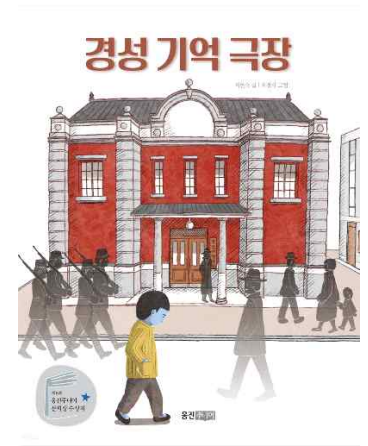


# 경성 기억 극장



## ★ 핵심 주제

- 역사
- 광복
- 공동체
- 기억
- 행복

## ★ 활용 학년 및 성취 기준

5-6학년군	
성취 기준	<p>[6국02-02] 글의 구조를 고려하여 글 전체의 내용을 요약한다.</p> <p>[6국03-04] 적절한 근거와 알맞은 표현을 사용하여 설명하는 글을 쓴다.</p> <p>[6국05-06] 작품에서 얻은 깨달음을 바탕으로 하여 바람직한 삶의 가치를 내면화하는 태도를 지닌다.</p> <p>[6사06-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 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	소제목	활동 주제	활동 주제
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 표지 살펴보기</li> <li>• 차례 둘러보기</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1945년 1월 ~ 4. 경성 기억 극장</li> <li>5. 수상한 의뢰인 ~ 7. 나쁜 사람은 내가 아니야</li> <li>8. 다시 기억 극장으로 ~ 10. 가자미를 찾아가다</li> <li>11. 갈림길에서 ~ 13. 잊지 못할 밤</li> <li>14. 1945년 8월 15일</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기의 구성 요소 1</li> <li>• 이야기의 구성 요소 2</li> <li>• 경성 기억 극장으로 오세요</li> <li>• ○, × 퀴즈</li> <li>• 지우고 싶은 기억</li> <li>• 새로운 인물 관계도</li> <li>• 질문 놀이</li> <li>• 선택</li> <li>• 기억 삭제 장치에 대한 생각</li> <li>• 해방</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기억에 남는 장면</li> <li>• 기억력 게임</li> <li>• 내 생각 펼치기</li> </ul>

# 표지 살펴보기

학년 반 번

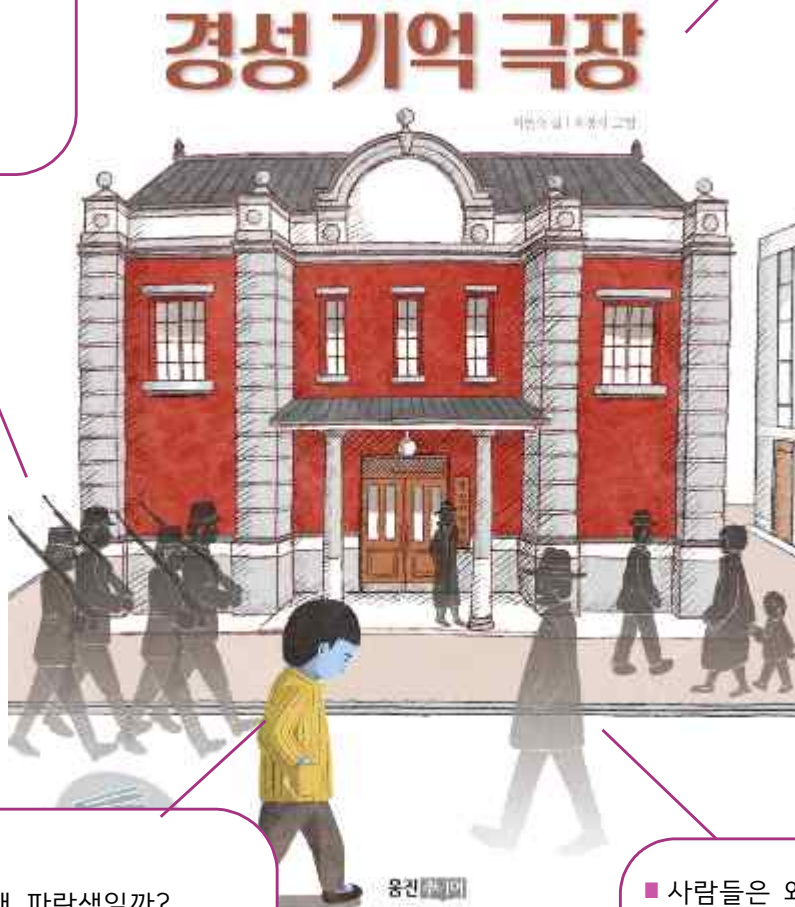
이름

★ 책 표지를 살펴보고 다음 질문에 예상하는 답을 써 봅시다.

