

초등 중학년 독서단원 독후활동지

책을 읽고 생각을 나누어요

초등 4학년 한 학기 한 권 읽기 행운 바이러스 독서 수업 지도안



행운 바이러스

글 최형미 | 그림 이갑규

주제어: 행운, 우정, 행복

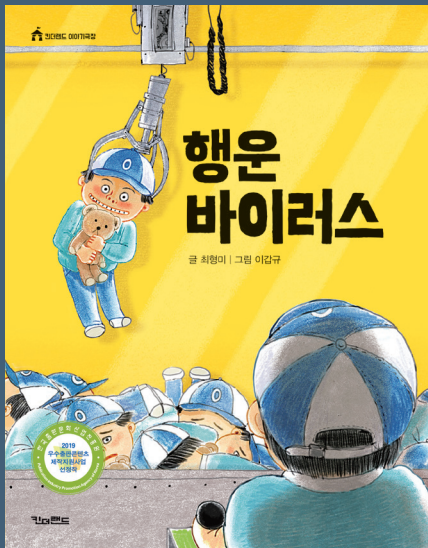
대상: 초등 4학년

교과연계:

4학년 1학기 국어 1. 생각과 느낌을 나누어요

4학년 2학기 국어 1. 이야기를 간추려요

4학년 2학기 국어 4. 글 속의 생각을 찾아



행운 바이러스

글 최형미 | 그림 이갑규

출판사 킨더랜드 | 정가 12,000원 | 분량 144쪽 | 대상 초등 중학년

사촌들과 오락실에 놀러 간 제훈이는 단 한 판 만에 인형을 뽑았고, 한 번 더 해 보라는 말에 두 번 연달아 뽑게 됩니다. 사촌들과 친척들은 제훈이에게 칭찬을 아끼지 않았고, 카톡 프로필에 올린 인형 사진을 보고 반 아이들이 말을 걸어왔습니다. 얼마 뒤에 수학 학원에 가는 날에 제훈이는 수학 학원 옆 건물에 생긴 인형 뽑기방에서 또 한 판 만에 뽑게 됩니다. 수업 시간에 늦었지만 선생님과 아이들은 호들갑을 떨며 좋아했고, 제훈이는 인형 뽑기 능력자, 인형 뽑기왕으로 소문이 나게 됩니다. 그러던 어느 날, 뽑기방에 경찰이 찾아와 인형 뽑기 기계의 조작 여부를 조사하기 시작합니다. 이때부터 제훈이는 이유를 알 수 없는 불안함에 시달리게 됩니다. 과연 제훈이는 이 상황을 극복할 수 있을까요?

주요 독후활동



책 속으로

- '제훈이'가 인형 뽑기에 성공한 과정
- 인형 뽑기 때문에 생긴 일
- 행운, 요행, 노력의 의미

창의융합

- 모바일 게임의 사행심

토론&논술

- 인형 뽑기는 좋지 않은 게임일까?
- '제훈이'의 걱정과 두려움

독서 전 ①

제목, 표지,
머리말 살피기

책 미리 보기 : 제목, 앞뒤 표지, 머리말
-책의 제목, 앞뒤 표지의 글귀, 그림을 살펴봅시다.

1. 책의 앞표지 그림에 나타난 인물과 배경을 자세히 살펴보면서
이 책에서 어떤 이야기를 다룰지 예상해 보세요.

인물	
배경	

(2~4) 『행운 바이러스』의 뒤표지에 쓰여 있는 글을 읽고, 다음 물음에 답해보세요.

운 없는 아이 황제훈, 럭키 보이가 되다?

우연히 한 판 만에 인형 뽑기에 성공한 제훈이.
거둬진 우연으로 친구들 사이에서 인형 뽑기왕이 된 제훈이는
인기의 달콤함에 취해 뽑기에서 벗어나지 못한다.
그러던 어느 날, 뽑기방에 경찰이 찾아오면서 악몽이 시작되는데…….

