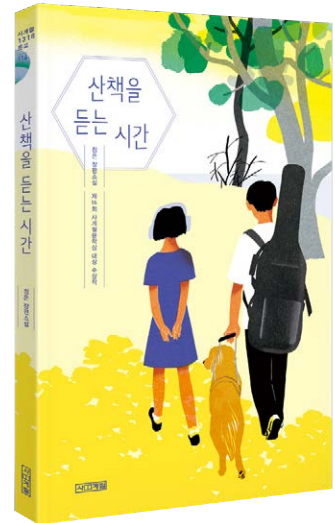

산책을 듣는 시간

작성 이성균(시흥 함현고등학교 교사)

오세호(안산강서고등학교 교사)

윤이정(안양예술고등학교 교사)

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



사계절1318문고 114

정은 장편소설

■주 제 어 #소통 #이해 #대화 #자기존중 #인정 #사랑 #관심 #긍정적_에너지

■분 류 문학 > 한국문학 > 청소년소설

■관련 자료

- <미스 블랙홀> 정은 작사, 전유진 작곡 및 노래 (음원은 온라인 스트리밍 사이트에서 찾으실 수 있습니다.)
- 『산책을 듣는 시간』 북트레일러 (유튜브)
- All Planet Sounds From Space (유튜브)
- “들리는 사람들에게” 청각장애인 16인이 전하는 메시지 (유튜브)
- Effects of Number of Channel in Cochlear Implants (인공와우로 듣는 음악, 유튜브)

■선정 내역 ★제16회 사계절문학상 대상 수상작 ★책으로따뜻한세상만드는교사들 권장도서
★국립어린이청소년도서관 사서 추천도서 ★학교도서관저널 추천도서 ★인디고서원 추천도서
★행복한아침독서 추천도서 ★어린이도서연구회 추천도서 ★물꼬방 추천도서

도서 소개

수지(手知), '손가락이 안다'는 의미의 이름을 지닌 소녀이다. 그리고 마르첼로라 불리는 개와 항상 함께 다니는 한민이라는 소년. 그 둘의 소통방식을 통해 사람을 이해하는 법에 대해서 이야기하는 책이다. 어린 시절부터 귀가 들리지 않았지만 불편함을 몰랐던 수지는 어머니와 자의적으로 만든 수어를 사용하여 소통한다. 그러다 시간이 지나 구화를 배우고 특수학교에 입학하여 공식 수화를 배운다. 그런데 이처럼 수지가 소통 방식을 새롭게 배울 때마다 수지의 세계는 넓어졌고, 달라졌다. 그러던 중 특수학교에서 호감을 느끼게 된 친구 한민을 만난다. 그가 항상 데리고 다니는 마르첼로라는 개와 함께, 수지는 한민과 마르첼로를 만나면서 소통과 이해의 의미를 하나씩 깨닫는다. 색을 구분하지는 못하지만 보지 못하는 것은 아닌 한민이 매일 선글라스를 착용하는 것과 수지가 소리를 듣지 못하면서도 헤드폰을 사용하는 것은 그들이 남모르게 통하는 부분이다.

이렇게 수지는 소통의 깊이를 더해 가던 중, 엄마와 할머니의 권유로 인공 와우 수술을 받게 되고 소리를 듣는 것의 불편함을 알아 버린다. 소리를 못 듣는 것을 '부족함'이 아닌 '능력'이라고 믿었던 수지는 '고요함을 빼앗긴' 슬픔에 빠지게 된다. 다행히도 한민과 밴드를 이뤄 〈미스 블랙홀〉이라는 노래를 만들면서 조금씩 적응해 나간다. 하지만 그도 잠시……. 언제나 긍정적 에너지로 수지를 사랑해 주었던 할머니께서 돌아가시고, 엄마도 수지만을 남겨 두고 떠난다. 오로지 홀로서기를 해 내야 하는 압박한 상황에서 수지는 당황스럽기만 하다. 그러나 수지는 곧 할머니의 말씀을 떠올린다.

“수지야, 네가 무슨 일을 하든지 먼저 너 자신과 좋은 친구가 되어야 한다. (중략) 선택은 언제나 너 자신을 위해서 네가 하는 거야. 네가 무엇을 선택하든 잊지 말아야 할 것은, 너는 아름다움을 발견하는 법을 알고 있다는 거야. 그 힘으로 세상을 더 나은 곳으로 만들 의무가 있어.”

