



교·강사용



안전, 공존, 책임이와  
함께하는  
**디지털  
시민  
탐험대**





## 안전, 공존, 책임이와 함께하는 디지털 시민 탐험대

퍼낸 날 | 2023년 9월

지은이 | KT, 이화여자대학교 미래교육연구소

기획, 개발 | 이화여자대학교 미래교육연구소

디자인 | 중앙미디어디자인

발행 | KT

# ‘디지털 시민 탐험대’ 프로그램을 발간하며

디지털 전환 시대에 우리 학생들이 올바른 마음과 행동으로 디지털 기술을 활용하고 선한 영향력을 발휘할 수 있는 디지털 시민으로 성장할 수 있도록 교육·의료·법률기관과 기업이 뜻을 모아 디지털 시민 One-Team을 출범하였습니다.

디지털 시민 One-Team은 미래세대 학생들이 안전하고 안심할 수 있는 지속가능한 디지털 세상을 누릴 수 있도록 디지털 시민 핵심가치를 함양하고 디지털 시민으로서 기본 소양을 쌓을 수 있도록 올바른 문화를 확산하고자 합니다.

그 일환으로 초등학생 저학년을 위한 스토리텔링 중심의 체험활동기반인 ‘어서와요 디지털 시민 랜드’ 개발을 시작으로 디지털 시민 교육 참여학교를 운영한 결과, 학생들로부터 큰 호응을 얻게 되었습니다.

이번 초등학생 고학년 대상으로 개발된 ‘디지털 시민 탐험대’는 디지털 시민 역량 점수 모델 기반의 ‘디지털 안전’, ‘디지털 공존’, ‘디지털 책임’의 핵심가치에 대한 체계적인 교육과정으로 인성교육 교과 수업에도 활용 가능하게 구성되어 있습니다.

일선 선생님들의 소중한 교육 현장 의견들을 모아, 올바른 디지털 문화 확산을 위한 교육 환경 조성에 디지털 시민 One-Team도 역량을 다해 힘껏 노력하겠습니다.

디지털 시민 One-Team 일동

---

인공지능, 빅데이터, 사물인터넷 등의 고도화된 디지털 기술 발달은 우리의 일상, 문화, 경제 및 사회 전반적인 부분에 변화를 가져왔습니다. 이러한 디지털 대전환의 중심에는 2010년 이후 태어난 알파 세대(Generation Alpha)가 있습니다. 이들은 디지털 네이티브(digital native)로서 어릴 때부터 디지털 기술과 함께 자라며 정보 획득이나 사회적인 상호작용 방식에서 다른 세대와 차별화된 특성을 보이고 있습니다. 디지털과 현실 사이를 자유롭게 오가면서 그 영향력 아래에서 성장하고 있는 것입니다.

이와 같은 디지털 네이티브인 학생들에게는 더 나은 디지털 세상을 만들기 위한 교육이 필요합니다. 디지털 기술의 활용만큼이나 그것을 올바른 마음과 윤리적이고 책임감 있게 사용할 수 있는 능력이 요청되고 있는 것입니다. 이러한 맥락 하에서 이화여자대학교 미래교육연구소에서는 ‘디지털 안전’, ‘디지털 공존’, ‘디지털 책임’의 3대 핵심가치를 발굴하고, 핵심가치별로 3개씩의 세부영역을 포괄하는 디지털 시민 프레임워크를 개발한 바 있습니다. 여기서 더 나아가, 디지털 시민 프레임워크에 기초해 초등학교 고학년 대상으로 교육할 수 있는 콘텐츠를 개발할 수 있었습니다.

이화여자대학교 미래교육연구소가 현장교사 분들과 함께 개발한 “디지털 시민 탐험대” 콘텐츠는 궁극적으로 학교 교육을 통한 디지털 시민 양성을 목표로 하고 있습니다. 특히, 본 콘텐츠는 디지털 시민 프레임워크에 기반을 두고 사회정서학습(Social & Emotional Learning)을 접목해 학생들이 생활 속에서 디지털 시민 핵심가치를 함양할 수 있도록 구성되어 있습니다.

“디지털 시민 탐험대” 콘텐츠를 통해 학생들이 올바른 마음과 행동으로 디지털 기술을 활용하고 디지털 세상에 선한 영향력을 발휘할 수 있는 디지털 시민으로 성장하기를 바랍니다.

