문해력 교과서

문해력 진단하기

초등학교 6학년

창비

초등학교 학년 반

의 책에 관한 이야기

나에게 책 읽기란?

주어진 질문에 스스로 답하면서 나는 책 읽기를 얼마나 좋아하는지, 책을 읽을 때 나의 태도는 어떠한지 점검해 보세요.

시를 읽어요

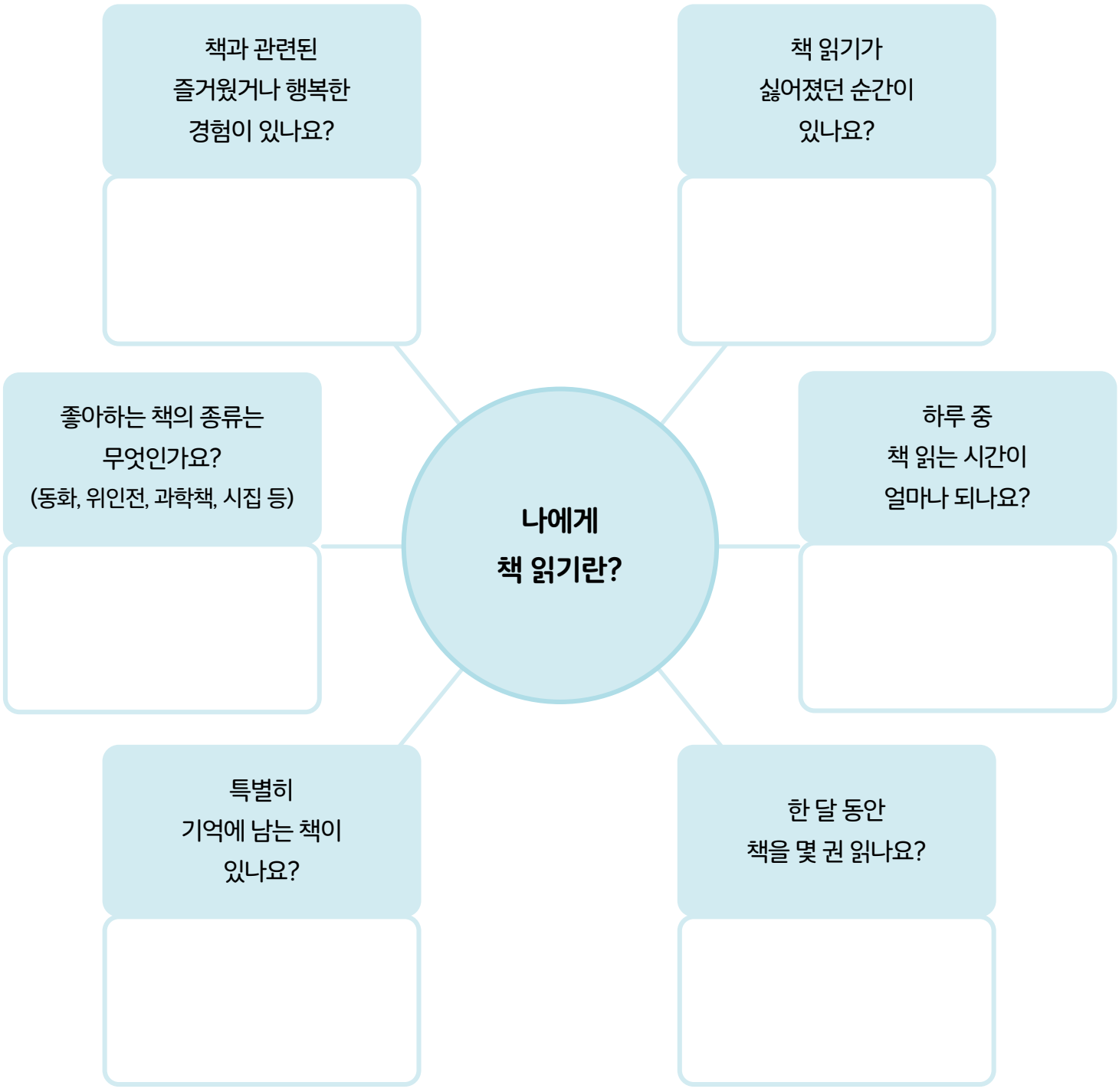
시 「작전」을 읽고 시의 비유적 표현과 그 의미를 잘 이해하고 있는지 확인해 보세요.

글을 읽어요

글 「게임, 중독인가 아닌가?」를 읽고 글에 나타난 주장과 근거를 제대로 파악했는지 확인해 보세요.