이해하기 힘들었던 그 말을 수지는 삶에서 실천하고자 자신이 가장 잘할 수 있는 일로 '산책을 듣는 시간'이라는 사업을 꾸린다. 수지는 자신이 그랬던 것처럼 다른 사람들도 한민, 마르첼로와의 산책을 통해 스스로를 들여다볼 수 있는 시간을 가지기를 바랐던 것이다. 진정한 소통은 자신을 인정하고 이해하는 것에서부터 시작하기 때문이다.

학습 목표

자기 자신에게 얼마나 자주 말을 걸고 있나요? 자신이 무엇을 가장 좋아하는지, 가장 잘할 수 있는 것은 무엇인지 알고 있나요? 우리는 자주 '이해'라는 단어를 사용합니다. 그런데 정말 이해하고 있는 것은 무엇일까요? 많은 사람들을 만나고 관계를 맺으면서 우리는 소통을 시도하지만 쉽지 않습니다. 우리는 소설 속주 인공인 수지나 한민과 같이 장애가 있으면 소통이 어려울 것이라고 생각합니다. 하지만 정작 소통은 누구에게나 어려운 일입니다. 마음을 들어야 하기 때문입니다. 마음을 외면하고 소리와 시각에만 의존하는 것은 형상만 남을 뿐, '이해'가 아닙니다. 그래서 수지는 우리에게 제안합니다. 산책을 들어 보자고, 산책하는 동안 내 마음을, 그리고 당신의 마음을, 우리의 마음을 들여다보고 들어 보라고 말입니다.

우리는 이 소설을 통해 다음과 같은 질문을 생각해 볼 수 있습니다.

- ① 나는 얼마나 내 마음을 알고 있나요?
- ② 소통하는 방법이 풍부하다면 소통이 원활하게 이루어질 수 있을까요?
- ③ 우리는 서로를 얼마나 '이해'하고 있나요?

독서 계획

단계	활동 내용	총 10차시
독서 전	<ul style="list-style-type: none"> - 영상 감상하기: 지식채널e '퍼스널 스페이스' - 퍼스널 스페이스 측정하기 - 활동 소감 나누기 	1차시
독서	[고래의 귀지] 읽고 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 내용 이해: 수지네 집 수화 사전 완성하기 - 적용 활동: 우리 모둠만의 사전 만들기 - 생각 나누기: 농인은 농인들 속에서 자라야 할까? 	2, 3차시
	[유성우] 읽고 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 내용 이해: 소재의 기능 파악하기 - 적용 활동: 나만의 독특한 물건 소개하기 - 생각 나누기: 경적 소리를 듣지 못해 차와 농인이 부딪혔다면? 	4차시
	[코스모스 사운드트랙] 읽고 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 적용 활동: 임명장 만들기 - 생각 나누기: 장애는 극복해야 하는가? 	5차시
	[비밀의 땅], [침묵을 듣는 시간] 읽고 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 이해 활동: 책 내용으로 카드 뉴스 완성하기 	6차시
독서 후	<논리적 말하기 활동> 논증 구조 만들기와 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 논증 블루마블 게임 	7, 8차시
	<쓰기 활동> 논증적 글쓰기 <ul style="list-style-type: none"> - 논증 구조 연습 - '혼잣말 이력서' 작성 	9차시
	<나눔 활동> 피드백 활동 및 삶의 내면화 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 글쓰기 결과에 대한 발표와 동료 피드백 	10차시



1. 다음 영상을 감상해 봅시다.

[관련 영상] 지식채널e '퍼스널 스페이스' <http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10171484>

선생님께 '퍼스널 스페이스'의 개념에 대해 명확히 인지할 수 있도록 도와주세요.

2. 자신의 퍼스널 스페이스를 측정해 봅시다.

[방법]

친구들 간에 무작위로 모둠을 편성합니다.