■ 총을 들고 있는 사람은 누구일까?

■ 이 책의 제목에서 알 수 있는 시대 배경은?

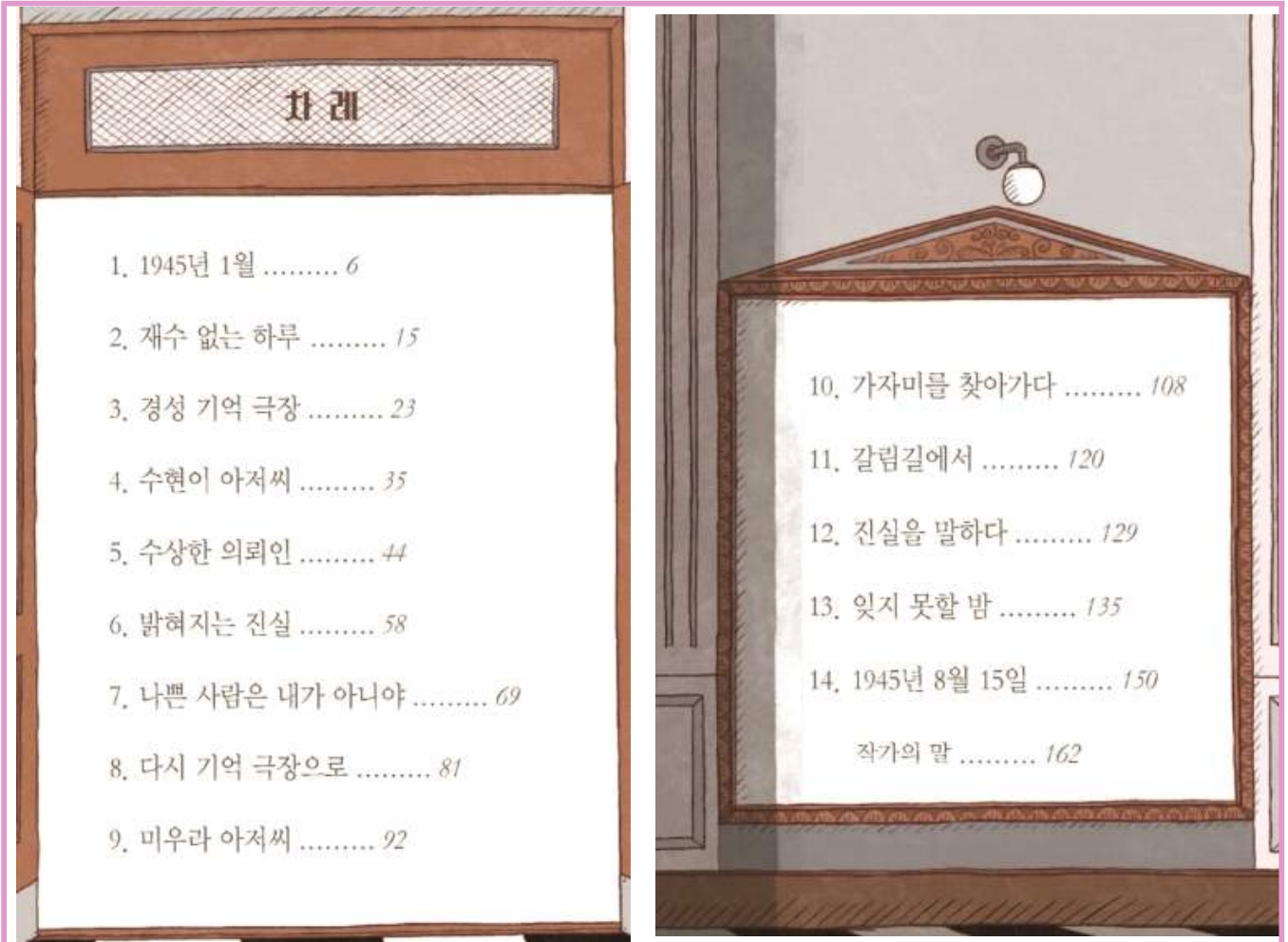
■ 제목을 보고 예상할 수 있는 내용은?



■ 친구의 얼굴은 왜 파란색일까?

■ 사람들은 왜 그림자만 있을까?

★ 책에 나오는 내용을 예상하며 빈칸에 알맞은 낱말을 써 봅시다.




★ 이 책의 내용을 예상하여 봅시다.

