



모두가 원하는 아이

★ 핵심 주제

- 진로 • 자아 • 모험 • 우정

★ 활용 학년 및 성취 기준

3-4학년군	
성취 기준	[4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. [4국05-02] 인물, 사건, 배경에 주목하며 작품을 이해한다. [4국05-03] 이야기의 흐름을 파악하여 이어질 내용을 상상하고 표현한다. [4국05-04] 작품을 듣거나 읽거나 보고 떠오른 느낌과 생각을 다양하게 표현한다. [4도02-02] 친구의 소중함을 알고 친구와 사이좋게 지내며, 서로의 입장을 이해하고 인정한다.
5-6학년군	
성취 기준	[6국01-06] 드러나지 않거나 생략된 내용을 추론하며 듣는다. [6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다. [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다. [6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 가치를 내면화하는 태도를 지닌다. [6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.

★ 온 책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🌿 읽기 중		🍊 읽기 후
활동 주제	소제목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> • 제목 탐구 • 표지 살펴보기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. B5호 발표 날 2. 우리는 친구일까 3. 쇼룸의 메리 재인 4. 중앙 센터의 뒤뜰 5. 빨간 지붕 탑에서 6. 구름다리를 건너며 7. 눈부신 중앙 센터 8. 회색 방에서 생긴 일 9. 한밤중에 만난 사람 10. 두 갈래 길 11. 모두가 원하는 선택 12. 구름 모양의 젤리 13. 맞춤 버튼 설계실에서 14. 기억의 조각들 15. 목소리를 내야 하는 순간 16. 우리가 함께라면 17. 달리는 이 순간 	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 버튼 알아보기 • 인물 탐구 • 선택의 결과 • 미래의 발명품 • 이야기의 구성 요소 • 내 모습 탐구 • 기억 쪽지 나누기 • 선택의 순간 	<ul style="list-style-type: none"> • 뒷이야기 꾸미기 • 나 사용 설명서

읽기 전 활동

제목 탐구

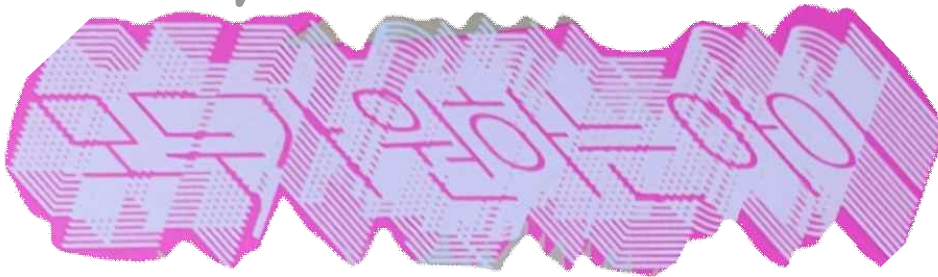
학년 반 번

이름

★ 이 책의 제목을 보고 ‘모두가 원하는 아이’는 어떤 아이일지 친구들과 이야기해 봅시다.

이름:

이름:



“이제의 약한 나는 잊어.
완벽한 내가 될 거야.
모두가 원해, 달라진 나.”

이름:

이름:

읽기 전 활동

표지 살펴보기

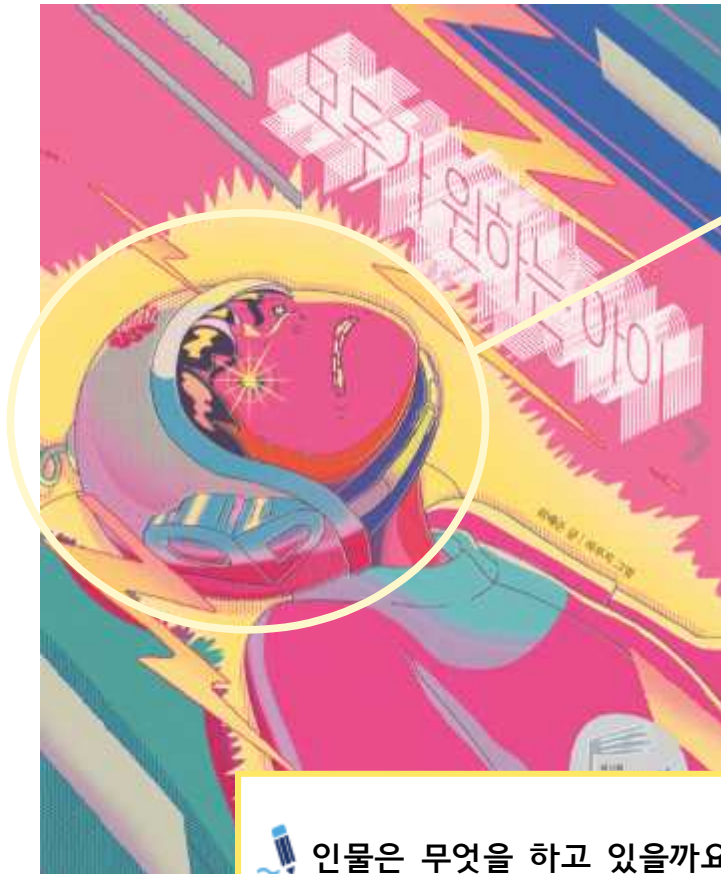
학년 반 번

이름

★ 책의 표지를 살펴보고 물음에 대해 봅시다.