- 두 명의 친구가 서로 끈을 끝을 잡은 후에 끈의 길이를 좁혀 가면서 서로 가까이 다가갑니다.
- 둘 중에 한 명이라도 불편함을 느끼는 순간이 오면 '그만!'이라고 외치고, 양쪽 다 멈춥니다.
- 그때의 거리만큼 끈을 자르고 길이를 측정하여 메모지에 적습니다.
- 이 과정을 모둠원 모두와 한 번씩 해 본 후, 자신의 퍼스널 스페이스 평균 길이를 구합니다.

선생님께 모둠을 편성할 때, 학생들 간 친분이나 학업 능력 등을 고려하지 않은 채 단순 무작위로 모둠을 편성할 수 있는 방법을 마련해 주세요.

3. 다음 글을 읽고, 활동 후의 느낌을 발표해 봅시다.

미국의 인류학자 에드워드 홀은 사람과 사람 사이의 거리에 따라 인간관계를 네 가지 영역으로 분류하였다.

1. 친밀함의 거리(50cm 이내): 부모와 자식 간이나 연인 사이처럼 서로 사랑하고 밀착된 거리
2. 개인적 거리(50cm~120cm): '사적인 공간'. 친구나 가까운 지인들 사이에 유지하는 거리
3. 사회적 거리(120~400cm): '사회적 영역'. 인터뷰 등 공식적인 상호작용에 필요한 거리
4. 공적 거리(400cm 이상): 연설, 강의 등에서 공연자와 관객처럼 떨어진 거리

사람 간의 '사이'는 두 사람 사이에 묶여 있는 고무줄에 비유할 수 있다. 두 사람 사이의 고무줄이 적절한 팽팽함을 유지하고 있을 때, 그 사이는 최적의 상태가 된다. 만약 어느 한 쪽이 너무 세게 당긴다면 고무줄은 끊어질 것이고, 약하게 잡는다면 고무줄은 느슨해질 것이다. 따라서 적절한 힘의 세기로 당겨 적절한 거리를 유지해야 한다.

성공적인 인간관계는 적절한 '사이'를 유지하고자 하는 서로의 끊임없는 노력에 의해 좌우된다.

1. 수지네 집에서 쓰는 수화 사전의 빈칸을 채워 봅시다.

단어	확장된 의미
작은 의자	엄마의 외출, (), (), 엄마
()	할머니, ()
()	좋다
듣다	()
()	할수 없다
채널을 돌리다	()

2. 수지네 집처럼 우리 모둠만이 소통할 수 있는 사전을 만들어 보고, 예문을 써 봅시다. 예문을 교실 벽에 붙이고 다른 모둠에서는 문장의 의미를 맞춰 봅시다.

단어	확장된 의미

문장	
의미	

선생님께 모둠별 사전을 만들 때, 단어에서 확장된 의미의 연관성을 설명할 수 있어야 합니다. 그리고 이 연관성은 어느 정도 다른 친구들의 공감을 얻을 수 있어야만 합니다. 또한 한 단어에 해당하는 확장된 의미를 여러 가지로 만들어 다른 모둠에서 문장의 의미를 파악하는 데 좀 까다로울 수 있도록 합니다.

3. 농인은 농인들 속에서 자라야 할까요? 소현이 어머니가 한 말에 대해 친구들과 이야기를 나누어 봅시다.

“수지는 지금이라도 수화를 배워야 합니다. 이 아이는 농인이고, 농인들 속에서 자라야 합니다. 농인의 마음은 농인이 더 잘아요. 아무리 해도 건청인은 결코 이해 못 하는 부분이 있어요. 그걸 인정하셔야 해요.”




(『산책을 듣는 시간』 37쪽)

선생님께 같은 장애를 가진 사람끼리만 자라야 한다는 것이 아닙니다. 청각 장애를 지닌 '농인'에 한정하여 이야기를 나눌 수 있도록 합니다. 학생들에게 생각할 시간을 충분히 주어 간단한 글로 정리하도록 합니다. 발표한 후에는 다른 친구들의 의견과 공통 점 및 차이점을 정리하여 자신의 생각을 더 공고히 할 수 있도록 합니다.

4차시

독서-[유성우] 읽고 활동하기

1. 소설에 등장하는 다음 소재의 일반적 기능과 등장인물만의 특별한 기능을 비교해 봅시다.

소재	일반적 기능	등장인물만의 특별한 기능
 <p>헤드폰</p>		
 <p>선글라스</p>		
 <p>개(犬)</p>		

2. 나에게도 앞에서와 같은 독특한 물건이 있다면 무엇인지 발표해 봅시다.