■ 내가 찾은 단어를 2가지 이상 사용하여 문장을 만들어 봅시다.

Blank space for writing a sentence using words found in the book.

■ 이 책은 어떤 내용일지 상상하여 써 봅시다.

Blank space for writing an imagination about the book's content.


 <b>읽기 중 활동</b>	1. 1945년 1월 ~ 4. 경성 기억 극장		학년 반 번	
	<h1>이야기의 구성 요소 1</h1>		이름	

★ 배경

시간적 배경	
공간적 배경	


★ 주요 등장인물

	<p>이름: _____</p> <p>직업: 신문 배달을 하다 쫓겨나서 _____에서 일하게 됨.</p> <p>특징: 엄마 _____ 돈을 벌러 다닌다.</p>
	<p>이름: _____</p> <p>직업: 교수 의사 과학자</p> <p>특징: _____를 만들었다.</p>
	<p>이름: _____</p> <p>직업: _____ 사장</p> <p>특징: 윤주병 교수의 제자이다.</p>
	<p>이름: 손용남</p> <p>직업: ?</p> <p>특징: _____아들이다.</p>
	<p>이름: 수현이 아저씨</p> <p>직업: ?</p> <p>특징: 방값 대신 용남이와 덕구를 보살핌. 고문받았던 기억으로 _____.</p>

 <b>읽기 중 활동</b>	1. 1945년 1월 ~ 4. 경성 기억 극장	학년 반 번	
	<b>이야기의 구성 요소 2</b>	이름	

★ 주요 사건을 정리하고 4컷 만화로 장면을 그려봅시다.

( 덕구 )가 신문 배달을 할 때 길에서 만난 할아버지가 돈을 주며 ( 신문 )을 읽어달라고 했다.	( 경성 기억 극장 )에 대한 광고를 읽자, 할아버지가 놀라며 극장에 ( 윤주병 )이 찾는다고 전화해달라며 죽는다.
덕구는 할아버지의 죽음에 관하여 의심을 받게 되어 ( 극장 )에 전화를 하자, 극장 사장이 와서 덕구를 위기에서 구해줬다.	신문 배달이 늦어진 덕구는 보급소에서 해고되고 ( 경성 기억 극장 )에서 일하게 되었다.


 <b>읽기 중 활동</b>	1. 1945년 1월 ~ 4. 경성 기억 극장	학년 반 번	
	<b>경성 기억 극장으로 오세요</b>	이름	

★ 경성 기억 극장의 광고지를 만들어 봅시다.

#### 활동 방법

1. 광고하려는 내용이 드러나도록 간단히 표어로 만듭니다.  
 예) 지우고 싶은 기억이 있으신가요? 모두 지워드립니다! 기억을 지우면 행복해집니다!
2. 광고하려는 곳에 대한 정보를 정리합니다. 예) 주소, 전화번호, 위치 등
3. 광고하려는 내용이 잘 드러나는 그림과 글자를 활용하여 광고지를 완성합니다.



 <b>읽기 중 활동</b>	5. 수상한 의뢰인 ~ 7. 나쁜 사람은 내가 아니야	학년 반 번
	<b>지우고 싶은 기억</b>	이름 <input type="text"/>

★ 내가 지우고 싶은 기억을 지워봅시다.

활동 방법	
• 준비물	<기억 지우기> 상자, 파쇄기
• 방법	1. 기억 지우기 예시를 보고 히데요시가 기억을 지우고 싶은 까닭이 무엇인지 써 봅니다. 2. <나의 기억 지우기>에 내가 지우고 싶은 기억을 비밀스럽게 씁니다. 3. <나의 기억 지우기>를 <기억 지우기>함에 넣습니다. 4. 선생님께서 <기억 지우기> 함에 넣은 자료를 모두 종이 파쇄기에 넣어 없앱니다.

### <기억 지우기 예시>

- 이름: 야마모토 히데요시
- 직업: 공군 비행사
- 나이: 23세
- 지운 기억: 필리핀에서 민간인들이 사는 지역을 폭격하다.


※진짜 지우고 싶은 까닭: \_\_\_\_\_

 <나의 기억 지우기> 쓸 때 비밀보장을 해주세요.