2023년 9월

이화여대 미래교육연구소 연구진 일동

# Contents

**프로그램 안내** 02

## 1 디지털 안전

- 1차시. 우리 모두의 개인정보는 소중한요 16
- 2차시. 사이버 폭력 이제 멈춰요 31
- 3차시. 디지털 기기 사용을 스스로 조절해요 44

## 2 디지털 공존

- 4차시. 디지털 세상 속 나를 바라봐요 54
- 5차시. 디지털 세상에서 의견을 나눠요 63
- 6차시. 디지털 세상에서 함께 협동해요 72

## 3 디지털 책임

- 7차시. 정확한 정보를 찾는 눈을 길러요 86
- 8차시. 디지털 세상에서 문제해결에 참여해요 97
- 9차시. 평화로운 디지털 세상을 만들어요 105
- 10차시. 아름다운 디지털 세상을 위해 함께 노래해요 112



## 프로그램 안내

### 프로그램 필요성 및 목표

- 디지털 전환은 디지털의 힘을 이용해 더 나은 프로세스를 만들어 문제를 해결해 나가는 것으로 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷 등 고도화된 디지털 기술 발달이 경제, 정치, 문화, 사회 구조까지 급격하게 변화시키는 현상을 의미합니다(손찬희, 김진숙, 2021).
- 최근 학교 현장에서 가장 많은 주목을 받는 세대는 2010년 이후에 출생한 알파세대(Tapscott, 2010)로 현재 초등학생과 미취학 연령대에 해당하며 10년 내 학생 인구의 대부분을 구성할 것으로 기대됩니다. 알파 세대는 어린 시절부터 인지과정과 정체성 구축에 영향을 미치는 다양한 유형의 디지털 기술과 함께 성장해 왔으며(Carvalho, Monteiro, & Martins, 2022), 이들이 정보를 얻고 사회와 상호작용하는 방식은 기존의 방식과는 차이가 있습니다(정혜주 외, 2022).
- 태어날때부터 인터넷을 비롯한 다양한 디지털 미디어로 둘러싸인 채 성장해온 세대를 디지털 네이티브(digital native)라고도 하는데(Prensky, 2003) 이들은 디지털 세계와 현실 세계를 끊임없이 넘나들며 생활하고 있어 사회화 기관으로서 디지털과 미디어가 영향을 미치고 있습니다(김은미, 양소은, 2013).
- 디지털 활용 기술은 아동의 삶의 실제적인 능력으로 아동이 정보를 찾고, 사회적 교류를 하고, 놀고 학습하는 방식 전반에 걸쳐 영향을 미칩니다(OECD, 2019). 학생들은 대부분의 시간을 학교와 가정에서 보낼 뿐만 아니라 동시에 온라인에서 정보를 수집하고 소셜네트워크를 통해 이야기를 공유하며 낯선 사람과도 소통하며 살아가기 때문에 현재의 미디어 환경과 사용자의 경험에 맞는 디지털 시민교육이 필요합니다(이주호, 정제영, 정영식, 2021).
- 이에 '디지털 시민 One-Team'에서는 디지털 세상의 새로운 규칙과 질서, 공존하는 디지털 세상을 만들기 위한 연구를 진행하고 있으며, 이러한 과정의 일환으로 초등학교 고학년 대상의 '디지털 시민 탐험대' 프로그램을 개발하였습니다.
- '디지털 시민 탐험대'는 초등학교 고학년(4~6학년)을 대상으로 하며, 디지털 기술을 잘 활용하는 것보다 올바르게 활용하는 것에 집중하여 올바른 마음과 행동으로 디지털 기술을 활용하고 디지털 세상에 선한 영향력을 발휘할 수 있는 디지털 시민을 양성하는 것을 목표로 합니다.
- '디지털 시민 탐험대'는 사회정서학습(Social and Emotional Learning) 기반의 프로그램으로 사회정서 학습은 아동들이 자신의 정서를 인식하고 조절하며, 타인에 대한 관심과 배려를 보여주고, 긍정적인 대인 관계를 형성하며, 책임 있는 의사 결정을 내리고, 직면하고 있는 어떤 상황에서도 생산적으로 대처하기 위한 지식, 태도, 기술을 획득하는 과정에 초점을 맞춘 이론입니다(CASEL, 2023).