소재	일반적 기능	나만의 특별한 기능

이유

3. 만약에 농인이 길 한가운데로 가다가 경적 소리를 듣지 못해 차와 부딪힌다면, 누구의 잘못이 더 클까요? 다음 부분을 읽고 친구들과 이야기를 나누어 봅시다.

차가 오는 소리를 못 들어서 가능하면 길 가장자리에 붙어서 걷는 습관이 있지만, 가끔 탄생각에 골목 한가운데로 걷다가 차에 치일 뻔했다. 경적을 울리다가 지친 운전자가 차를 세우고 달려 나와서 욕을 퍼부은 적도 수없이 많다. 그럴 때는 헤드폰을 벗고 마치 헤드폰 때문에 못 들은 양 미안해하면서 재빨리 가장자리로 달아나야 한다. 내가 소리를 못 들어서 그랬다는 걸 알게 되면 반응은 두 가지다. 소리도 못 들으면서 위험하게 왜 돌아다니느냐며 화를 내는 사람과, 그런 줄 몰랐다며 미안해하는 사람. 어쨌든 둘 다 싫은 건 마찬가지다.

(『산책을 듣는 시간』 63쪽)

선생님께 이와 비슷한 이야기로 『탈무드』의 ‘등불을 들고 다니는 장님 이야기’가 있습니다. 그 경우를 예로 들어 만약 깜깜한 밤에 장님과 사람이 부딪혔을 때, 장님에게도 책임을 물을 수 있는지를 생각할 거리로 제공하면 좋겠습니다.

- 한민: 면접관이 뭐라는지 알아? 베토벤은 귀머거리지만 훌륭한 곡들을 많이 남겼다는 거야. 그래서 내가 베토벤은 청력을 잃기 전에 이미 훌륭한 작품을 많이 남겼고, 청력을 잃지 않았다면 훌륭한 곡들을 더 많이 남겼을 거라고 대답했어. 왜 내게 극복을 강요해? 대판 싸우고 싶었는데 참았지. 당연히 떨어질 줄 알았는데 붙었어. 그게 가장 짜증나.
- 수지: 배부른 소리 마. 어쨌든 축하받을 일이잖아. 그러면 경영학 말고 네가 관심이 있는 게 뭔데?
- 한민: 마르첼로와의 산책. 그러는 너는? 네가 관심이 있는 건 뭔데? 우리 밴드 말고.
- 수지: 나는 시인이 되고 싶어. 그런데 시인이 되려면 어떻게 해야 하는지 들어 본 적이 없어. 시인으로 회원 가입을 해야 하는 걸까?
- 한민: 그건 걱정 마. 내가 시인 임명장을 만들어 줄게.
- 수지: 임명장이 있으면 시인이 되는 거야?
- 한민: 지구인 한 명의 동의를 얻으면 그날부로 시인이 되는 거야. 틀림없이 마르첼로도 너를 시인으로 인정할 거야. 그럼 너는 벌써 지구 생명체 돌한테 인정을 받은 거야. 그걸로 충분해.” (『산책을 듣는 시간』 109~110쪽)

1. 옆 짝꿍이 가장 관심을 갖고 있는 분야가 무엇인지 이야기를 나누어 봅시다. 그리고 본문 111쪽을 참고하여 짝꿍에게 임명장을 만들어 줍시다. 단, 본인을 제외한 다른 한 친구의 동의를 추가로 얻고, 그 내용을 임명장 내용에 반영해야 합니다.

임 명 장

학년 반
성명:

20 년 월 일

동의자1: (서명)
동의자2: (서명)

2. 한민은 수지에게 자신의 면접 후기를 전하면서 장애 극복을 강요하는 것에 불쾌함을 드러냈습니다. 여러분은 어떻게 생각하나요? 정말 장애는 극복해야 하는 걸까요? 친구들과 자유롭게 이야기를 나누어 봅시다.

6차시

독서-[비밀의 땅], [침묵을 듣는 시간] 읽고 활동하기

1. [비밀의 땅]을 읽고 ‘할머니, 엄마, 고모’가 ‘수지’를 떠나는 방법을 정리하고, 그들이 떠나간 방식이 수지의 태도나 인식을 어떻게 바꾸는지 정리해 봅시다.