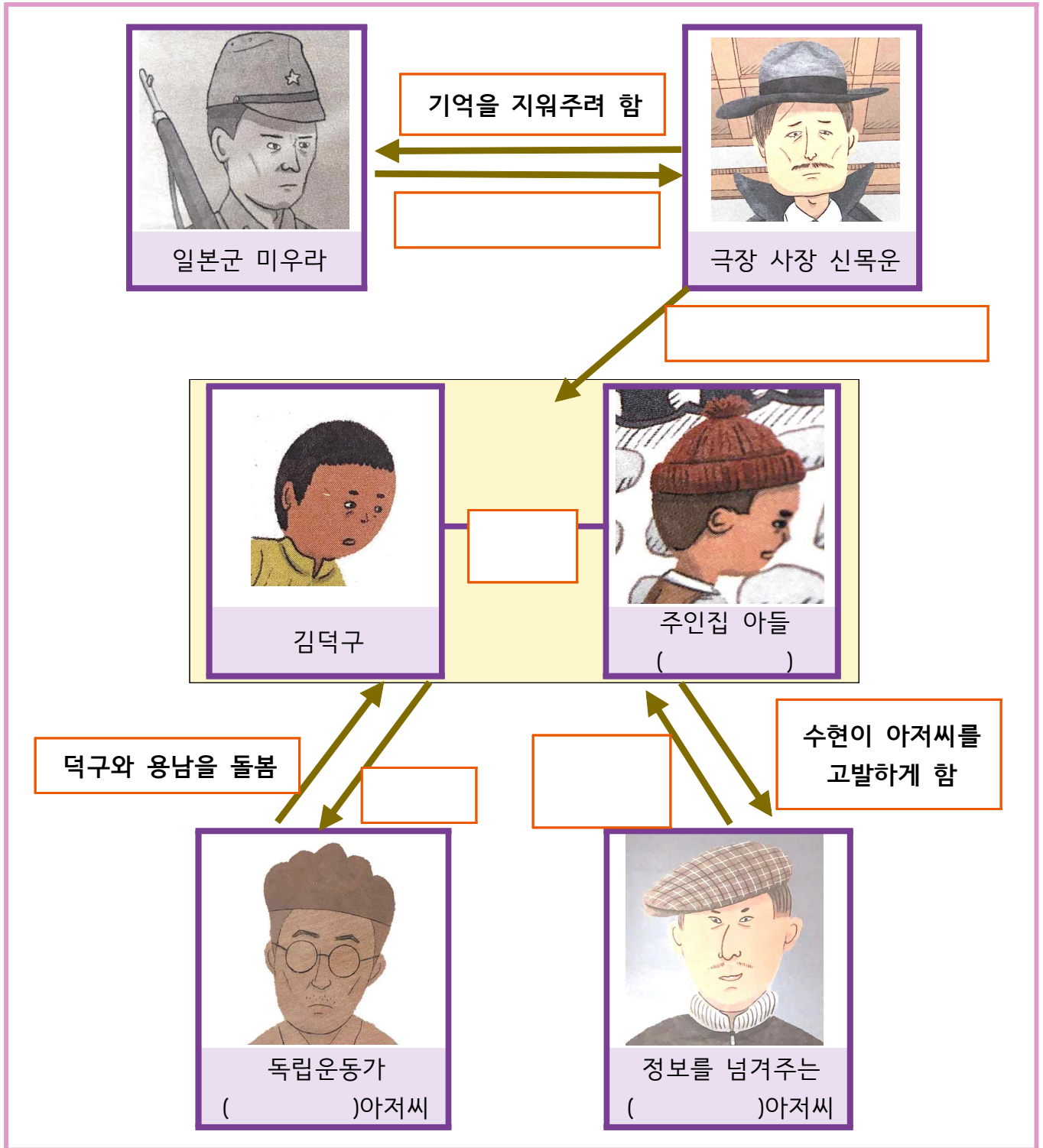
### <나의 기억 지우기>

- 이름:
- 나이:
- 지우고 싶은 기억:
- 진짜 지우고 싶은 까닭:



 <b>읽기 중 활동</b>	8. 다시 기억 극장으로 ~ 10. 가자미를 찾아가다	학년 반 번
	<b>새로운 인물 관계도</b>	이름

★ 괄호 안에 인물을 찾아 쓰고, 빈칸에 알맞은 인물의 관계를 오려서 붙여봅시다.



- 8
- |     |            |                      |          |       |
|-----|------------|----------------------|----------|-------|
| 고발함 | 기억 장치를 살피봄 | 수현이 아저씨를 고발한 기억을 지워줌 | 돈을 벌게 해줌 | 친구 사이 |
|-----|------------|----------------------|----------|-------|

읽기 중 활동

8. 다시 기억 극장으로 ~ 10. 가자미를 찾아가다

학년 반 번

### 질문 놀이

이름


★ 등장 인물에게 질문을 하고, 예상되는 답을 써 봅시다.

수현이 아저씨를 밀고한 까닭은 무엇인가요?

