
		이름



★ 만약에 잠을 덜 잘 수 있게 되면 내 생활에는 어떤 변화가 있을지 예상해 봅시다.

 좋은 점과 좋지 않은 점 모두 생각해 보세요.

잠을 덜 자게 되었을 때 내 생활의 변화	까닭
예) 게임을 지금보다 더 못하게 될 것 같다.	예) 부모님께서 주무실 때 몰래 게임을 했는데, 이제 부모님께서도 늦게까지 안 주무실 테니 내가 몰래 게임할 수 있는 시간이 줄어들 것 같다.


 <b>읽기 중 활동</b>	소년들에게 알림~친선경기	학년 반 번
	문장 만들기	이름 <input type="text"/>

★ 문장 만들기 놀이를 하며 내용을 되짚어 봅시다.

놀이 방법
1. 문장 카드를 오린 후 잘 섞어 뒤집어 놓습니다. 2. 짝과 가위바위보 하여 이긴 사람이 먼저 문장 카드 세 장을 골라 알맞은 문장이 되는지 확인합니다. 3. 알맞은 문장이 되면 문장 카드 세 장을 가지고 가고, 그렇지 않으면 문장 카드를 다시 내려놓습니다. 4. 이렇게 번갈아 가며 놀이를 진행합니다.

나(동민)는	독후감을	열 장 썼다.
델타 소년단은	잠노 박사를 뒹고 싶은 소년들	모임이다.
형(동준)은	체체파리에 물린 것처럼 잠을	많이 잔다.
한별이는	'내가 꿈꾸는 잠' 이라는 그림을	그렸다.

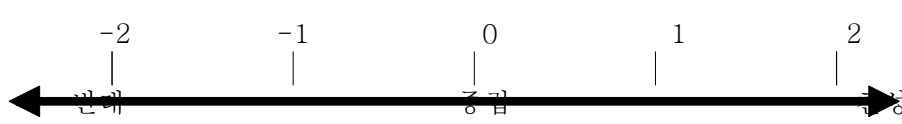


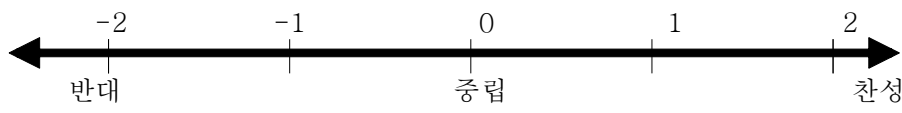
 <b>읽기 중 활동</b>	단꿈을 드립니다~잠과 싸우는 사람들	학년 반 번
	<b>가치 수직선 토론하기</b>	이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 인물들의 의견을 보고, 내 생각은 어떠한지 가치 수직선에 표시해 봅시다.

등장인물	의견
(닉네임) 곰	나는 사람도 동물에 지나지 않는다고 들었소. 사람들이 지금처럼 긴 밤잠을 자게 된 것도 꼭 그래야만 하는 까닭이 있기에 오랜 시간 이어 온 자연스런 결과 아니겠소? 그걸 갑자기 반 토막도 안 되게 줄이거나 없앨 수는 없는 것이요. 만약 그렇다면 그건 인간이 인간에게 쓰는 또 하나의 폭력일 것이요. 인간은 마음만 먹으면 무엇이든 할 수 있는 존재라고 들었소. 하지만 이런 자연의 질서 앞에서만은 제발 좀 더 겸손해졌으면 좋겠소.
(닉네임) 사람	인간은 자연 환경을 극복할 수도 있는 존재입니다. 동물들이 겨우내 잠만 자는 건, 그야말로 동물의 한계에 머물러 있기 때문입니다. 인간이 그런 동물과 반드시 똑같아야 한다는 법이 어디 있습니까? 인간이 긴 시간 잠을 자는 게 지금 세상 환경에 맞지 않다면 어떤 방법을 찾아서라도 줄여가는 것이 자연환경에 새로 적응하는 것이고, 또 극복하는 길 아니겠습니까? 그래야 세상도 발전할 테니까요.