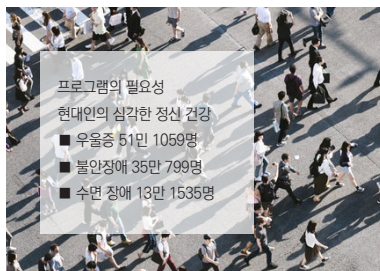
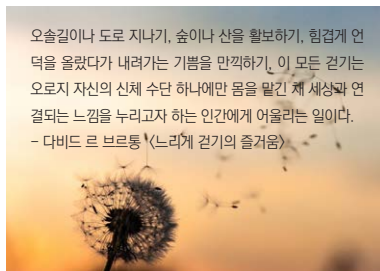
.....

.....

.....

2. [침묵을 듣는 시간]을 읽고, ‘산책을 듣는 시간’ 사업을 소개하는 카드 뉴스를 만들어 봅시다.

선생님께 책의 내용을 분석하고, ‘산책을 듣는 시간’ 사업의 내용을 정리해 보는 활동입니다. 165~172쪽 부분을 바탕으로 카드 뉴스의 해당 부분을 작성하도록 지도합니다.



〈논증 블루마블〉 게임을 해 봅시다.

■ 논증 오류 블루마블 게임 만들기

모둠 구성 (4인 1조), A4용지 8장과 매직 배부

- 모둠장 - 모둠활동을 이끌고 진행함
- 출제장 - 논증 오류 문제 출제의 총 책임자
- 주사위장 - 논증 오류 블루마블 게임을 실시할 때 주사위를 굴리는 역할
- 판정위(2명) - 논증 오류 블루마블 게임을 실시할 때 상대편 답변 판정 역할

선생님께 모둠을 구성할 때 역할을 적절하게 분배해 주시고, 모둠장과 출제장을 한 사람으로 정하거나 판정위 2명 중 한명에게 준비장 역할까지 주셔도 좋습니다. 모둠의 인원은 학급별로 학교별로 상황에 맞게 조절하면 됩니다.

■ 각 모둠은 다음의 진행 방법에 따라 논증을 구성합니다.

[진행 방법 안내]

1. 한 모둠 당 총 8개의 논증 유형을 출제하며 모둠원은 각자 1인 2문제를 출제한다. (4인 1조의 경우)
2. 논증을 구성할 때 근거의 내용은 모두 『산책을 듣는 시간』 본문에서 찾아야 한다.
예시) 수지는 세상을 더 나은 곳으로 만들 힘을 가지고 있다.
왜냐하면 수지는 아름다움을 발견하는 법을 알고 있기 때문이다.
할머니께서 직접 말해 주시기도 했고(125쪽) 수지는 이를 이해하고 '산책을 듣는 시간'이라는 사업을 만들었다.(167쪽)
3. 논증을 만들 때 모둠에서는 주장, 이유, 근거 사이의 연결고리가 타당한 것과 그렇지 못한 것 두 종류를 섞어서 출제한다. 일부러 근거가 연결고리에 적합하지 않은 것을 선택하여도 좋다.
4. 각 모둠은 자신들이 출제한 문제에 대해 토론하여 최종 8개의 문제를 확정한다. 특히 연결고리가 튼튼한 논증과 그렇지 못한 논증의 이유를 설명할 수 있도록 모둠 내의 판정위 역할의 친구들이 준비를 해 두어야 한다. 논증의 난이도에 따라 점수 배점을 달리하여 총 100점 만점을 구성한다.
5. 1장의 A4용지에 한 문제를 작성하여 총 8장의 문제지를 만든다. 정답은 적지 않고 각 모둠에서 따로 보관한다.

선생님께 모둠에서 문제를 출제할 때 선생님께서는 모둠을 돌아다니면서 학생들이 이유와 근거를 구분하여 제대로 활용하고 있는지, 본문에서 근거를 찾고 있는지 등을 확인하시면서 출제를 도와주시면 됩니다.

1. 지난 차시에 출제했던 논증 문제를 활용하여 블루마블 게임을 실시합니다.

