

권일한 (강원도 초등학교 교사)

『옷산 수색대』 독서 토론 활동지



천 옷이 사라지고 모두가 그래픽 옷을 입는 미래 시대, 그래픽 옷은 혜성처럼 등장해 지금까지의 옷을 대체해 버린다. 특히 버려진 의류 폐기물에서 인류 최악의 전염병 스케마 바이러스가 시작되었기에 사람들은 기존에 있던 옷들도 모든 다 갖다버린 상황. 주인공 지담이 역시 스케마 바이러스로 엄마를 잃고 세상과 담을 쌓아 버린 지 오래다. 그런데 게임 속에서 엄마가 생전에 짜 준, 지담이의 이니셜이 새겨진 노란 조끼를 발견하게 되는 것. 스케마 바이러스가 창궐할 때 엄마가 살아 돌아오기만을 간절히 바라며 버렸던 그 조끼가 왜 게임 속에 있는 것일까? 게임 옷산 수색대에서 진짜 옷을 찾기 위한 지담이의 모험이 시작된다.

I 내용 이해하기

1. <흐름 이해하기> 『옷산 수색대』에 나오는 대화입니다. 책에 나오는 순서대로 번호를 쓰세요.

가. “비밀을 발설하면 안 돼. 여기가 진짜 옷산이고 우리가 진짜 사람이라는 거. 이걸 발설하면 바로 잘린대.”

나. “행운의 아이로군. 넌 선물을 받게 될 거다.”

다. “지담이 너 몸이 아주…… 튼튼해졌구나? 그래, 잘 먹고 기운 내야지. 그런데 너 혼자 왔니?”

라. “우리 엄마도 돌아가시면 어떡해?”

마. “여기 유품 찾으려고 오는 사람들도 많아.”

바. “학교! 너무 가고 싶지. 하지만 못 가. 내가 학교에 가면 우리 가족 전부 굶어야 하는 걸.”

2. <낱말 찾기> 아래 낱말 16개 중 10개는 책에 나옵니다. 6개는 책에 나오지 않습니다. 책에 나오는 낱말을 골라 주세요. 낱말을 모두 찾으면 빙고 세 줄이 됩니다.

인공지능	해양오염	패션산업	그래픽웃
곰팡이균	아동노동	온실효과	유효기간
합성섬유	제삼세계	최저임금	노동착취
무균상태	돼지꼬리	송수신기	바이러스

3. <주제 문장 확인하기> 『옷산 수색대』에서 주제와 관련된 문장을 소개합니다. ()에 들어갈 말을 쓰세요.

가. (○○ ○) 하나만 입으면 취향에 맞는 (○○○ ○)을 사서 입을 수 있었다(12쪽).

나. 아무리 예쁜 조끼라도 (○○)보다 소중한 순 없었다(19쪽).

다. 우리 엄마 (○○) 데리고 가려면 나 돈 더 많이 벌어야 해(71쪽).

라. 부끄럽나요? 미안한가요? 그걸로 그치면 안 되죠. 우리는 아이들의 (OO OO)를 더 이상 두고 보면 안 됩니다(172쪽).

4. <내용 파악하기> 아래 내용에서 칼다가 한 일로 맞는 것에 ○ 하세요.

- 1) 스케마 바이러스 치료 약을 만들었다. ()
- 2) 돈을 벌기 위해 <허그> 프로젝트를 시작했다. ()
- 3) 노동착취를 막기 위해 옷산 수색대를 만들었다. ()
- 4) 환경오염을 막기 위해 바탕 옷과 그래픽 옷을 만들었다, ()
- 5) 지담이가 보낸 영상을 방송에 내보내지 않는 조건으로 WBS 기자에게 보상했을 것이다. ()

5. <문해력 기르기> 『옷산 수색대』에 나오는 문장입니다. ()에 나오는 낱말로 문장을 만드세요. 낱말 형태를 바꾸어도 됩니다.

(예 : 진저리치며 → 진저리치고, 진저리쳤다, 진저리치다가 등)

가. 천의 틈새마다 실로 켜 바늘땀마다 바이러스가 숨어있을까 봐 (진저리치며) 옷을 버렸다(19쪽).

나. 지담이의 입꼬리가 (웬스레) 찢룩거렸다(36쪽).