💡 토론 주제에 대한 내 생각을 가치수직선에 나타내 보세요. 그리고 토론 후 내 생각을 다시 한 번 나타내 보세요. 변화가 있어도 좋아요.

토론 전	
토론 주제	잠을 줄이고자 하는 잠노 박사의 연구는 필요하다.
내 생각 표시하기	
그렇게 생각한 이유	

토론 후	
토론 주제	잠을 줄이고자 하는 잠노 박사의 연구는 필요하다.
내 생각 표시하기	
그렇게 생각한 이유	



★ 앞뒤 내용을 살펴보고, 밑줄 친 단어의 뜻을 짐작하여 봅시다.

“애들은 다 좋다고 하는데 왜 너만 그러는지 모르겠다. 친구들이 다 하면 따라서 좀 부화....., 그 뭐냐?”

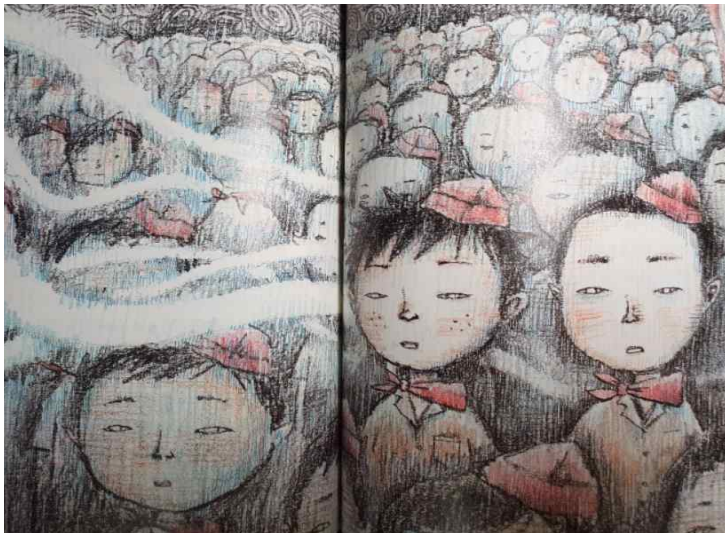
“부화뇌동?”

“그래, 그런 것도 하는 거 아니냐? 그래야 더 친해지는 거고.”

-144쪽-

부화뇌동의 뜻 **예 친구들이 다 하면 따라서 함**

★ 그림을 보고, 읽은 내용을 떠올리며 다음 물음에 답해 봅시다.



(1) 아이들의 표정은 어떤가요?

(2) 왜 이런 표정을 짓고 있을까요?



(3) 친구들이 규명을 따돌리는 이유는 무엇인가요?



읽기 중 활동

이상한 나라의 소년들~기지개를!

학년 반 번

등장인물에게 편지 쓰기

이름

★ 책 속 등장인물 중 한 명을 골라 편지를 써 봅시다.



나 (동민)	한별	형(동준)
우리가 얼마나 잠노 박사 애기에 들뜨고, 신나고, 그런 사람이 되겠다고 다 같이 다짐을 했던가. -184쪽-	한별이가 흑 하고 울음을 터뜨렸다. 어깨를 들썩이며 영영 소리까지 났다. -187쪽-	‘부모님이나 남들이 정해 준 길로만 가면 되는 줄 알았어. 그런데 그 길이 딱 끊어지니까 내가 아무것도 아닌 사람이 되어 버리더라. 난 그대로인데도, 이제 내 길은 내가 정하려고 해.’ -191쪽-

💡 위에 나와 있지 않은 인물에게 편지를 써도 좋아요.