- 사회정서학습의 다섯 가지 하위요인인 자기인식, 자기관리, 사회적 인식, 관계 기술, 책임 있는 의사결정에 초점을 맞춰 각 차시의 내용을 구성하여 학생들이 스스로를 이해하고, 일상생활에 필요한 규범과 예절을 익히며, 디지털 시민으로서 바람직한 삶을 살아갈 수 있는 바른 인성을 함양할 수 있도록 하였습니다.
- 기업·교육·의료·법률기관이 공동으로 참여하는 디지털 시민 One-Team은 미래세대가 안전하고 안심할 수 있는 지속가능한 디지털 세상을 누릴 수 있도록 노력하겠습니다.

## 사회정서학습(Social and Emotional Learning)

- 사회정서학습은 감정을 인지하고 관리하고, 문제를 효과적으로 해결하며 타인과 긍정적인 관계를 형성하는 능력으로 모든 학생들에게 필수적으로 필요한 역량을 키워주는 학습을 의미합니다(Zins & Elias, 2007).
- 사회정서학습은 개인의 사회정서역량을 구성하는 요인으로 자기인식(Self-awareness), 자기관리(Self-management), 사회적 인식(Social awareness), 관계 기술(Relationship skills), 책임 있는 의사 결정(Responsible Decision Making)의 다섯 가지 핵심영역을 포함하고 있습니다.
  - 자기인식(Self-awareness)은 자신의 정서, 흥미, 가치와 자신의 강점, 약점을 제대로 파악하고, 그 자신감을 유지하는 능력을 의미합니다.
  - 자기관리(Self-management)는 자신의 감정을 조절하고 적절하게 표현하며 스트레스를 관리하고 개인적 목표에 대한 계획 설정과 목표 달성의 과정을 점검하는 능력을 의미합니다.
  - 사회적 인식(Social awareness)은 다른 사람의 입장과 감정을 알고, 개인, 집단 차이 및 유사점을 이해하는 능력을 의미합니다.
  - 관계 기술(Relationship skills)은 타인들과 협력하고 타협하며 다른 사람과의 갈등을 관리하는 능력을 포함합니다.
  - 책임 있는 의사결정(Responsible Decision Making)은 개인의 사적 영역에서 유익한 결정을 하고 일상생활 문제를 해결하는 능력입니다.

## 사회정서학습과 인성교육

- 2015년부터 실시된 인성교육진흥법에 따르면 ‘인성교육’은 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 하는 교육으로 정의됩니다(교육부, 2015).
- 사회정서학습과 인성교육이 추구하는 핵심 역량과 목적은 공통적인 지향점을 가지고 있습니다(박우식, 2016, 도승이, 2015). 인성교육의 경우, 학생의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고(자기인식과 자기관리), 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 데 필요한 성품과 역량을 기른다는 점(타인인식과 대인관계기술)에서 사회정서학습과 공통된 목표를 지향합니다(정제영 외, 2019). 사회정서학습은 인성교육, 청소년의 긍정적인 발달, 정신건강 증진 등을 포함하기 때문에 사회정서학습과 인성교육은 밀접하게 관련되어 있습니다(Merrell & Guedner, 2010).
- 사회정서학습에 기반한 ‘디지털 시민 탐험대’ 프로그램은 인성교육의 목표와 잘 부합하며, 본 프로그램을 통해 학생들이 디지털 세상에서 스스로를 이해하고, 일상생활에 필요한 규범과 예절을 익히며, 디지털 시민으로서 바람직한 삶을 살아갈 수 있는 바른 인성을 함양할 수 있기를 기대합니다.

