
아무도 들어오지 마시오

작성 이성균(시흥 함현고등학교 교사)

※이 지도안은 사계절출판사 홈페이지(www.sakyejul.net) > 한 학기 한 권 읽기 > 독서 지도안에서 내려받을 수 있습니다.



사계절1318문고 118
최나미 장편소설

■주 제 어 #은둔형외톨이 #정답 #오답 #인생 #책임 #소통

■분 류 문학 > 한국문학 > 청소년소설

■선정 내역 ★학교도서관저널 추천도서

★물꼬방 추천도서

도서 소개

교통사고로 갑작스레 엄마가 돌아가시고 나서 그 충격으로 학교도 가지 않고 1년 동안 집 안에 틀어박혀 지내는 소년 석균. 아빠와 평소 말도 잘 하지 않고 지내던 석균이라 엄마의 죽음 이후 관계는 더 소원해지는데 고등학교 상담 교사인 아빠는 그런 석균이 걱정스럽기만 하다. 석균은 아빠가 만들어주는 음식엔 손도 안 대고 아빠가 주는 용돈으로 늘 배달 음식을 시켜 먹는다. 하루는 폭식을 하다 숨이 막힐 지경이 되는데 우연히 전직 간호사 출신 동네 할머니의 도움으로 목숨을 구하고 할머니는 석균네 집에서 몇 달을 보내게 된다. 어떠한 상황에서도 아무도 들어갈 수 없었던 석균네 집에 까칠한 할머니가 들어오고부터 석균도 모르는 새 조그만 변화가 시작된다.

어느 날, 최형은이라는 낯선 이름으로 석균에게 소포가 배달되고 그 안에는 그렇게 찾아 헤매던 엄마의 휴대폰이 들어 있다. '이번에도 너는, 아무 관계가 없다고 생각하겠지?'라는 문자가 임시 저장되어 있는 걸 확인하고서야 석균은 뭔가 사연이 있음을 알게 된다. 하지만 사건을 해결하려면 집 밖으로 나가야 한다. 아무도 들어오지 못하게 했던 자신만의 세계에서 석균이 세상 밖으로 첫 발을 내딛기까지의 여정을 함께하다 보면 우리는 묵직한 질문 앞에 서게 된다.



학습 목표

의도하지 않았던 행동이 다른 어떤 누군가에게 가슴 깊은 상처로 남아 있다면, 그리고 그러한 사실은 먼 훗날에 알게 되었다면, 여러분은 어떻게 할 건가요? 미안한 마음에 사과를 하러 찾아갈 건가요? 사과는 또 어떤 방식으로 할 건가요? 아니면 혹시 당신에게는 책임이 없다고 생각하지는 않나요? 그러니 모른 척하고 살아갈 건가요?

이 소설을 읽고 나면, '나도 석균이처럼 다른 사람에게 상처가 되는 행동을 한 적이 있지는 않았을까?'하고 자신의 삶을 돌이켜 보게 될 것입니다.

석균이는 자신도 전혀 예상하지 못했던 갈등과 마주하게 됩니다. 그리고 아빠와 할머니, 가람, 최형은, 최연옥과 다양한 관계를 맺으며 갈등을 해결해 나갑니다. 이런 이야기 속에서 작가는 우리들에게 여러 가지 질문을 던집니다. 그리고 그 질문은 우리가 살아가면서 한번쯤은 생각해 볼 만한 것들입니다. 그러면 이제 그 질문에 대답해야 할 시간이 온 듯합니다.

- 1 소설을 읽고, 갈등의 원인과 해결 과정을 파악할 수 있습니다.
- 2 등장인물의 행동에 대해 타당한 이유와 근거를 들어 말할 수 있습니다.
- 3 주인공이 겪는 갈등 상황에 대한 해결 방안을 찾을 수 있습니다.

독전 활동

책 읽기 전 나눌 수 있는 질문과 활동

➔ ① 책 표지 보고 상상하기

- 책표지의 그림과 비슷한 그림(출입금지)을 비교해 보면서, 떠오른 생각을 자유롭게 발표하도록 합니다.
- 우리는 집에서 어느 때, 내 방에 아무도 들어오지 말라고 하는지 친구들과 이야기를 나누도록 합니다.