2. 운 없는 아이 ‘제훈이’가 럭키 보이가 되었던 이유는 무엇인가요?

⇒

3. ‘제훈이’가 친구들 사이에서 인형 뽑기왕이 될 수 있었던 이유를 쓰고,
그 이후에 어떻게 되었다고 했나요?

⇒

4. 그러던 어느 날, 뽕기방에 경찰이 찾아오면서 시작된 ‘제훈이’의 악몽은 무엇일지 예상하여 써 보세요.

⇒

5. 앞표지와 뒤표지를 살펴볼 때에 이 동화의 핵심적인 소재는 무엇이라고 할 수 있나요?

⇒

6. 책의 작가의 말(140~141쪽의 글)을 읽고, 작가가 이 책을 쓴 의도에 대해 파악해 봅시다.
다음 내용을 완성해 보세요.

노력 없이 얻어지는 건 행운이 아닌 것 같아요. 그건 어쩌다 생긴 운,
그러니까 요행 같은 것이라고 할 수 있지요. 진짜 행운은

⇒

다음 설명을 읽고 물음에 답하세요.

'인형 뽑기'는 재미일까 도박일까?

학교 주변이나 번화가에 우후죽순처럼 들어선 '인형 뽑기방'을 놓고 사행성 논란이 끊이지 않고 있다. 기본적으로 중독성이 있는 데다 업주가 인형을 집어 올리는 집게발의 힘을 조절함으로써 확률을 조작할 가능성이 있기 때문이다. 아예 뽑힐 확률을 설정해 두는 경우도 있다고 한다. 불법 경품의 문제도 있다. 게임 산업 진흥에 관한 법률에는 '판매 가격 5천 원 이상의 경품은 사행성을 부추길 수 있다'며 고가 경품을 제한하고 있지만, 경품으로 피규어나 드론 같은 값비싼 경품이 등장하고 있다. 정품이 아니라면 저작권법도 위반한 것이다. 그렇다고 국내에서 무조건 '인형 뽑기'가 불법이며 단속 대상이 되지는 않는다. 명확한 규정도 없고 경찰이나 지자체의 단속 인력도 여의치 않은 상황이어서 기계를 불법으로 개조해 확률을 조작했다든가 하는 경우에 한해 제한적으로 단속이 이뤄지는 것이 현실이다.

1. 인형 뽑기방을 놓고 사행성 논란이 끊이지 않는 이유를 쓰세요.

(참고) 사행성 : 우연한 이익을 얻고자 요행을 바라거나 노리는 성질. 또는 그러한 특성.

⇒

2. 인형 뽑기방의 기계 안에 있는 불법 경품의 문제점은 무엇인지 쓰세요.

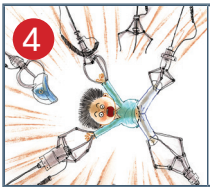
⇒

『행운 바이러스』를 읽으면서 이야기의 흐름을 정리해 봅시다.

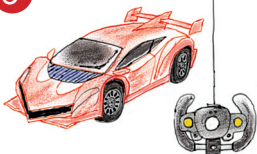
①~⑤의 그림이 나타내는 장면의 전후 상황을 종합하여 ‘제훈이’에게 일어난 일을 쓰세요.



(예) 제훈이는 인형 뽑기 기계에서 인형 뽑기에 성공해서 주위 사람들의 관심을 받아 기분이 정말 좋았고, 인형 뽑기를 계속해서 인형을 뽑았다.



다음은 '제훈이'가 인형 뽑기방에서 뽑기에 성공한 인형과 경품입니다.
 '제훈이'가 어떤 상황에서 각 물건을 뽑았는지 쓰고, 이에 대한 주위 사람들의 반응을 정리해 보세요.