### 〈사회정서학습과 인성교육진흥법 주요 내용 비교〉

| 사회정서학습의 하위요인                                | 주요 역량  | 인성교육진흥법의 핵심 가치 · 덕목              |
|---|--|----------------------------------|
| 자기인식<br>(Self-awareness)                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 감정, 생각, 가치를 구체적으로 파악하고 그것들이 어떻게 행동에 영향을 미치는지 인지하는 능력</li> <li>• 자신감, 긍정성, ‘성장 마인드셋’을 가지고 자신의 감정과 한계점을 파악하는 능력</li> </ul>                            | 정직, 책임, 존중(자기)                   |
| 자기관리<br>(Self-management)                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인의 감정, 생각, 행동을 여러 가지 상황에서 조절하는 능력으로, 효과적으로 스트레스를 대처하거나 충동을 조절하거나 스스로 동기부여 하는 능력</li> <li>• 개인적이고 학업적인 목표를 세우고 이를 향해 나아가는 능력</li> </ul>                 | 정직, 책임, 존중(자기)                   |
| 사회적 인식<br>(Social awareness)                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 배경과 문화적 배경을 가지고 있는 타인의 감정을 이해하고 타인의 관점에서 바라볼 수 있는 능력</li> <li>• 사회적이고 윤리적인 규범 행동을 이해하고 가족, 학교, 커뮤니티의 자원과 지지를 인지하는 능력</li> </ul>                     | 예, 효, 정직, 책임, 존중(타인), 배려, 소통, 협동 |
| 관계 기술<br>(Relationship skills)              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 타인, 모임과 건강하고 가치 있는 관계를 형성하고 유지하는 능력</li> <li>• 정확하게 의사소통하고, 잘 듣고, 타인과 협력하고, 부적절한 사회적 압력에는 저항하고, 갈등을 건설적으로 조정하고 필요할 때는 도움을 찾고 요청할 수 있는 능력</li> </ul> | 예, 효, 정직, 책임, 존중(타인), 배려, 소통, 협동 |
| 책임 있는 의사결정<br>(Responsible Decision Making) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인 활동과 사회적 관계에 있어서 윤리적 기준, 안전문제, 그리고 사회적 규범에 기초하여 건설적인 선택을 할 수 있는 능력</li> <li>• 자신과 타인의 행복(well-being)에 대한 고려와 다양한 행동의 결과에 대한 현실적인 평가</li> </ul>        | 예, 효, 정직, 책임, 존중(타인), 배려, 소통, 협동 |

### 프로그램 구성

- ‘디지털 시민 탐험대’는 ‘디지털 시민 One-Team’에서 개발한 디지털 시민 프레임워크에 기반한 3대 핵심 가치, 9개 세부영역으로 프로그램을 구성하여 디지털 세상을 살아가는 시민으로서 갖추어야 할 올바른 의식과 소양을 함양할 수 있도록 하였습니다.

#### 〈3대 핵심가치〉



#### 〈디지털 시민의식 3대 핵심가치 및 9개 세부영역〉

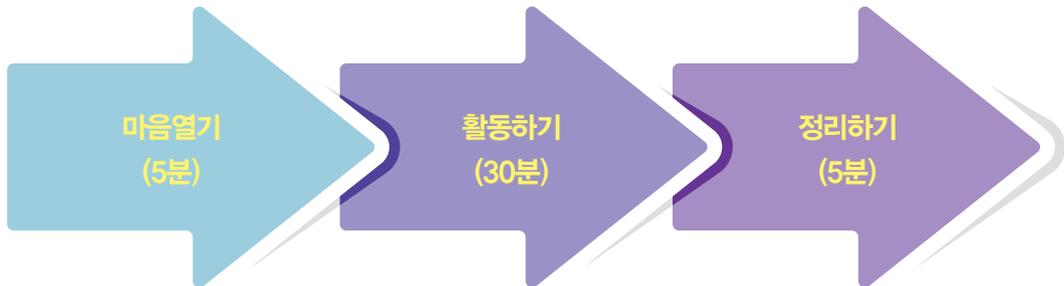
|        |           |  |
|--------|-----------|--|
| 디지털 안전 | 개인정보 보호   | 정보 유출로 인한 피해로부터 자신을 보호                         |
|        | 과몰입 방지    | 과도한 디지털 기기 사용에서 벗어나 온/오프라인 생활을 관리              |
|        | 사이버 폭력 대응 | 디지털 세상의 폭력, 위협(악플, 사이버 불링 등)에 적절한 대처           |
| 디지털 공존 | 자기정체성     | 디지털 활동(사진, 영상, 글)으로 형성되는 자신의 이미지를 올바르게 인식하고 관리 |
|        | 타인 존중     | 예의와 규칙을 지치며, 긍정적으로 타인과 의견을 공유하고 관계 형성          |
|        | 공유 협업     | 타인과 공동의 목표를 달성하기 위해 정보를 나누고 협력                 |
| 디지털 책임 | 정보 판별     | 비판적 사고를 통해 정보의 옳고 그름을 판단                       |
|        | 사회 참여     | 디지털 세상에서 지역사회 및 글로벌 문제 해결에 참여                  |
|        | 가치 창출     | 디지털 콘텐츠 수정 편집 창조를 통한 사회적 공헌                    |