➔ ② 친구들과 토론하기

- ‘의도하지 않은 행동의 결과에 대해서도 책임져야 한다.’ vs ‘의도하지 않은 행동의 결과에 대해서는 책임질 필요가 없다.’에 대해 친구들과 이야기를 나누도록 합니다. 이 갈등은 석균이가 겪는 갈등 상황입니다.
- ‘자신이 어떤 사건과 관련이 없다면 의심을 받더라도 적극적으로 해명할 필요가 없다.’ vs ‘자신이 어떤 사건과 관련이 없음에도 불구하고 의심을 받고 있다면 적극적으로 해명할 필요가 있다.’에 대해 친구들과 이야기를 나눕니다. 이 갈등은 연옥이가 겪는 갈등 상황입니다.

독후 활동

카드 게임 토론

- 일반적으로 게임은 흥미를 유발하고 지속시키며, 경쟁심을 부추기는 데 효과적인 방법입니다. 이런 특성과 토론의 논리적 말하기를 결합시킨 것이 카드 토론 게임입니다.
- 필요한 준비물은 트럼프 카드와 라벨지입니다.

➔ ① 카드 게임 토론의 준비

- 소설의 내용이나 이와 관련된 문제 상황 등을 논제로 만들어 라벨지에 인쇄합니다.
- 준비한 트럼프 카드의 중간에 인쇄한 라벨지를 붙입니다.
- 이렇게 준비한 카드로 많은 사람들이 잘 알고 있는 ‘원카드’ 게임을 진행합니다.
- 다음은 소설의 내용을 토대로 구성한 논제의 예시입니다.



개인의 문제는 개인이 해결해야 한다.	혼자 있는 집에 석균이는 할머니를 들어오지게 했어야 한다.	할머니는 석균이를 돌보아야 한다.
할머니와 석균이의 배란다 협상은 공정한 절차를 거친 것이다.	최형은이 소포를 보낸 것은 석균이에게 무언의 압박을 가하는 일이다.	할머니는 아با에게 자신의 집 문제에 관련하여 변경된 사실을 알렸어야 했다.

다른 사람의 일에 호기심을 갖는 것은 무례한 일이다.	가람이가 최형은의 연락처를 알아내고 연락한 것은 타인의 개인정보를 무단으로 사용한 것이다.	상대방에 대한 기억의 단서를 챙기는 것은 관계에서 최소한의 예의이다.
전문 자격을 갖추지 않은 사람이 범죄에 대한 조사를 할 수 없다.	추론의 근거에 대한 사실 확인 없이 믿음을 갖는 것은 위험한 일이다.	사실 확인 없이 연옥에 대한 소문이 퍼지도록 방조한 친구들에게도 죄가 있다.
연옥이가 졸업식 날 목 놓아 운 것은 석균이의 책임이다.	확실하지 않은 정보를 제작한 사람이 문제 발생의 가장 큰 원인 제공자이다.	최형은이 석균의 아버를 찾아왔을 때 당사자인 석균에게 이 사실을 알렸어야 한다.
상처는 타인에게 드러내야 한다.	의도하지 않은 행위의 결과는 책임질 필요가 없다.	타인의 아픔에 무관심해야 한다.
석균은 학교를 떠나 집에서 상처를 극복할 시간이 필요하다.	엄마의 화분이 있는 베란다에 할머니 화분을 놓지 말아야 한다.	최형은은 동생 문제를 해결하기 위해 석균을 직접 만났어야 했다.
가람이 석균을 도와주는 것은 우정이다.	시련은 피하는 것이 좋다.	최연옥은 적극적으로 자신의 무고함을 드러내야 한다.
납치 사건에 관련이 없는 최연옥은 자신을 변호할 필요가 없다.	탐정놀이는 단지 게임일 뿐이다.	최연옥의 상처에 대한 책임은 탐정놀이에 참가한 모든 아이들의 책임이다.
석균의 치유를 위한 유학 결정은 적절하다.	아버지는 석균에게 과거 연옥이 사건을 확인했어야 한다.	진실은 저절로 밝혀지게 된다.
문제를 극복하며 완전함을 추구하기 때문에 인간은 아름답다.	사과는 직접해야 한다.	의도하지 않은 행위의 결과도 책임져야 한다.
시련은 정면 돌파 해야 한다.	다른 사람의 일에 호기심을 갖는 것은 관심이다.	개인의 문제는 공동의 해결이 필요하다.
석균에게 과거 사건을 말하지 않은 아버지의 행동은 정당하다.	전문 자격을 갖추지 않은 사람이 범죄를 조사하는 것은 가능하다.	간접적인 사과가 더 효과적이다.
앞 사람의 주장에 찬성하는 다른 이유를 제시하시오.	앞 사람의 주장에 찬성하는 다른 이유를 제시하시오.	앞 사람의 주장에 찬성하는 다른 이유를 제시하시오.
앞 사람의 주장에 반대하는 의견을 제시하시오.	앞 사람의 주장에 반대하는 의견을 제시하시오.	앞 사람의 주장에 반대하는 의견을 제시하시오.
앞 사람의 주장에 찬성하는 다른 이유를 제시하시오.	앞 사람의 주장에 찬성하는 다른 이유를 제시하시오.	앞 사람의 주장에 찬성하는 다른 이유를 제시하시오.
앞 사람의 주장에 반대하는 의견을 제시하시오.	앞 사람의 주장에 반대하는 의견을 제시하시오.	앞 사람의 주장에 반대하는 의견을 제시하시오.