기억 삭제 기계를 파괴하라고 한 까닭은 무엇인가요?

?

?

 <b>읽기 중 활동</b>	11. 갈림길에서 ~ 13. 잊지 못할 밤	학년 반 번	
	<b>선택</b>	이름	

★ 김덕구가 다음과 같이 선택했다면 어떤 일이 일어났을지 상상하여 써 봅시다.

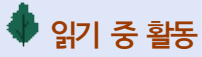
수현이 아저씨를  
밀고한 기억으로 괴로워.  
기억을 지우겠어.




★ 기억을 지운 사람이 똑같은 일을 반복하는 까닭은 무엇일지 이야기해 봅시다.

용남이는 밀고했던 기억을 지우고 또다시 아저씨를 밀고하려고 한다.  
참전 독려 연설을 부끄러워하던 윤귀옥 선생님은 또 똑같은 연설을 한다.

내 생각	
친구의 생각	



11. 갈림길에서 ~ 13. 잊지 못할 밤

학년 반 번

### 기억 삭제 장치에 대한 생각

이름

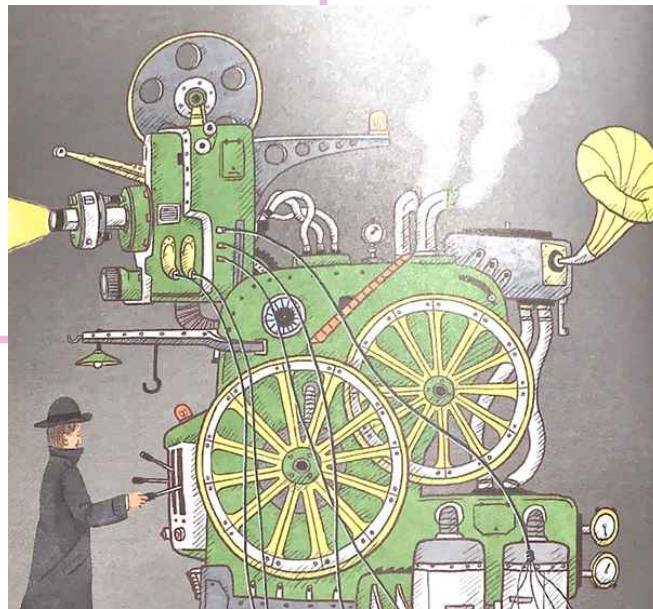
★ 기억 삭제 장치에 대한 다음 인물들의 생각을 정리해 봅시다.

#### <수현이 아저씨>

일본이 전쟁의 책임을 회피하려고  
군인들의 기억을 지우려고 한다.  
전쟁에 책임이 있는 자들의 기억만  
지우려고 한다.  
그래서 \_\_\_\_\_

< \_\_\_\_\_ >

최지은 사람이든 일본군이든  
\_\_\_\_\_을 위해서라면  
힘든 기억에서 벗어날 필요가 있다.  
그래서 기억 삭제 장치는  
\_\_\_\_\_



#### <일본 증장>

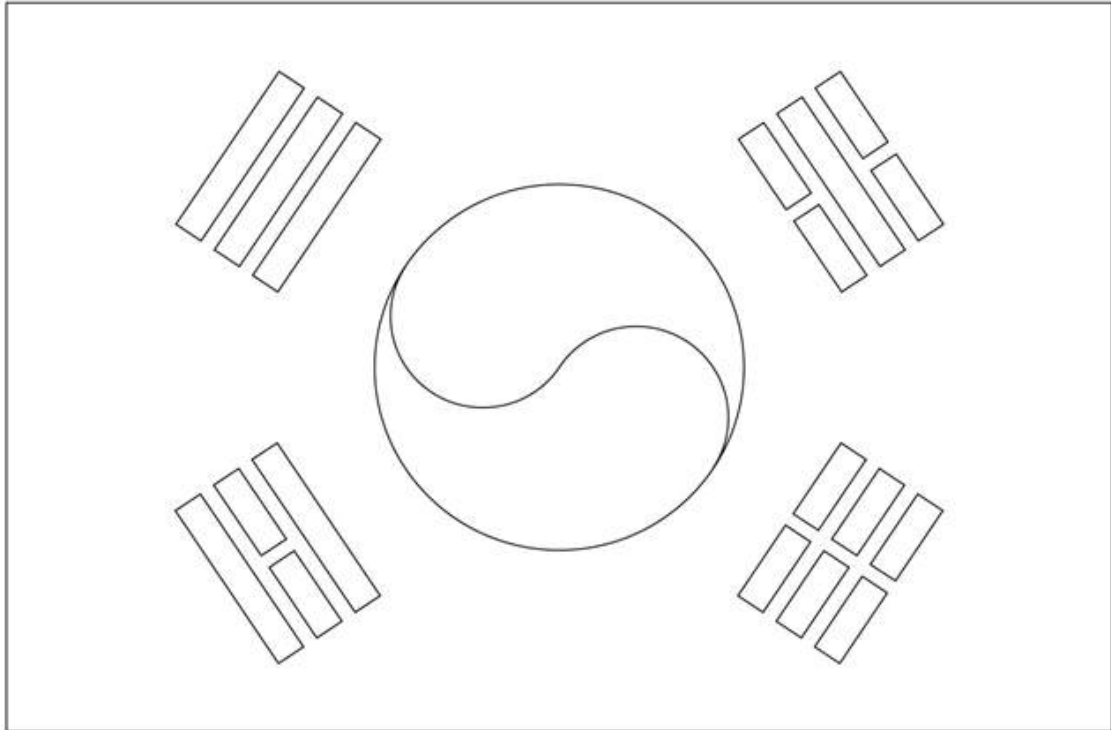
일본 제국의 돈으로 만든 기계이고  
일본 극장을 지켰으므로  
기억 삭제 장치와 설계도는 \_\_\_\_\_