다. 지담이는 입을 앙다물었다(79쪽).

라. 가영이가 눈을 게슴츠레하게 뜨고 물었다(87쪽).

마. 짝 깨문 입술이 파르르 떨렸다(88쪽).

바. 그렇게 큰 사고를 쳐놓고 (발뺌)하면 안 되지(163쪽).

6. <배경지식 알아보기> 아래 내용이 사실이면 ○, 사실이 아니면 ×를 하세요.

가. 해마다 옷이 1000억 개가 생산되며 330억 개가 버려진다. ()

나. 우리나라에 있는 헌옷 수거함에 모인 옷의 95%는 수출된다. ()

다. 우리나라 국민은 해마다 평균 7벌의 옷을 한 번도 입지 않고 버린다. ()

라. 청바지 한 개를 만들 때 배출되는 탄소량은 자동차로 100km 이상 갈 때 배출되는 양과 같다. ()

마. 가나, 방글라데시, 칠레는 대표적인 헌 옷 수입국이다. ()

II 토론하기

<주제 1> 패션과 산업

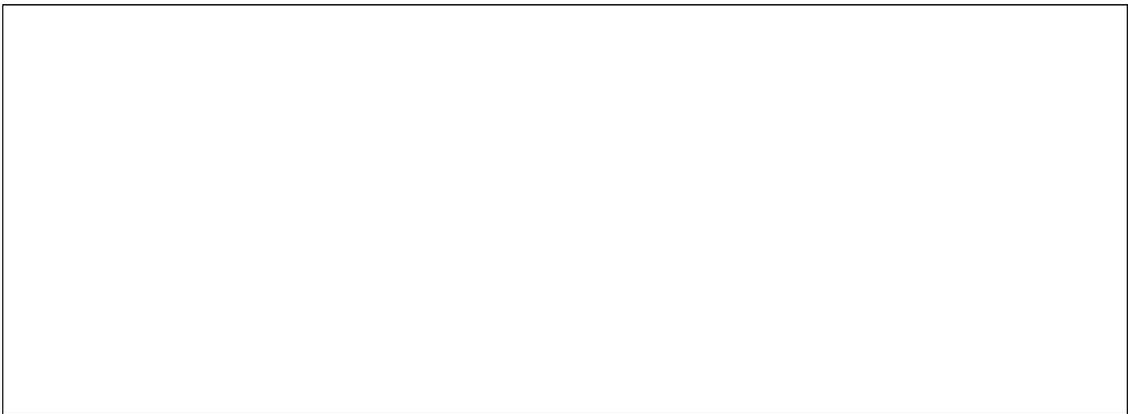
1. 여러분은 패션에 관심이 있나요? 어떤 옷을 입고 싶어요? 사고 싶은 옷이 있나요?
2. 여러분은 어떻게 옷을 사나요? 옷을 스스로 고르나요, 부모님이나 다른 사람이 골라주나요?
3. 장바구니에 사고 싶은 옷을 담아놓는 친구가 있나요? 그런 친구를 보면 어떤 생각이 들어요?
4. 옷을 사면 언젠가는 버려야 합니다. 여러분은 옷을 어떻게 버리나요? 쓰레기로 버리나요, 재활용하나요, 판매하나요?
5. 동네마다 헌옷 수거함이 있습니다. 수거한 헌옷은 누가 가져갈까요? 옷은 어떻게 될까요?
6. 지담이는 바다에 가도 들어가지는 않는다고 했습니다(11쪽). 패션산업 때문에 이렇게 되었다고 하는데 옷이 어떻게 환경을 오염시킬까요? 옷을 만들 때와 옷을 버릴 때 두 가지 경우를 이야기해 봅시다(12쪽 참고).
7. 이노피아, 페누리아, 앙구스는 어떤 나라인가요?
 - 7-1. 이노피아, 페누리아, 앙구스는 칠레, 가나, 방글라데시와 닮았습니다. 칠레, 가나, 방글라데시에서 어떤 일이 일어나는지 말해봅시다. 무슨 일이 일어나는지 모른다면 예상해서 말해봅시다.
8. 『옷산 수색대』에서는 바탕 옷과 그래픽 옷으로 환경오염 문제를 해결합니다. 우리에게겐 바탕 옷과 그래픽 없습니다. 그렇다면 옷으로 인한 환경오염을 줄이기 위해 우리가 무얼 할 수 있을까요? 토론해 봅시다.
9. 앞에서(8번) 토론한 내용으로 캠페인이나 광고 자료를 만들어 봅시다.