➔ ② 카드 게임 토론의 방법

● '원카드'의 일반적인 게임 방식은 다음과 같습니다.

1. 기본 규칙

- ① 평균 5~7장의 카드를 가지고 시작한다.
- ② 시작할 때, 게임판에 한 장의 카드를 놓고, 그 카드 위에 자신의 카드를 버린다.
이때, 카드를 버릴 수 있는 조건은 무늬가 같거나, 숫자가 같아야 한다.
- ③ 만약에 버릴 수 있는 카드가 없다면, 카드를 한 장씩 가져온다.
- ④ 앞 사람이 공격한 경우에는 방어를 해야 한다. 만약 그렇지 못한 경우 공격 세기에 해당하는 매수만큼의 카드를 가져 온다.
- ⑤ 한 장 남았을 경우에는 원카드를 외치고, 자신의 카드를 모두 버리면 승리한다.

2. 공격과 방어

- ① 공격 세기 : 2(2장) < A(3장) < ♠A(5장) < 흑백 조커(7장) < 컬러 조커(10장)
- ② 방어 : 공격 세기가 같거나 높은 경우에만 가능하다.

3. 특수 기능 카드

- J : 게임의 순서 방향으로 한 플레이어를 건너뛴다.
- Q : 게임의 순서 방향을 반대로 바꾼다.
- K : 자신의 카드를 한 장 더 버릴 수 있다.
- 7 : 원하는 다른 무늬로 바꿀 수 있다.

● 카드 게임 토론은 위의 게임 방식에 몇 가지의 규칙을 더하면 됩니다.

1. 기본적으로 원카드 게임 방식을 따른다.

2. 자신의 카드를 버리는 경우 카드에 적힌 논제를 큰 소리로 읽고, 그 논제에 대한 자신의 찬성 또는 반대의 입장을 밝힌 후에 그에 대한 이유나 근거를 이야기한다.

3. 이때, 주의할 점은 앞에서 카드를 버린 사람의 이야기를 기억해서 다시 반복해야만 자신의 카드를 버릴 수 있는 자격이 주어진다. 기억해 내지 못하면 카드를 한 장 가져간다.

4. 앞 사람이 이야기를 하지 않고 카드를 가져갔다면, 앞의 앞 사람의 이야기를 반복하면 된다.
(예: A가 카드를 버리고 B가 카드를 못 버렸다면, C는 A의 이야기를 반복하여 말한다.)

5. 카드 토론 게임에서는 상대의 주장에 대한 이유나 근거에 대해 반박하지는 않는다.

- 소설의 내용을 토대로 다양한 논제에 대해 생각해 보는 시간을 갖도록 논제를 구성합니다.
- 앞 사람의 이야기를 다시 반복해서 이야기해야 하는 규칙을 넣어 경청할 수 있는 장치를 만듭니다.
- 앞 사람의 주장에 대한 찬성 또는 반대 의견을 제시하는 카드도 넣어 주장의 강화나 반론도 할 수 있도록 합니다.
- 반론 카드를 내지 않는 이상 상대의 의견에 대해 반박하지 않도록 합니다.
- 모둠별로 게임을 진행하여 모둠별 대표를 뽑고, 모둠별 대표끼리 토너먼트 방식으로 8강, 4강, 결승전을 치르면 학생들의 게임에 대한 집중도는 더욱 커지게 됩니다.



➔ ③ 카드 게임 토론의 기대효과

- 게임을 통해 즐겁게 토론을 하면서 자연스럽게 말하기에 대한 자신감이 생기고 토론이 어렵다는 편견을 버리게 됩니다.
- 카드마다 적힌 다양한 논제에 대한 이유와 근거를 생각하며 논리적으로 말하기 위해 노력합니다.
- 앞 사람의 의견을 듣고 다시 반복해서 말해야 하는 규칙 때문에 경청하는 습관을 기를 수 있습니다.