제훈이가 뽑은 것	물건을 뽑는 상황	주위 사람들의 반응
1 		
2 		
3 		
4 		
5 		

다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

(가) 인형 뽑기방에는 기계 몇 대가 새로 바뀌어 있었다. 새로 바뀐 기계 안에는 플라스틱 그물에 쌓인 장난감, 악세서리, 팬시용품들이 가득했다. 제훈이의 마음이 바뀌었다. 굳이 선물을 사러 갈 필요가 없어졌기 때문이다. 눈앞에 선물이 가득한데 팬시점에 갈 이유가 없다.

“오, 저걸 뽑아 가면 되겠다.” / 제훈이는 정은이의 생일 파티 시작 시간이 지나도록 뽑기에 열중했다. / “아, 진짜! 왜 이렇게 안되지?”

횃수가 거둬질수록 제훈이는 자꾸 마음이 조급해졌다. 시간은 흘러가는데 인형과는 달라서 물건은 잘 뽑히지 않았다. 인형보다 무게감이 더 있기 때문인 것 같았다.

(나) “아냐, 진짜 내가 뽑았어. 오늘 보니까 인형 뽑기방에 이런 기계가 생겼더라고. 몇 판 만에 뽑았어.” / 얼떨결에 제훈이는 거짓말을 했다. 엄마가 준 만 원이면 팬시점에서 이 저금통을 사고도 돈이 남을 것이다. 그런데 뽑기에 계속 실패하는 바람에 만 원이나 쓰고 저금통을 뽑았으니 두 배 주고 산 거나 마찬가지다. 그런데 제훈이는 자신도 모르게 사실대로 말하지 않았다.

“와, 넌 진짜 어디 대회에 나가야 되는 거 아니냐?”

“진짜 신기하다. 난 내 눈으로 보고도 못 믿겠어.” / 하지만 아이들의 반응에 제훈이는 거짓말을 했다는 죄책감을 느끼지 못했다. 어쨌든 성공하긴 했으니까 말이다.

1. (가)에 나타난 ‘제훈이’의 상황을 정리한 것입니다. 빈곳에 알맞은 내용을 이어 쓰세요.

①

인형 뽑기방의 새로 바뀐 기계 안에 있는 물건을 보고,

②

횃수가 거둬질수록 자꾸 마음이 조급해졌고,

2. (나)에서 ‘제훈이’는 뽑기에 계속 실패해서 저금통을 두 배 주고 산 것이지만, 사실대로 말하지 않았어요. 이러한 ‘제훈이’의 모습에 대한 자신의 생각을 써 보세요.

⇒

3. (나)에서 ‘제훈이’가 거짓말을 했다는 죄책감을 느끼지 못했던 이유를 두 가지 쓰세요.

⇒

다음 글을 읽고 물음에 답하세요.

“제훈아, 인형을 뽑는 게 행운이라고 생각했어? 그건 행운이라고 하기엔 행운의 의미가 너무 바래 버리는 것 같지 않니? 요행이라고 하면 어떨까? 제훈이가 인형 뽑기를 잘해서 생겼던 일들은 큰 노력을 들이지 않고 생긴 요행 정도가 맞을 것 같아.” / “아!”

제훈이는 뭔가 시원섭섭했다. 제훈이한테는 제법 큰일이었는데 선생님이 요행이라고 하니 진짜 행운이라고 생각해서 들었던 나날들이 아무것도 아닌 게 되어 버린 것 같아서 약간 섭섭했다.

“실패를 겪다 보면 마음도 약해지고 포기하고 싶은 마음도 들어서 내 노력이 아닌 다른 무언가에 기대고 싶어질 때가 있어. 그게 나쁜 건 아냐. 그런데 내가 노력한 것 이상 바라는 건 사실 행운이 아니라 요행 아닐까? 행운은 노력한 사람한테 힘내라고 주어지는 선물이라면, 노력한 것보다 더 많은 걸 바랐던 사람에게 찾아온 행운은 요행 같아. 요행도 한두 번이면 족하다고 생각해.”

제훈이는 묵묵히 선생님의 이야기를 들었다.