<주제 2> 옷산 수색대

1. 바탕 옷과 그래픽 옷이란 무엇인가요? 누가 어떤 그래픽 옷을 입었는지 예를 들어 바탕 옷과 그래픽 옷을 설명해 주세요.
2. 바탕 옷과 그래픽 옷이 실제로 개발될까요? 개발된다면 여러분은 지금 입는 옷을 입겠습니까, 바탕 옷과 그래픽 옷을 입겠습니까?
3. 바탕 옷과 그래픽 옷이 생기면 정말 오염이 줄어들까요, 이런 옷이 오염을 줄일까요?
4. 옷산 수색대는 옷을 갈아입는 게임입니다. 바탕 옷과 그래픽 옷을 입는 세상에서 사람들은 왜 예전에 입던 옷을 찾아 입는 게임을 할까요?
5. 여러분이 지금 옷산 수색대 게임을 할 수 있다면 해보고 싶나요?
 - 5-1. 옷산 수색대 게임을 하고 싶다면, 캐릭터로 하는 게임으로 하고 싶나요, 실제로 아이들이 옷을 입는 게임을 하고 싶나요?
6. 실제 아이들이 옷산을 수색하는 줄 안다면 여러분은 게임을 하겠습니까?
7. 페누리아에 사는 아이들은 왜 옷산 수색대 캐릭터가 되었을까요?
8. <여기 있는 애들은 대부분 자기 집 가장이고 이 일로 돈을 벌어. 우리는 학교 갈 나이가 되면 일하러 가야 해. 엄마 아빠가 없는 애들도 많고 부모님이 있어도 가난한 건 마찬가지라서. 식구도 많은 데다 아픈 가족도 있으니까(69쪽)> 지금 세상에서 가족을 위해 아이가 일하는 나라가 있을까요?
9. 학교에 못 가고 일해야 하는 아이들을 본 적이 있나요? 그 아이들을 위해 우리가 할 수 있는 일이 있을까요?

<주제 3> 친구

1. 지담이는 필라에게 노란 조끼를 찾아 달라고 했습니다. 왜 그랬을까요?
2. 지담이는 노란 조끼를 찾으려고 페누리아 옷산에 갔습니다. 페누리아 옷산에 온 관광객 중에서 우는 사람을 봤는데요, 그 사람들은 왜 울까요?
3. 여러분에게도 사랑과 추억이 담긴 물건이 있나요? 무엇인지 그림을 그리고 사연을 소개해주세요.



4. 필라는 지담이와 친해진 뒤에 지담이가 간절하게 찾고 싶었던 노란 조끼를 감췄습니다. 왜 그랬을까요?
5. 필라가 지담이를 속였습니다. 지담이는 필라가 연기한 건지 의심하며 혼란스러워했습니다. 여러분이라면 속인 필라에게 어떻게 대할까요?
6. <‘이런 애가 진짜 친구라면…… 아니야, 캐릭터인 게 나아. 캐릭터나 아른스처럼 나를 모르는 애들이 더 편해. 진짜 친구는 부담스러워.(44쪽)’>
지담이가 지니 캐릭터를 보고 이렇게 생각합니다. 여러분은 어떻게 생각하나요? 지니가 진짜 친구가 되면 부담스럽나요? 지담이 생각에 동의하나요?
7. <지담이는 필라와 ‘둘만의 이야기를 속닥거리는 게 재미있었다. 친구를 막 사귀기 시작할 때 설레는 그런 느낌이었다. 이런 기분을 느껴 본 게 아주 오랜만이라는 생각이 들었다. 서로의 비밀을 알려주면서 열흘 동안 더 재미있게 지내고 싶어졌다(46쪽).> 여러분도 이런 마음을 느껴 봤나요? 대상이 누구였나요, 사람이었나요? 동물이나 사물이었나요?