[진행 방법 안내]

1. 모둠의 수만큼 변의 수를 정하여 교실 바닥에 도형 모양으로 종이를 이어 붙여 논증 블루마블 게임 판을 만든다. 가령, 6개의 모둠이면 육각형의 모양으로 판을 만든다.
2. 모둠별로 한 변을 맡고 판정위는 해당하는 변 옆에 위치한다.
3. 순서를 정하여 주사위를 굴리고 해당하는 칸의 논증 문제를 해결한다. 주어진 논증의 무엇이 오류인지 혹은 잘못된 논증이라면 왜 그러한지 그 이유를 밝히고 설명해야 한다. 판정위는 상대팀의 답변에 대해 신중하게 정답 여부를 판별한다. 정답을 맞히면 해당 칸의 종이를 떼어 내고 맞힌 팀이 가져간다. 정답을 맞힐 수 있는 기회는 한 번씩이며, 다른 팀이 이미 맞힌 칸에 도착한 팀은 문제를 풀 기회가 없다. 단, 각 모둠은 한 번의 황금열쇠 기회를 갖는데 이는 어느 칸에 도착하더라도 자신이 원하는 문제를 선택하여 풀 수 있는 기회이다. 이 기회는 한 판에 한 번으로 한 바퀴를 돌고 시작점으로 왔을 때 다시 한 번의 기회가 충전된다. 한 문제를 해결할 동안 1분이 주어진다. 시간을 초과하면 문제를 풀 수 없다.
4. 자신의 모둠이 해당하는 변에서 주사위를 굴리는 동안은 문제를 풀 수 없다. 이때 황금열쇠 기회를 사용하거나 주사위의 숫자가 크게 나오는 것에 의존하여 자신의 변에 해당하는 영역을 빨리 벗어나야 한다.
5. 이렇게 총 3~5바퀴를 돌아 가장 높은 점수를 획득한 팀이 승리한다.

2. 4개의 모둠일 경우의 모델

선생님께 선생님께서는 판정위의 판정이 제대로 이뤄지고 있는지 확인하셔야 합니다. 그리고 문제풀이에 참여하지 않는 다른 모둠들이 집중해서 게임을 지켜볼 수 있도록 분위기를 조성해 주시고 문제를 푸는 순서의 학생들이 블루마블 안에 들어가 문제를 풀 수 있도록 해 주시면 됩니다.

4모뎀(판정위 2명 위치)



2모뎀(판정위 2명 위치)

1. 논증 구조에 맞게 이유와 근거를 만들어 봅시다.

주장	수지는 인공 와우 수술을 받지 말았어야 했다.
이유	왜냐하면 _____ 때문이다.
근거 자료	그 사례로는 _____ _____ _____ 등이 있다.

2. 인물 '수지'처럼 〈보기〉를 고려하여 '혼잣말 이력서'를 써 봅시다.

[보 기]

- 어떤 삶을 살아왔는가?
- 어떤 사람이 되었는가? (장점과 단점, 나를 표현할 수 있는 말 등)
- 내가 좋아하는 것은 무엇이고, 괴로워하는 것은 무엇인가?
- 앞으로 꼭 해 보고 싶은 것은 무엇인가?

1. 두 명씩 짝을 지어 자신이 쓴 글을 발표해 보십시오.

- 1) 돌아가며 자신의 글을 읽으십시오.
- 2) 상대방의 글을 [보기]를 고려하여 평가해 주십시오.

[보기]

- 글쓴이가 살아온 과거와 현재의 핵심이 잘 정리되었는가?
- 글쓴이의 장점과 단점 등이 진솔하게 표현되었는가?
- 글쓴이가 좋아하는 것과 고민하는 것이 잘 드러나는가?
- 미래의 포부가 적절하게 드러나는가?

- 3) 글에 나타나지 않는 친구의 특성을 말해 주십시오.

2. '산책을 듣는 시간' 사업에 참여해 봅시다. 학교 주변의 산책할 만한 공간을 찾아 둘씩 짝을 지어 모든 감각적 경험들을 설명하고 녹음해서 들어 봅시다.

설명을 듣는 사람: 안대로 눈을 가리거나 상대방 소리가 들리지 않도록 이어폰으로 귀를 막습니다.

설명하는 사람: 듣는 사람이 처한 상황을 배려하며 보고 듣는 것을 설명해 줍니다.