나에게 책 읽기란?

1. 책 읽기와 관련된 경험을 떠올리며 다음 질문에 답해 보세요.



2. 책을 읽을 때 나의 태도는 어떠한가요? 각 항목을 읽고 '아니에요', '보통이에요', '그래요' 중에서 나의 태도에 가장 가까운 것에 ○표를 해 보세요.

	아니에요	보통이에요	그래요
다른 사람보다 책을 많이 읽는 편이에요.			
책 읽는 시간을 따로 정해서 계획적으로 책을 읽어요.			
다양한 종류의 책을 골고루 찾아 읽어요.			
용돈으로 좋아하는 책을 사서 읽기도 해요.			
평소에 책을 많이 읽으면 학교 공부에 도움이 된다고 생각해요.			
궁금한 점이나 알고 싶은 내용이 있으면 우선 책을 찾아봐요.			
책에 어렵거나 궁금한 내용이 나오면 질문을 하거나 다른 자료를 찾아요.			
책에서 읽은 내용을 바탕으로 글쓰기하는 것이 재미있어요.			
책을 읽고 난 후 친구들과 토론하는 것을 좋아해요.			

시를 읽어요

● 시의 비유적 표현 이해하기

작전

성명진

비 내리는 날
우리들은 다른 곳에
빗방울들처럼 살며시
내리고 싶었다

힘차게
책 대신 펼친
우산 낙하산

우리들은 특공대원이 되어
낙하산을 타고
서로 신호하면서
수학 학원 그냥 지나치고
영어 학원 몰래 지나치고
집도 지나쳐

드디어 무사히
게임방에 도착했다

1. 이 시를 읽고 떠오르는 장면을 정리한 것입니다. 빈칸에 알맞은 말을 써 보세요.

아이들이 [ ] 에 몸을 숨기고 어른들 몰래 [ ] 에 가는 모습이 떠오릅니다.

2. 대상을 비유적으로 표현한 부분을 찾아보고, 빈칸에 알맞은 말을 써 보세요.

대상	비유하는 표현
	빗방울들,
우산	

3. 3연과 4연에서 '우리들'의 마음이 어떻게 바뀌는지 <보기>에서 골라 빈칸에 써 보세요.

3연	→	4연

보기

귀찮음　　그리움　　안도감

미안함　　긴장감　　후회스러움

4. 이 시를 쓴 시인이 이 시의 제목을 '작전'이라고 지은 까닭이 무엇일지 정리해 봅시다.

- 시의 제목: 작전
- 그렇게 지은 까닭: _____

_____

_____

5. **어른들 몰래 친구들과 하고 싶은 일을 떠올려 보고 비유적 표현을 사용하여 <보기>와 같이 시를 바꾸어 써 보세요.**

보기

우리들은 탐험가가 되어
탐험 장소가 표시된 지도를 들고
번갈아 앞장서면서
마을버스도 타고
지하철도 타고
열심히 걷기도 하며

드디어 무사히
놀이공원에 도착했다

글을 읽어요

● 글에 나타난 주장과 근거 파악하기

게임, 중독인가 아닌가?

이고은

지난 2019년, '게임 사용 장애'를 정식 질병 코드로 등록하는 안건이 세계 보건 기구 194개 회원국의 만장일치로 승인되었습니다. 이에 따라 2022년 1월부터 전 세계적으로 게임 중독을 공식적인 질병으로 진료할 수 있게 되었죠.

하지만 과도하게 게임을 하는 것을 '중독'이라고 할 수 있느냐에 대해서는 여전히 논쟁 중입니다. 보건 복지부는 "게임 중독은 질병적 요소가 있다."라는 의학계의 의견에 찬성하는 반면, 문화 체육 관광부는 게임 산업 위축 등을 이유로 강하게 반대하고 있지요.

심지어 게임 중독을 지칭하는 용어를 두고도 논란이 있습니다. 게임 중독이나 게임 사용 장애라는 용어는 의학계를 비롯해 질병에 무게를 두는 측에서 주로 사용합니다. 한편 이에 반대하는 사람들은 장애나 중독이라는 용어가 '게임은 나쁜 것'이라는 인상을 주기 때문에 가치 중립적인 '게임 과몰입'이라는 용어를 제안하고 있지요. 각 입장을 좀 더 자세히 살펴볼까요?