8. <사람이 살다 보면 무슨 사정이 생길 수도 있으니까. 상황이 안 좋아질 수도 있고, 그러면 사이가 멀어질 수도 있는 거지. 그렇다고 뭐 인연을 단번에 확 끊겠어? 서운한 것도 있지만 그 상황이 이해가 안 되는 게 아니니까. 그럼 기다려 줘야지 어떡해, 상황이 다시 나아질 때까지. 야, 친구끼리는 원래 그러는 거야(160쪽).> 여러분도 이처럼 누구와 오해가 생긴 적이 있나요?

8-1. 오해가 생겼을 때 어떻게 했나요? 그때 그렇게 한 걸 후회한 적은 없나요?

9. 친구와 오해가 생기면 어떻게 해야 할까요? 또한 오해가 생기지 않으려면 어떻게 해야 할까요?

<주제 4> 자신감

1. 지담이는 평소에 어떻게 지냈나요?

1-1. 지담이의 생활 모습을 여러분은 어떻게 생각하나요?

2. 지담이가 우울한 마음을 바꾸기 위해 하는 행동과 주문은 무엇인가?

2-1. 여러분이 우울하거나 슬플 때 기분을 바꾸게 해주는 게 있을까요?

3. 지니 캐릭터가 입은 옷이 힙을 많이 받자 지담이는 가슴이 두근두근했습니다. 많은 사람에게 힙을 받자 색다른 기분이 들었습니다. 여러분이 힙을 많이 받으면 어떤 기분이 들까요? 친구들에게 칭찬이나 인정을 받으면 어떤가요?

3-1. 여러분이 사람들에게 인정받았던 적이 있나요? 무엇으로 인정받았나요?

3-2. 여러분이 어떤 일로 인정받고 싶나요? 공부, 운동, 외모, 게임…… 무엇인가요?

4. 지니가 힙을 많이 받자 지담이는 지니와 자신을 비교합니다. ‘퍼져 있는 자기 모습을 보는 게 문득 불편하게 느껴졌다. 필라를 보던 눈으로 봐서 더 그런지도 몰랐다. 지담이는 서

둘러 고개를 돌렸다(53쪽).’ 여러분도 다른 사람과 자신을 비교하나요? 무엇 때문에 비교하나요?

4-1. 비교하면 어떤 기분이 들어요? 비교가 도움이 되나요?

5. 지니가 입은 옷이 hips를 많이 받자 지담이가 기분이 좋아서 포즈를 따라 했습니다. 자신감이 생기고 스스로가 멋지게 느껴졌지요(39쪽). 지담이는 지니를 자기 자신으로 느낀 것 같습니다(53쪽). 이렇게 자신의 캐릭터를 자기 자신인 것처럼 생각할 때 장점과 단점을 찾아봅시다.

장점	단점

6. <지담이는 침대 맞은편 거울에 비친 자기 모습을 물끄러미 바라봤다. 사람마다 보는 눈이 다 다르다면 남의 눈에 맞춰서 살 필요도 없는 거 아닌가, 하는 생각이 들었다. 그건 자기 모습대로 살면 된다는 뜻이었다(130쪽).> 여러분이 말하거나 어떤 일을 결정할 때 의식하는 사람이 있나요? 그런 사람이 있다면 왜 그 사람을 의식하는지 생각해 봅시다.

7. 여러분은 자신있게 살아가나요? 자기 마음을 얼마나 표현하는지와 상관없습니다. 여러분 스스로 당당하게 살아가는지 생각해 봅시다. ‘자신감 점수’나 ‘당당함 점수’가 있다면 10점 중 몇 점을 받을 것 같나요?

8. 지담이가 노란 조끼를 찾으러 가려고 추천받은 옷을 입고 거울을 보았을 때 ‘이건 내가 바라는 모습이 아니야. 나…… 달라지고 싶어. 엄마가 말했던 것처럼 나다운 모습으로, 스스로 당당할 수 있는 나를 되찾고 싶어.’라고 생각했습니다. 어떻게 하면 여러분이 자신있게 살아갈 수 있을까요?