편지를 써 주고 싶은 인물	
편지를 쓰고 싶은 까닭	

_____에게

“아무리 봐도 이해할 수가 없어. 어떻게 우리가 그럴 수 있었지?”  
 엄마는 아무리 돌이켜 생각해 보아도 납득이 잘 가지 않는 모양이었다.  
 “그만 자자, 엄마.”  
 “그래. 한 순간에 모두 바보가 될 수 있네. 똑똑한 바보들.”

-190쪽-

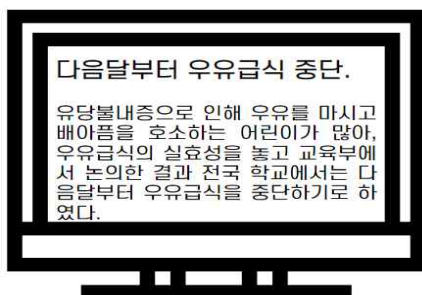
★ 어른들까지도 모두 잠노 박사의 거짓에 속아 넘어갑니다. 그런 일이 일어난 까닭은 무엇인지, 모둠 친구들과 상의해 써봅시다.

★ ‘똑똑한 바보들’이 되지 않기 위해 우리는 정보를 그대로 받아들이는 것이 아니라, 스스로 생각하고 판단할 줄 알아야 합니다. 그러기 위해 주의해야 할 것들이 무엇인지 생각하며 빈칸을 채워 봅시다.

<보기>	사실 확인	의도	비판적	신뢰성
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보의 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">의도</span> 파악하기</li> <li>· <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">사실 확인</span>을 통해 정보의 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">신뢰성</span> 파악하기</li> <li>· 영상 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">비판적</span>으로 수용하기</li> </ul>				



★ 많은 사람이 SNS나 인터넷 동영상, 기사 등을 통해 정보를 얻는다고 합니다. 만약 다음과 같은 내용의 기사를 읽었다면 어떻게 해야 까요? ‘진짜 정보’인지 확인하기 위한 활동 3가지를 써봅시다.



점검 활동 1	예 기사를 보도한 곳이 신뢰할만한 곳인지 확인한다./다른 기사 곳에도 관련 내용이 나오는지 확인한다.
점검 활동 3	예 이 기사가 사실이라면 어떤 일이 일어날지, 누가 손해를 보고 이익을 보게 되는지 생각해 본다.
점검 활동 3	예 기사를 쓴 의도를 생각해 본다

(선택1) 진진가 놀이

학년 반 번

이름

★ 다시 한 번 책을 읽으며 ‘진(짜)진(짜)가(짜) 놀이’를 해봅시다.

놀이 방법

1. 책을 다시 한 번 읽어봅니다.
2. 책 내용을 바탕으로 세 문장을 씁니다. 이때 두 문장은 진짜 이고, 한 문장은 가짜입니다.

순서	문장	진/가 표시
예) 1	잠노 박사는 실제로 델타를 만들었다.	가짜

3. 거짓 문장이 무엇인지 친구들과 서로 맞춰 봅니다.

💡 내가 쓴 문장이 진짜인지 가짜인지 표시하며, 진짜 두 문장과 가짜 한 문장을 만드세요.

순서	문장	진/가 표시
1		
2		
3		

순서	문장	진/가 표시
1		
2		
3		

읽기 후 활동

(선택2) 미니북 만들기

학년 반 번

이름

★ 인상 깊은 문장이나 내용을 정리한 미니북을 만들어 봅시다.

💡 관련 경험을 쓸 때는 인터넷, 책, 텔레비전 등에서 보고 들은 것을 써도 좋아요.

<p>읽기 후 활동</p>	<p>인상에 깊은 내용과 관련해 경험한 것 · 본 것 · 들은 것</p>
<p>인상에 깊은 문장이나 내용</p>	<p>기억에 남는 문장이나 내용</p>
<p>인상에 깊은 내용과 관련해 경험한 것 · 본 것 · 들은 것</p>	<p>인상에 깊은 내용과 관련해 경험한 것 · 본 것 · 들은 것</p>
	<p>기억에 남는 문장이나 내용</p>