- 또한, 학생들의 일상생활과 밀접하게 관련된 주제를 중심으로 디지털 시민의식을 함양할 수 있도록 체험·활동 중심으로 구성하였습니다. 사회정서학습 이론에 기반하여 각 차시별로 중점적으로 기르고자 하는 역량을 중심으로 내용을 구성하였습니다.
- ‘디지털 시민 탐험대’ 프로그램의 영역별, 차시별 세부 구성은 다음과 같습니다. 총 10차시로 구성하였으며, 해당 차시에서 중점적으로 기르고자 하는 사회정서역량과 인성교육 요소를 고려하여 프로그램을 운영하면 더욱 효과를 거둘 수 있습니다.

| 영역     | 차시   | 제목                      | 주요 활동 내용   | 디지털 시민의식 | SEL    |
|--------|------|-------------------------|--|----------|--------|
| 디지털 안전 | 1차시  | 우리 모두의 개인정보는 소중한요       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기간민가 개인정보</li> <li>• “탈린” 그림 찾기</li> </ul>            | 개인정보 보호  | S5     |
|        | 2차시  | 사이버폭력 이제 멈춰요            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 알쏭달쏭 사이버폭력</li> <li>• 나는 사이버폭력 해결사</li> </ul>         | 사이버폭력 대응 | S3, S4 |
|        | 3차시  | 디지털 기기 사용을 스스로 조절해요     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 당신은 주인입니까?</li> <li>• 다시 주인으로!</li> </ul>             | 과몰입 방지   | S1, S2 |
| 디지털 공존 | 4차시  | 디지털 세상 속 나를 바라봐요        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 세상 속의 나</li> <li>• 나의 디지털 프로필 만들기</li> </ul>      | 자기 정체성   | S1, S2 |
|        | 5차시  | 디지털 세상에서 의견을 나눠요        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 악플 멈춰</li> <li>• 직접하는 악플 취재</li> </ul>                | 타인 존중    | S3, S4 |
|        | 6차시  | 디지털 세상에서 함께 협동해요        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 세상의 영웅과 악당</li> <li>• 네컷만화? 디지털 협동 네컷!</li> </ul> | 공유·협업    | S1, S2 |
| 디지털 책임 | 7차시  | 정확한 정보를 찾는 눈을 길러요       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 뉴스가 문제라고?</li> <li>• 꿈짜매! 가짜뉴스</li> </ul>             | 정보 판별    | S5     |
|        | 8차시  | 디지털 세상에서 문제해결에 참여해요     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SNS를 통한 사회문제 해결사례</li> <li>• 해시태그와 챌린지 만들기</li> </ul> | 사회 참여    | S3     |
|        | 9차시  | 평화로운 디지털 세상을 만들어요       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평화로운 디지털세상 빙고게임</li> <li>• 함께하는 평화지킴이 게임</li> </ul>   | 가치 창출    | S4     |
|        | 10차시 | 아름다운 디지털 세상을 위해 함께 노래해요 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 같은 노래, 다른 가사</li> <li>• 함께 부르는 디지털 시민송</li> </ul>     | 가치 창출    | S3, S4 |

## 프로그램 운영

- ‘디지털 시민 탐험대’ 프로그램의 차시당 운영시간은 40분으로 세부 활동 내용은 차시별로 다양하게 구성 되어 있으나, 기본적으로 마음열기(5분), 활동하기(30분), 정리하기(5분) 순서로 진행하도록 되어 있습니다.



- 3대 핵심가치 및 9개 세부영역별 핵심내용에 기반한 모듈형 콘텐츠 구성으로 학생의 특성 및 교육 현장의 필요에 따라 선택적으로 활용할 수 있습니다.
- ‘마음열기’에서는 매 차시 학습주제와 관련된 네 컷 만화와 학습문제를 제시하였습니다. 네 컷 만화는 학생들의 일상생활과 밀접하게 관련된 내용으로 구성하여 학생들의 학습동기와 흥미를 고취할 수 있습니다.
- ‘활동하기’에서는 학생들의 일상생활과 관련된 학습주제에 대해 OX퀴즈, 초성퀴즈, 역할극, 게임, 해시태그와 챌린지 만들기, 노래 만들기 등 다양한 활동으로 구성하여 학생들이 흥미를 가지고 적극적으로 참여할 수 있도록 하였습니다. 또한, 핸드온(hands-on) 및 디지털 기기 활용 등 모듈형으로 구성하여 학생들의 발달단계와 특성, 학교 상황 등을 고려하여 선택적으로 활용할 수 있습니다.
- ‘정리하기’에서는 해당 차시에서 학습한 내용을 확인하고, 앞으로의 다짐을 나의 다짐 수첩에 기록하는 활동이 포함되어 있습니다. 학생들이 본인의 다짐을 직접 작성하여 나의 다짐 수첩을 기록·관리하고, 완성해 가면서 자신의 감정을 이해하고, 관리하며 타인에 대한 공감과 배려, 대인관계 역량을 함양할 수 있습니다.