<주제 5. 아동 노동>

1. <유저는 캐릭터를 걸모습만으로 판단한다. 게다가 캐릭터를 상대로 온갖 말을 나오는 대로 지껄인다. 가상의 애니메이션 캐릭터라 여기기 때문에 당연히 그럴 수 있다. 문제는 옷

산 수색대 아이들이 이런 언어폭력을 고스란히 당하고 있다는 것이다(116쪽).> 게임 유저는 옷산을 수색하는 캐릭터가 실제 사람이라고 생각하지 않습니다. 캐릭터라고 생각하기 때문에 온갖 말을 지껄입니다. 실제로 어떤 일이 일어나는지 몰라서 언어폭력을 가했다면 벌을 받아야 할까요?

2. 여러분이 입는 옷, 신는 신발, 사용하는 공 중에서 가난한 나라 어린이가 만든 것들이 있습니다. 가난한 나라는 어른들 인건비도 값싼데 왜 어른이 아니라 아동에게 노동을 시킬까요?

2-1. <잘 사는 나라에 사니까 내가 불쌍해 보여? 덩고 먼지 나고 냄새나는 테서 일해도 난 상관없다고. 수색대 애들 아무나 잡고 물어봐. 누구라도 이 일이 좋다고 할걸? 케이스에 가두지 말라니! 아무 탈 없이 다니고 있는 일자리를 왜 빼앗으려 해! 가만히 있으면 되지 뭐하러 나서서 분란을 일으키냐고!(155쪽)> 필리는 왜 옷산 케이스에서 일하려고 하나요?

3. 옷산 수색대를 통해 이익을 얻는 사람은 누구일까요?

3-1. 옷산 수색대를 통해 피해를 보는 사람은 누구일까요?

4. 여러분이 사용하는 옷, 신발, 공 등 중 일부가 아동노동으로 만들어집니다. 이런 사실을 알고 있나요?

4-1. 아동노동으로 만들어진 제품이 더 싸고, 다른 제품이 비싸다면 여러분은 어떤 제품을 사겠습니까?

4-2. 1번 질문에서 벌을 받아야 한다고 대답했다면, 또한 3-1 질문에서 값싼 제품을 산다고 대답했다면 그 사람의 대답은 모순입니다. 이런 대답을 어떻게 받아들여야 할까요?

5. 아동노동이 무엇일까요? 구체적인 사례를 들어 말해보세요.

6. 여러분이 칼디 라바라면 옷산 수색대를 어떻게 하겠습니까?

7. 지담이는 필라를 만나면서 약을 줍니다. 약은 필라에게 도움이 되었습니다. 아동노동에 시달리는 다른 나라 아이들을 위해 우리는 무얼 할 수 있을까요?

8. 옷산 수색대의 정체가 밝혀졌을 때 칼디 라바가 나타나 사람들을 설득합니다. 어떻게 설득했을까요?

8-1. 칼디 라바의 말은 사실일까요?

9. <옷산 수색대>에 나오는 속임수를 모았습니다. 여러분이 이해할 수 있는 사람이 있을까요? 누구를, 왜 이해하는지 말해봅시다.

가. 보나를 비롯한 캐릭터들이 진짜 사람이 아닌 척하며 게임 유저를 속임

나. 지담이가 노란 조끼 찾으러 가면서 가영이와 가영이 엄마에게 여행한다고 속임

다. 비행기를 타고 나타난 칼디 라바가 사람들을 속임

라. 필라가 지담이를 속임

마. WBS 기자가 지담이를 속임

9-1. 앞의 5가지 속임수 중 범으로 처벌해야 하는 사람을 골라봅시다. 누구를, 왜 처벌해야 하나요?

10. 칼디가 아동 노동을 없애기 위해 옷산을 만들었다고 말하자 사람들이 감탄하며 칼디의 큰그림이었다고 한다. 칼디의 진짜 큰그림은 무엇이었을까?

11. WBS 기자는 왜 칼디 라바의 잘못을 밝히지 않고 칼디 라바의 편을 드는 기사를 냈을까요?

<주제 6> 찬반토론

1. 앞으로 바탕 옷과 그래픽 옷이 개발된다면 환경오염이 줄어들까요?

2. 이상하게 필라에게 끌렸다. 말을 주고받는 걸 넘어 생각이 술술 통하는 느낌이었다. 필라도 아른스처럼 진짜 사람은 아니지만, 하긴 요즘 세상에 진짜 사람하고 에이아이하고 구별하는 게 무슨 의미인가 싶었다.