2002년 일본의 뇌 과학자 모리 아키오는 '게임 뇌 이론'을 주장했습니다. 그의 연구에 따르면, 주당 4~6회, 한 번에 2~7시간씩 게임을 하는 사람의 뇌파는 치매 환자의 뇌파와 유사하다고 합니다. 그는 비디오 게임에서 나오는 특유의 전자기파가 뇌에 악영향을

준다고 주장하며, 이때의 뇌 상태를 '게임 뇌'라고 이름 붙였습니다. 이를 근거로 우리나라에서는 2011년에 청소년의 게임 시간을 규제하는 '셧다운제'를 시행하였습니다.

중독에는 도파민이 관여한다는 '게임 마약론'도 셧다운제 도입을 도왔습니다. 게임에 몰두하면 뇌에서 도파민이 분비됩니다. 도파민은 뇌의 전두엽을 자극해 기분을 좋게 만들어 주는 물질이지요. 도박과 알코올, 마약 중독자의 뇌에서도 같은 일이 벌어집니다. 문제는 도파민이 계속 지나치게 분비되면 도파민 회로에 변형이 일어나 이전과 동일한 강도의 자극으로는 즐거움이 느껴지지 않는다는 것입니다. 그 결과 더 강하고 더 많은 자극을 원하게 되지요. 어느 의대 교수는 한 계간지 에 "게임의 과도한 사용은 뇌에 작용하여 중독을 유발할 수 있고, 조절 기능을 저하시켜 중독의 지속을 초래할 수 있으며, 결과적으로 다양한 건강 문제가 발생할 수 있다는 '질병으로서의 조건'을 충족한다."라고 발표한 바 있습니다.

하지만 다른 쪽에서는 게임을 중독으로 보는 것은 문제의 원인을 정확하게 파악하지 않은 것이라고 이야기합니다.

게임 과몰입을 진단하는 질문지에는 '게임을 하지 않을 때 계속 게임을 생각하나요?'나 '게임을 하지 않을 때 기분이 나빠지나요?' 같은 문항이 있습니다. 문제는 이 질문에서 게임을 독서, 영화 감상, 산책과 같은 이른바 '건전한 취미'로 바꾸어 진단해도 비슷한 결과가 나온다는 사실입니다. 하지만 산책을 하지 않을 때 계속 산책 생각이 난다고 해서 '산책 중독'이라며 사회 문제로 여기는 사람은 아무도 없지요.

게임 과몰입 힐링 센터를 운영하는 모 교수는 한 토론회에서 자신의 연구를 근거로 "알코올 중독이나 마약 중독 환자의 경우 우울증 등 다른 질환(공존 질환)을 동시에 앓는 경우가 종종 있다. 게임의 경우, 공존 질환의 비율은 놀랍게도 거의 90퍼센트에 다다른다. 즉, 게임에 문제가 있는지 혹은 게임을 하는 사람이 갖는 또 다른 공존 질환의 문제인지 구분해서 대처할 필요성이 있다."라고 말했습니다. 기분 장애나 ADHD(주의력 결핍 과잉

행동 장애) 등의 다른 질환을 가진 경우 충동 조절이 어렵거나 더 강한 자극을 추구하는 성향이 있어 상대적으로 쉽게 게임에 과몰입하게 되지만, 다른 질환이 호전되기만 해도 게임 과몰입 현상이 대부분 사라지기 때문입니다.

게임에 의해 분비된 도파민이 중독을 일으킨다는 '게임 마약론'에 대해서도 반론이 있습니다. 미국 어느 의과 대학 교수의 2013년 발표에 따르면, 인간이 어떤 행동을 할 때 도파민이 분비되는 것은 자연스러운 현상입니다. 도파민에 의해 활성화된 뇌 속의 쾌감 회로는 우리 삶에 활력을 주기 때문입니다. 쇼핑, 도박, 마약, 온라인 게임은 물론이고 심지어 스포츠와 공부, 신에게 올리는 기도까지도 모두 이 도파민의 작용에 뿌리를 두고 있습니다. 즉, 뇌에서 분비되는 도파민은 중독에만 작용하는 것이 아니며, 애초에 인간은 도파민이 없으면 행동할 수 없지요.

이러한 연구 결과들은 게임은 중독 물질이 아니며 게임 과몰입을 질병으로 진단할 근거가 불충분하다고 말하고 있습니다.

1. 이 글에서 다루고 있는 논쟁의 주제가 아닌 것을 골라 ✔표를 해 보세요.

- 과도하게 게임을 하는 것을 중독이라고 할 수 있는가?
- 게임 중독이나 게임 사용 장애라는 용어를 사용하는 것이 적절한가?
- 청소년의 게임 시간을 규제하는 것이 타당한가?

2. 다음 내용이 알맞은 것에는 ○표를, 알맞지 않은 것에는 ×표를 해 보세요.