인물은 지금 어디에 있을까요?

인물은 어떤 생각을 하고 있을까요?



인물은 무엇을 하고 있을까요?

읽기 중 활동

1. B5호 발표 날 ~ 2. 우리는 친구일까

학년 반 번

캐릭터 버튼 알아보기

이름

★ 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 쓰고, 버튼과 버튼이 가진 능력을 바르게 연결해 봅시다.



□□의
레드 버튼

남다른 끼로 사람들의
□□을 사로잡게 됨.



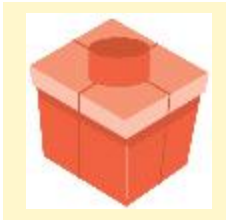
매력의
□□
버튼

□□에게 선물하고
싶은 뉴캐릭터 버튼 설문조
사에서 매년 1위를 차지함.



집중력의
□□
버튼

어제 어디서나 생글생글
웃는 아이가 되어 사람들과
잘 어울리게 됨.



□□□의
옐로우 버튼

□□□이고 추진력
있게 행동하는 아이가 됨.

★ 내가 가지고 싶은 버튼을 선택하고 그 까닭을 써 봅시다.

💡 여러 가지를 골라도 좋아요

Blank writing area for student responses.

 읽기 중 활동

3, 쇼룸의 메리 재인 ~ 6. 구름다리를 건너며

날말 퍼즐

학년 반 번	
이름	

★ 빈칸에 들어갈 날말을 쓰고, 퍼즐에서 찾아 색칠해 봅시다.

- (1) 메리 재인이 주인공인 소셜 미디어 채널의 이름은 < 댄싱 메리 재인 >이다.
- (2) 갑자기 사라졌던 메리 재인은 새미래 정신성형 연구소의 홍보 모델로 나타났다.
- (3) 프로 박사라는 별명은 그리스 로마 신화에 나오는 지나가는 나그네를 집으로 초대해 죽이거나 잡아들이는 약당, 프로크루스테스의 이름에서 따왔다.
- (4) ‘나’는 ‘달라진 나를 원하는 건 내가 아니라, 주변 사람들 아닐까?’ 라는 의심을 하고 있다.
- (5) ‘나’는 빨간 지붕 탑 안에 있는 방에서 메리 재인을 보았다.
- (6) ‘나’는 내 상태가 심각한 게 아니라는 걸 증명하면 엄마 아빠가 안심 할 것 같아서 정신성형 연구소에 왔다.
- (7) 프로박사는 메리 재인의 고모이다.
- (8) 치치는 연구소에서 핑크 버튼을 얻기를 간절히 원하고 있다.



성	수	구	자	나	라	모	시	령	사	소	모	레	아	프	리
연	꽃	미	성	비	댄	서	달	인	모	부	자	사	프	사	자
정	신	성	형	사	싱	루	마	법	모	델	성	공	로	코	서
장	사	상	프	리	메	리	도	약	기	악	안	부	크	리	스
신	임	로	프	도	리	나	사	당	신	수	심	사	루	탑	네
백	박	핑	코	마	재	라	종	신	주	변	산	사	스	키	동
사	수	평	크	레	인	리	신	제	번	신	사	테	테	레	네
진	갈	수	도	전	신	성	형	우	울	안	산	카	스	니	러
신	망	도	프	로	메	테	우	스	소	라	니	스	러	시	스



▶ 위 퍼즐을 찾은 후 나타난 날말은 무엇인가요?

 읽기 중 활동

7. 눈부신 중앙 센터 ~ 8. 회색 방에서 생긴 일

학년 반 번

선택의 결과

이름

★ ‘프로 박사’의 제안에 내가 주인공이라면 어떤 선택을 했을지 생각해 봅시다.



★ 내 선택의 결과가 어떻게 되었을지 상상하여 쓰고, 친구들과 바꾸어 읽어 봅시다.

A large blue rectangular area with a spiral binding at the top, containing four horizontal lines for writing.


 **읽기 중 활동**

9. 한밤중에 만난 사람 ~ 12. 구름 모양의 젤리

미래의 발명품 (선택1)


학년 반 번	
이름	

★ 미래에 만들고 싶은 발명품을 그리고, 설명해 봅시다.



무엇이든 알려 주는 메신저

뚜껑을 열면 파란 배경에 하얀 글씨가 물결처럼 움직였다.
'내 방으로 와 줘, 지금 와야 해.'
곧이어 목적지로 가는 길이 표시된 약도가 떴다.