< \_\_\_\_\_ >

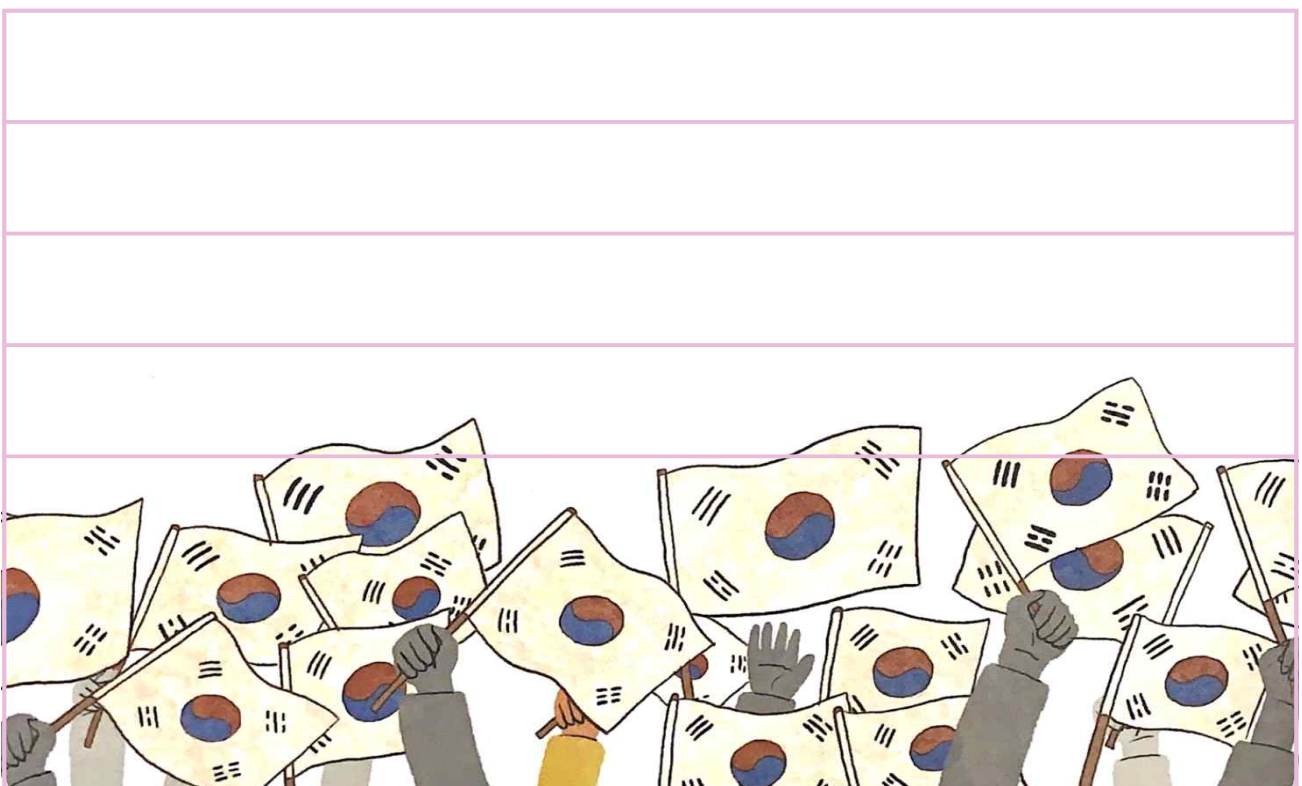
전쟁에 반대한다.  
억울한 조선 사람들을 위해  
빛을 갓고 싶다고 생각한다.  
그래서 일본이 써먹으려고 하는  
기억 삭제 장치를 파괴하였다.