마음이 통한다면 사람과 에이아이를 구별할 필요가 없다. (찬반토론)

3. 제대로 배우고 제대로 커야 제대로 된 어른이 되지(57쪽).

이 내용에 찬성한다. 반대한다. (찬반토론)

3. “케이스 안에 남아 있던 소독약까지 다 빠져나가서 안전하다고 했어. 칼디 연구소에서 검사했다는 무균 인증서도 있어(69쪽).”

칼디 연구소의 조사 결과를 믿어도 된다. (찬반토론)

4. 인터넷 방송이나 개인 방송이 아니라, KBS, MBC, SBS 같은 방송을 통해 얻은 정보는 믿어도 된다. (찬반토론)

Ⅲ 글쓰기

1. 등장인물 중 한 명을 골라 편지를 써 보세요.
2. 지답이에게 노란 조끼는 엄마를 기억하고 엄마의 사랑을 느끼게 해주는 소중한 물건입니다. 여러분도 사랑을 느끼게 해주는 소중한 물건이 있나요? 어떤 사연이 있는지 포함해서 물건을 소개하는 글을 써 보세요.
3. ‘나의 옷 소비 습관’이 어떤지 글로 써보세요.
4. ‘환경오염’ 또는 ‘아동 노동’을 주제로 논술을 써 보세요.
5. 205쪽에 나오는 기사 내용을 요약해 보세요.
 - 5-1. 여러분이 기자라면, 지답이에게 받은 동영상을 보고 어떤 기사를 쓰겠습니까? 기사를 써보세요.
6. 책을 읽고 자유롭게 독서 감상문을 써 보세요. 단, 줄거리만 길게 쓰진 마세요. 자기만의 주제를 정해서 그 주제로 글을 쓰는 게 좋습니다.

** 정답 및 가이드

I 내용 이해하기

1. <흐름 이해하기>

☞ 정답은 (가)- (라) - (다) - (바) - (마) - (나)입니다. 학생들이 답을 모를 경우에는 책을 보고 찾게 하세요. 책을 보면서 답을 찾으면 내용을 이해하게 되고, 책에 관심이 높아집니다.

2. <낱말 찾기>

☞ 정답은 □ 모양입니다. 처음에는 책을 보지 않고 정답을 찾을 기회를 주세요. 정답을 못 찾으면 책을 보게 해주세요.

3. <주제 문장 확인하기>

☞ 정답은 바탕 옷, 그래픽 옷, 엄마, 병원, 노동착취입니다. 책을 보지 않고도 정답을 찾아내야 합니다. 정답을 3개 이상 찾지 못하면 책 전체를 다시 읽어보라고 하세요.

4. <내용 파악하기>

☞ 1번, 2번은 확실히 정답이고 3번은 확실한 오답입니다. 4, 5번은 정답일 수도 오답일 수도 있습니다. 4, 5번은 정답 유무를 가리기 위해서가 아니라 책 내용을 이야기하기 위해 만든 문제입니다. 정답인지 아닌지 토론해서 정해도 되고, 정답을 알려주지 말고 의견만 나누어도 됩니다.

5. <문해력 기르기>

☞ 학생이 낱말을 이해하지 못하면 낱말이 쓰인 비슷한 문장을 더 알려주세요.

가~마 문장은 연극할 때처럼 흥내를 내서 보여줘도 좋습니다.

6. <배경지식 알아보기>

☞ KBS 2TV <환경스페셜>에서 '옷을 위한 지구는 없다' 편을 방송했습니다. 해마다 옷이 1000억 개가 생산되며 330억 개가 버려집니다. 우리나라는 세계 5위의 헌옷 수출국입니다(1위 미국, 2위 영국, 3위 독일, 4위 중국). 우리나라에 있는 헌옷 수거함에 모인 옷의 5%는 국내에 유통되며 95%는 수출됩니다. 우리나라 1인당 연간 옷 구매량은 68개이며, 한 번도 입지 않고 버리는 옷도 12%나 됩니다. 아프리카 가나 인구는 약 3000만 명인데 해마다 1500만 개의 헌 옷이 수입됩니다. 정답은 모두 ○입니다.