“제훈이 네가 걱정하고 두려웠던 것도 아마 그래서였을 거야. 네게 찾아온 것이 행운도 요행도 아닌 누군가의 꿈수였을까 봐 무서웠던 아닐까?” / 제훈이는 머릿속을 휘젓던 수많은 생각들의 정체가 무엇인지 이제야 어렵듯이 알 것 같았다.

1. 윗글에서 ‘선생님’의 이야기 속에 있는 행운과 요행의 의미를 정리해서 쓰세요.

행운	요행

2. 윗글에서 ‘선생님’은 ‘제훈이’가 인형을 뽑는 것이 행운이라기보다는 요행 같다며 한두 번이면 족하다고 말했어요. 이러한 ‘선생님’의 말에 대한 자신의 생각을 써 보세요.

⇒

3. 윗글에서 ‘제훈이’가 걱정하고 두려웠던 것은 무엇인지 파악하여 쓰세요.

⇒

① 인형 뽑기는 좋지 않은 게임일까?

다음은 『행운 바이러스』의 본문 일부입니다.

이 글을 참고하여, 인형 뽑기는 좋지 않은 게임인지에 대해 토론해 보세요.

(가) 제훈이가 우물쭈물하자 아빠도 심각한 표정이 되었다.

“제훈아, 재미 삼아 한두 번 하는 것과 깊이 빠져 드는 것은 큰 차이가 있는 거야. 매일 할 정도라면 좀 조심할 필요가 있겠다.”

“그래. 아빠 말이 맞아. 제훈아, 엄마는 인형 뽑기가 한탕주의 같아서 별로야. 노력 없이 뭘 얻으려는 것 같거든. 아무튼 한두 번 할 때는 괜찮았는데 동영상까지 찾아보고 하니까 걱정이 되네. 아들, 이제 그만했으면 좋겠어.”

(나) 엄마는 단호하게 인형 뽑기가 좋지 않은 게임이라고 이야기했다. 인형 뽑기가 노력 없이 무언가를 얻으려는 게임이라니! 엄마가 틀렸다. 인형 뽑기는 재빠른 행동력과 운동 신경, 빈틈없는 관찰력과 정확한 판단력이 필요한 게임이다. 어느 한 가지라도 부족하면 원하는 것을 얻어 낼 수 없다. 그래서 노력이 많이 필요한 게임이다. 그런데 엄마는 그 모든 것을 아무것도 아닌 것이라고 말해 버렸다.

‘엄마, 노력 없이 얻으려고 하다니요. 정말 많은 노력이 필요한 일이에요.’

1. 인형 뽑기는 좋지 않은 게임일까?

그렇다 (인형 뽑기는 한탕주의 게임이다)	그렇지 않다 (인형 뽑기는 노력이 필요한 게임이다)
근거	근거

(참고) 한탕주의 : 한 번의 시도로 큰 재물을 얻거나 크게 성공하려는 태도를 속되게 이르는 말.

② ‘제훈이’의 걱정과 두려움

다음은 『행운 바이러스』의 본문 일부입니다. ‘제훈이’가 ‘선생님’에게 털어놓은 말을 바탕으로, ‘제훈이’의 행동에 충고를 하며 그 마음을 위로하는 내용의 편지글을 써 보세요.

“처음 인형 뽑기에 성공했을 때요. 모두 저를 보는 눈이 달랐거든요. 재미 삼아 몇 번 더 했는데 계속 잘 뽑혔어요. 다들 절 다른 눈으로 보더라고요. 반 아이들부터 학원 아이들까지 모두 다요.” / 선생님은 제훈이의 갑작스러운 고백을 잠자코 듣기만 했다.