읽기 중 활동	14. 1945년 8월 15일	학년 반 번
	해방	이름

★ 1945년 8월 15일 일제에서 해방된 날을 함께 기뻐하며 태극기를 색칠해 봅시다.



★ 1945년 8월 15일, 나라를 되찾기 위해 노력한 인물들에게 간단한 편지를 써 봅시다.



 읽기 후 활동

## 기억에 남는 장면

학년 반 번

이름

★ 이 책을 읽고 기억에 남는 장면을 3가지 골라 느낀 점을 써 봅시다.

장면 1

느낀 점

장면 2

느낀 점

장면 3

느낀 점

 읽기 후 활동	기억력 게임	학년 반 번
		이름 <input style="width: 100px;" type="text"/>

★ 친구들과 기억력 게임을 해 봅시다.

활동 방법	
• 방법	1. 종류를 선택하고 그 종류에 맞는 것을 10개 골라 학습지에 적어봅니다. ㉠ 종류: 과자 이름 10개: 닭 다리, 카스타드, 초코파이, 고래밥, 프링글스, 오예스, 허니버터칩, 고깔콘, 칸초, 버터와플 2. 문제 내는 친구가 다른 친구들에게 선택한 종류와 10개를 불러줍니다. 3. 10개 모두 기억한 친구가 점수를 얻습니다. ※ 메모하지 않고 기억한 친구만 인정합니다.

<문제 내기>

종류	10개 쓰기

종류	10개 쓰기

종류	10개 쓰기

 읽기 후 활동

## 내 생각 펼치기

학년 반 번

이름

★ 다음 중 자신의 의견을 고르고, 근거를 찾아 주장하는 글을 써 봅시다.

나쁜 기억은 지우는 것이 좋다 VS 나쁜 기억을 지우는 것은 좋지 않다

내 의견

근거

1

2

3



<정답지>

읽기 중 활동	1. 1945년 1월 ~ 4. 경성 기억 극장	학년 반 번
	이야기의 구성 요소 1	이름

★ 배경

시간적 배경	1945년, 일제 강점기
공간적 배경	경성

★ 주요 등장인물

	이름: 김덕구 직업: 신문 배달을 하다 쫓겨나서 <u>경성 기억 극장</u> 에서 일하게 됨. 특징: 엄마 <u>병헌비를 갚으려고</u> 돈을 벌러 다닌다.
	이름: 윤주병 직업: 교수 의사 과학자 특징: <u>기억을 지우는 기계</u> 를 만들었다.
	이름: 신묵운 직업: <u>경성 기억 극장</u> 사장 특징: 윤주병 교수의 제자이다.
	이름: 손용남 직업: ? 특징: <u>주인집</u> 아들이다.
	이름: 수현이 아저씨 직업: ? 특징: 방앗 대신 용남이와 덕구를 보살핌. 고문받았던 기억으로 <u>잘 때 소리를 지른다</u> .

읽기 중 활동	5. 수상한 의뢰인 ~ 7. 나쁜 사람은 내가 아니야	학년 반 번
	○, × 퀴즈	이름

★ 이야기의 내용으로 알맞은 것은 ○, 알맞지 않은 것은 ×표로 해 봅시다.

퀴즈	정답 ○/×	점수
(1) 일본군들도 기억 극장에 기억을 지우러 왔다.	○	
(2) 일본군의 전쟁 기억은 지워지지 않았다.	×	
(3) 미우라의 기억을 지울 때 덕구가 소리를 질러서 기억이 지워지지 않았다.	○	
(4) 덕구는 순사가 기억을 지울 때 수현이 아저씨가 고문받은 것을 알게 되었다.	○	
(5) 수현이 아저씨는 고문받은 기억을 기억 극장에서 지우려고 하였다.	×	
(6) 수현이 아저씨를 밀고한 사람은 덕구가 아니라 용남이었다.	×	
(7) 덕구는 자신의 기억을 지우고 다시 경성 기억 극장에서 일을 했다.	×	
(8) 가자미는 덕구를 알고 있는데, 덕구는 가자미가 기억나지 않았다.	○	
(9) 순사들은 가자미가 담배를 팔게 하는 일의 뒤를 봐주고 있었다.	○	
(10) 덕구는 가자미도 수현이 아저씨와 무연가가 있다고 생각했다.	○	