- 2022년부터 게임 중독을 공식적인 질병으로 진료할 수 있게 되었다. .....
- 문화 체육 관광부는 "게임 중독은 질병적 요소가 있다."라는 의학계의 의견에 찬성하고 있다. .....
- '게임 과몰입'이라는 용어는 게임 중독이 질병이라는 의견에 무게를 두는 측에서 주로 사용하는 말이다. .....

3. 다음은 이 글에 나타난 두 가지 주장과 그 주장을 뒷받침하는 근거입니다. 각 주장과 근거를 알맞게 선으로 연결해 보세요.

주장	근거
게임은 중독 물질이다.	게임을 하는 사람의 뇌파는 치매 환자의 뇌파와 유사하다.
	게임에 과몰입하는 경우 게임을 하는 사람이 갖고 있는 공존 질환에 그 원인이 있는 경우가 있다.
게임은 중독 물질이 아니다.	인간이 어떤 행동을 할 때 도파민이 분비되는 것은 자연스러운 현상이다.
	게임에 몰두할 때 뇌에서 분비되는 도파민이 중독을 유발할 수 있다.

4. 두 가지 주장 중 <보기>의 내용을 근거로 사용하기에 적절한 것을 골라 ○표를 해 보세요.

보기

청소년의 경우, 게임 과몰입의 원인이 더욱 명확히 밝혀지기도 했습니다. ○○ 대학교 연구 팀은 청소년이 겪는 학업 스트레스에 의한 고통이 자기 통제력을 상실하게 만들며 이로 인해 게임에 과몰입하게 된다는 연구 결과를 발표했습니다. 즉, 청소년들이 게임 중독에 빠지는 것 역시 2차적 행동일 가능성이 높기 때문에, 근본적인 원인에 초점을 맞춰 접근해야 한다는 것입니다.

- 게임은 중독 물질이다. .....
- 게임은 중독 물질이 아니다. .....

5. 게임을 중독 물질로 볼 수 있는지에 대한 나의 입장을 정하고, 그렇게 정한 까닭을 써 보세요.

- 나의 입장: 게임은 중독 물질이다 | 중독 물질이 아니다 .
- 그렇게 지은 까닭: _____

_____

_____

_____

이렇게 지도하세요

나에게 책 읽기란?

1.

지도 방법 독서에 대한 호감이나 관심 정도를 확인하는 질문입니다. 책을 많이 읽는다고 해서 반드시 문해력이 길러지는 것은 아니나, 문해력을 높이기 위해서는 충분한 책 읽기가 선행되어야 합니다. 책 읽기를 좋아하는지, 좋아하는 책의 종류는 무엇인지, 평소 얼마나 책을 읽는지 답하면서 스스로 독서 호감도를 확인할 수 있도록 지도합니다. 초등 고학년의 경우 학습 시간으로 인해 독서 시간이 부족할 수 있으므로 이 부분에 대해서도 아이와 이야기를 나누어 보는 것이 좋습니다. 많이 읽기보다는 깊이 읽기가 중요한 시기이므로 아이가 집중하여 책을 읽을 수 있는 시간과 환경을 조성해 주도록 합니다.

2.

지도 방법 평소 독서 태도를 점검하는 항목입니다. 초등 고학년부터는 다양한 분야와 종류의 글을 깊이 있게 읽어 낼 줄 있어야 합니다. 문학에 익숙한 아이의 경우 경제, 과학, 철학, 예술, 인문 분야 등의 글을 읽는데 어려움을 느낄 수 있습니다. 따라서 흥미를 갖는 분야 외의 책도 추천해 주면서 아이가 다양한 글을 읽을 수 있게 해 주어야 합니다. 또 책의 내용을 정확히 이해하는 능력뿐만 아니라 주요 내용을 구조화하여 요약하는 능력, 책에 드러나지 않은 내용을 추론하는 능력, 읽은 내용에 대해 자신의 생각이나 의견을 분명하게 밝히는 능력 또한 중요하므로 이 부분에 대해서도 충분히 확인해 봅니다.

시를 읽어요 「작전」

1.

예시 답 우산, 게임방

도움말 이 시는 아이들이 우산 속에 모습을 감추고 학원과 집을 몰래 지나쳐 게임방에 가는 모습을 재미있게 표현하고 있습니다.

지도 방법 시적 상황을 잘 파악하고 있는지 확인하는 활동입니다. 우산으로 모습을 가리고 몰래 게임방으로 향하는 아이들의 마음도 함께 파악할 수 있도록 지도합니다.

2.