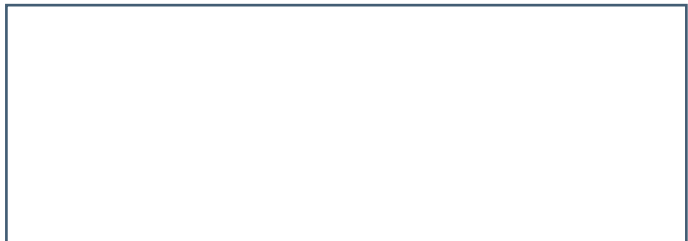
“럭키 보이라잖아요. 저한테. 가슴이 두근거리고 가만있어도 신났어요. 난 늘 운이 없는 애라고 생각했던 말이에요. 그런데 내가 누군가한테 행운을 주는 사람이 되었다고요. 하지만 나쁜 짓은 안 했어요. 절대로요. 엄마, 아빠랑 약속을 어기긴 했지만 맹세코 나쁜 짓은 안 했어요.” / 선생님은 고개를 끄덕여 가며 제훈이의 이야기를 열심히 들었다.

“그런데 뽑기방 할아버지가 경찰에 신고를 했대요. 누가 기계를 조작한 것 같다고요. 전 진짜 아니에요. 그런데 다들 절 의심하는 것 같아요. 저한테 보여 주었던 관심들도 다 사라져버렸어요. 아이들도 모두 차가워졌어요. 모두 절 의심하는 게 틀림없어요. 선생님, 너무 속상해요.”

다음은 『행운 바이러스』의 본문 일부입니다. ‘제훈이’가 ‘선생님’에게 털어놓은 말을 바탕으로, ‘제훈이’의 행동에 충고를 하며 그 마음을 위로하는 내용의 편지글을 써 보세요.

인기 모바일 게임의 대부분이 이용자의 심리를 악용, 유통 과정에서 사행심을 유발하고 조장하는 운영을 하고 있다. 인기 모바일 게임들이 주로 사용하는 심리적 트릭은 이용자가 정상적으로 판단할 시간을 주지 않는 것이다. 많은 모바일 게임이 평균 3만 3,000원의 상품을 사면 11개의 뽑기 상품을 제공한다. 상품을 사고 뽑기를 선택하는 즉시 결과가 나온다. 결제도 현금이 아니라 게임에서 사용하는 화폐를 사용하니 실제로 이용자가 돈을 쓴다는 실감이 주지 않는다. 결과적으로 이용자는 자신이 무엇을 샀는지 인지하고 판단할 시간이 없으며, 게임은 결과로 인해 다음 선택을 즉흥적으로 하도록 유도한다. 스마트폰 특유의 터치 조작은 ‘생각할 시간 뺏기’를 더욱 단축해, 결과적으로 3~5초 이내에 돈을 써버리는 것이다. 이 과정은 절망이 아니라 ‘또 뽑고 싶다’는 갈망을 유도하며, 이것이 연속되면 자신이 돈을 쓴다는 자각 없이 손쉽게 큰 금액을 사용하게 된다. 원하는 것을 뽑아서 끝나는 것도 아니다. 캐릭터를 내세우는 게임들은 합성과 강화, 진화와 각성 등 궁극적으로 유저가 갖고 싶었던 형태로 상품이 완성되는 것은 약 한 달이 넘게 걸리고, 게임은 더 강력하고 새로우며 예쁜 상품을 내놓는다. 또한 게임을 진행하는데 필수 불가결한 요소에 차별을 뒤서 결과적으로는 고과금을 유도하는 형태도 존재한다.

1. 모바일 게임을 하다가 아래와 같은 화면이 나올 때, 여러분은 어떻게 하고 싶나요?



2. 윗글에는 인기 모바일 게임들이 이용자의 심리를 이용하여 사행심을 유발하고 조장하는 과정이 나와 있습니다. 사행심에 빠져 들지 않기 위해서 어떻게 해야 할지 써 보세요.

⇒



전화 031-919-2734 | 팩스 031-919- 2735 | 경기도 파주시 회동길 512 3층
blog.naver.com/kinderdal | 인스타그램 @kinderland_bandal