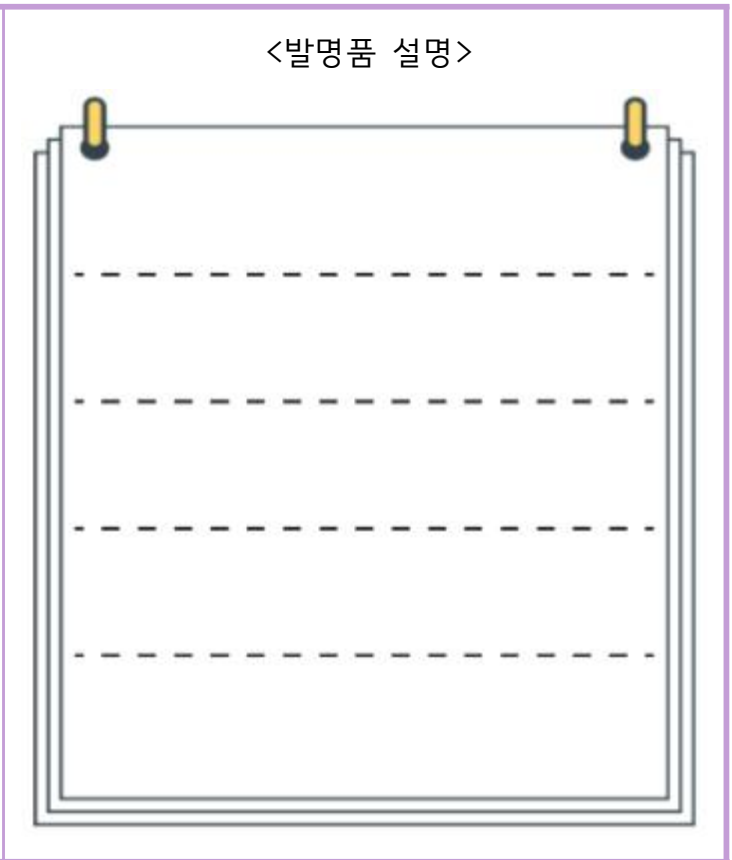
기억을 없애 주는 젤리

젤리를 입에 넣자 몸이 구름처럼 가벼워지더니 누가 간질이는 것처럼 자꾸만 웃음이 났다. 안 좋은 일이 있었던 것 같은데 어느새 기억이 나질 않았다.

<발명품 그림>



<발명품 설명>



이야기의 구성 요소 (선택2)

이름

★ 다음 그림을 보고 각 장면에 알맞은 인물, 사건, 배경을 정리해 봅시다.

< 이야기의 구성 요소 >

- ▶ 인물 : 이야기에서 어떤 일을 겪는 사람이나 사물
- ▶ 사건 : 이야기에서 일어나는 일
- ▶ 배경 : 이야기가 펼쳐지는 시간과 장소

인물	배경	장면	사건
나, 메리 재인	메리 재인의 방		재인이 나에게 연구소에서 같이 도망치자고 함.
			
			
			

읽기 중 활동

13. 맞춤 버튼 설계실에서

학년 반 번

내 모습 탐구

이름

★ 다른 사람들이 원하는 내 모습과 내가 원하는 내 모습을 비교하며 생각해 봅시다.



남들 눈에는 대단해 보일지 몰라도 그건 내가 바라는 모습은 아니었다. 고개를 저으며 그 아이를 밀어냈다.

“난 네가 되고 싶지 않아.”

아이의 모습이 세차게 일렁이더니 스르르 사라졌다. 잠시 후 황금색 원들 사이로 그 아이가 다시 나타났다. 이번에는 코끝이 닿을 정도로 가까웠다. 아이가 속삭였다.

“내가 너야. 나를 받아들여.”

그 목소리를 듣자 어떻게 해야 할지 확실히 알 수 있었다. 나는 주먹을 쥐고 소리쳤다.

“난 네가 되지 않을 거야.”

다른 사람이 원하는 나	내가 원하는 나

 **읽기 중 활동**

14. 기억의 조각들

기억 쪽지 나누기

학년 반 번	
이름	

★ 지우고 싶은 기억 쪽지를 친구들과 공유하고 위로의 말을 나누어 봅시다.

💡 기억 쪽지 나누기 방법 💡

- ▶ 내가 지우고 싶은 기억을 익명으로 쪽지에 씁니다.
- ▶ 쪽지를 상자에 모아 섞은 후 다시 나누고, 친구들의 기억에 위로의 말을 적어 줍니다.
- ▶ 기억 쪽지를 다시 모아 칠판에 붙이고, 가장 좋은 위로의 말에 스티커를 붙여 '최고의 위로의 말'을 뽑습니다.
- ▶ 좋은 위로란 어떤 것인지 의견을 나누어 봅니다.



지우고 싶은 기억

위로의 말

지우고 싶은 기억

위로의 말