예시 답 우리들, 특공대원 / 낙하산

도움말 어떤 현상이나 사물을 비슷한 현상이나 사물에 빗대어 표현 것을 비유적 표현이라고 합니다. 비유적 표현은 대상을 더욱 실감 나게 느끼게 하며 새로운 시각에서 바라보게 합니다.

지도 방법 시에서 대상을 비유적으로 표현한 부분을 찾아보는 활동입니다. 왜 그렇게 표현했는지, 대상을 비유적으로 표현함으로써 어떤 효과를 얻고 있는지도 함께 생각해 볼 수 있도록 지도합니다.

3.

예시 답 3연: 긴장감 / 4연: 안도감

지도 방법 인물의 마음을 짐작할 수 있는지 확인하는 활동입니다. 우산 속에 몸을 숨기고 몰래 학원과 집을 지나칠 때의 마음과, 드디어 목적지인 게임방에 도착했을 때의 마음을 생각해 보도록 지도합니다. 시적 상황과 유사한 경험을 떠올려 보게 하는 것도 좋은 방법입니다.

4.

예시 답 시의 제목: 작전 / 그렇게 지은 까닭: 특공대원이 작전을 펼치듯이 게임방이라는 목표 장소를 향해 이동하고 있기 때문에

지도 방법 제목의 비유적 의미를 시인의 창작 의도와 관련지어 추측해 보는 활동입니다. 일반적으로 시인은 시의 핵심이 잘 드러나게 하는 것을 목적으로 제목을 짓습니다. 이때 시인은 비유적 표현을 사용하기도 하고 대표적인 시어를 제목으로 사용하기도 합니다. 답이 정해진 활동이 아니므로 아이가 자유롭게 상상하여 자신의 생각을 밝힐 수 있도록 지도합니다.

5.

예시 답 〈보기 참조〉

지도 방법 비유적 표현을 사용해 시를 써 보는 활동입니다. 친구들과 해 보고 싶은 일을 떠올려 보고 이를 효과적으로 드러낼 수 있는 표현을 찾아 시를 써 보도록 지도합니다. 시를 바로 쓰기 어려워한다면 생각 그물(마인드맵)로 쓸 내용을 정리해 보게 합니다. 보기는 3연과 4연만을 바꾸어 써 보는 형태로 제시하였으나, 아이가 원할 경우 한 편의 시를 완성해 보는 것으로 활동을 바꾸어도 좋습니다.

글을 읽어요 「게임, 중독인가 아닌가?」

1.

예시 답 세 번째 문장(청소년의 게임 시간을 규제하는 것이 타당한가?)

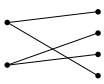
지도 방법 글의 내용을 정확하게 이해하고 있는지 확인하는 활동입니다. 이 글에서는 '게임 중독'과 관련하여 두 가지 논란이 있음을 제시하고 있습니다. 글의 앞부분에서 두 가지 논쟁 주제를 찾아보도록 지도합니다.

2.

예시 답 ○ / × / ×

지도 방법 글의 내용을 정확하게 이해하고 있는지 확인하는 활동입니다. 아이가 내용을 기억하여 활동하는 것을 어려워하는 경우, 관련 내용이 나온 부분을 찾아 밑줄을 치면서 내용을 확인할 수 있도록 지도합니다.

3.

예시 답 

지도 방법 글에 나타난 주장과 근거를 파악하고 있는지 확인하는 활동입니다. 각 주장을 뒷받침하는 근거를 글에

서 찾아 밑줄을 그어 보도록 지도합니다. 근거가 주장과 관련이 있고 주장을 충분히 뒷받침하고 있는지 판단해 보도록 하는 것도 좋은 방법입니다.

4.

예시 답 게임은 중독 물질이 아니다.

지도 방법 주장을 뒷받침하는 근거를 찾을 수 있는지 확인하는 활동입니다. 〈보기〉에서 말하고자 하는 바가 무엇인지 한 문장으로 정리해 보게 한 후 관련 주장을 찾도록 지도합니다.

5.

예시 답 중독 물질이다 / 일상생활에 지장이 있을 정도로 게임에 빠진 사람들은 치료와 도움이 필요하기 때문입니다.

지도 방법 입장(주장)을 정하고 타당한 이유나 근거를 제시할 수 있는지 확인하는 활동입니다. 글에 제시된 내용을 바탕으로 활동해도 되지만, 아이가 주제에 흥미를 느끼는 경우에는 좀 더 자료를 수집하여 의견을 제시해 보도록 지도합니다. 아이와 상반되는 입장에서 간단히 토론을 진행해 보는 것도 좋은 방법입니다.