나의 총점 : ( )

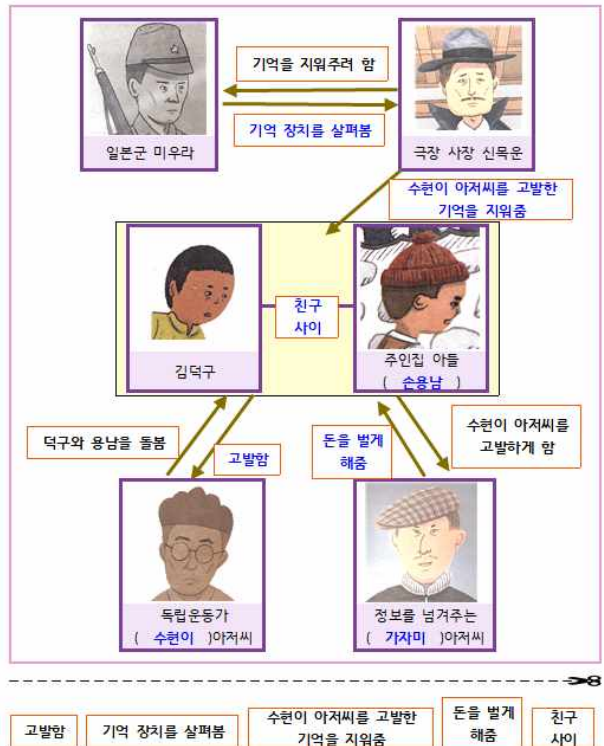
읽기 중 활동	1. 1945년 1월 ~ 4. 경성 기억 극장	학년 반 번
	이야기의 구성 요소 2	이름


★ 주요 사건을 정리하고 4컷 만화로 장면을 그려봅시다.

( 덕구 )가 신문 배달을 할 때 길에서 만난 할아버지가 돈을 주며 ( 신문 )을 읽어달라고 했다.	( 경성 기억 극장 )에 대한 광고를 읽자, 할아버지가 놀라며 극장에 ( 윤주병 )이 왔다고 전화해달라며 죽는다.
덕구는 할아버지의 죽음에 관하여 의심을 받게 되어 ( 극장 )에 전화를 하자, 극장 사장이 와서 덕구를 위기에서 구해줬다.	신문 배달이 늦어진 덕구는 보급소에서 해고되고 ( 경성 기억 극장 )에서 일하게 되었다.

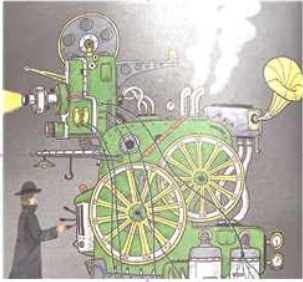
읽기 중 활동	8. 다시 기억 극장으로 ~ 10. 가자미를 찾아가다	학년 반 번
	새로운 인물 관계도	이름

★ 괄호 안에 인물을 찾아 쓰고, 빈칸에 알맞은 인물의 관계를 오려서 붙여봅시다.



 <b>읽기 중 활동</b>	11. 갈림길에서 ~ 13. 잊지 못할 밤	학년 반 번
	<b>기억 삭제 장치에 대한 생각</b>	이름

★ 기억 삭제 장치에 대한 다음 인물들의 생각을 정리해 봅시다.

<p><b>&lt;수현이 아저씨&gt;</b>          일본이 전쟁의 책임을 회피하려고          군인들의 기억을 지우려고 한다.          전쟁에 책임이 있는 자들의 기억만          지우려고 한다.          그래서 <u>기억 삭제 장치를 파괴해야 한다.</u></p>	<p><b>&lt; 기억 극장 사장 &gt;</b>          죄지는 사람이든 일본군이든  <u>개인의 행복을 위해서라면</u>          힘든 기억에서 벗어날 필요가 있다.          그래서 기억 삭제 장치는  <u>파괴하면 안 된다.</u></p>
	
<p><b>&lt;일본 중장&gt;</b>          일본 제국의 돈으로 만든 기계이고          일본 극장을 지켰으므로          기억 삭제 장치와 설계도는 <u>일본 소유이다.</u></p>	<p><b>&lt;미우라 아저씨&gt;</b>          전쟁에 반대하고          억울한 조선 사람들을 위해          빛을 갖고 싶다고 생각한다.          그래서 일본이 써먹으려고 하는          기억 삭제 장치를 파괴하였다.</p>