## 프로그램 효과성 검증

### 효과성 검증 개요

- 프로그램이 초등학교 고학년 학생들의 수준에 적합한지, 실제 학교에서 운영하기에 어려움은 없었는지 등 프로그램의 현장 적합도 제고를 위해 파일럿 테스트를 실시하였습니다.
  - 파일럿 테스트 일시 : 2023년 5월~6월 초, 약 7주간 진행
  - 대상 : 7개 학교, 7개 학급(4학년 2학급, 5학년 2학급, 6학년 3학급), 총 151명 참여
- 프로그램 적용 전 사전 검사, 프로그램 적용 후 사후검사를 통해 학생들의 디지털 시민의식이 향상되었는지 디지털 시민 역량 검사(DCAT) 도구를 활용하여 평가하였습니다. 초등학교 고학년 대상 디지털 시민 역량 검사(DCAT)는 3대 핵심가치에 따른 하위 9개 세부영역별 3개 문항으로 구성되어 있습니다.

#### 디지털 시민교육 프로그램 효과성 검증

실험집단

사전검사

디지털 시민교육 프로그램 적용학급

사후검사

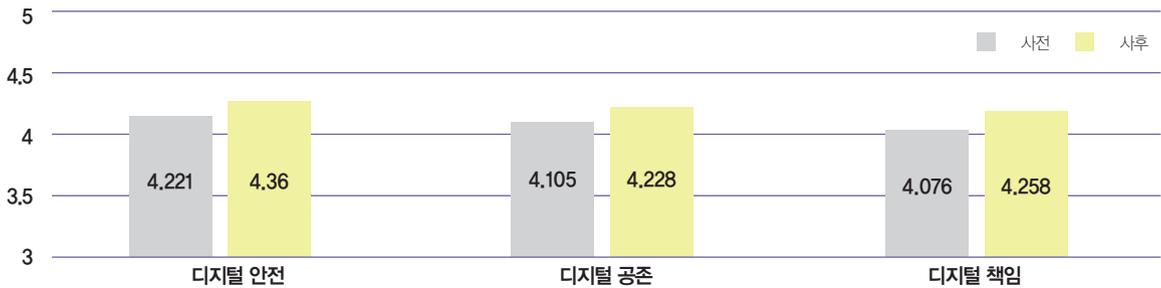
- 파일럿 테스트 이후 현장 교사의 의견을 수렴하여 초등학교 고학년 학생들의 발달단계에 맞고, 현장에서 효율적으로 활용할 수 있는 방향으로 보완·개선하였습니다.

### 효과성 검증 결과

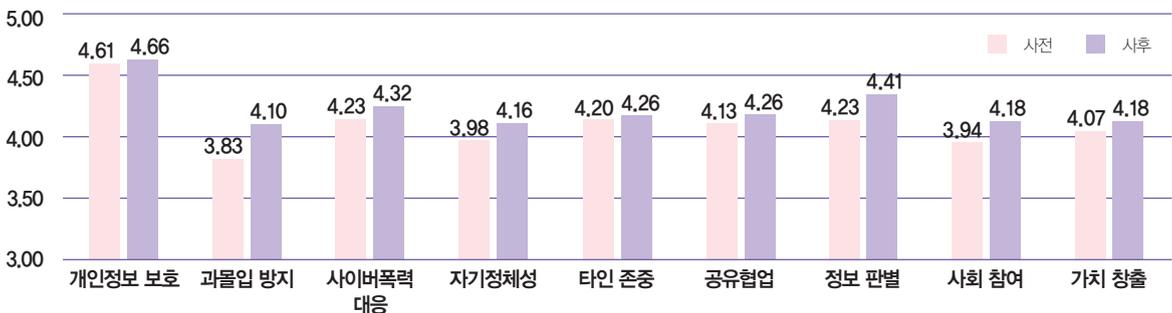
- 프로그램의 효과성을 검증하기 위해, 프로그램 적용 전 사전검사와 적용 후 사후검사를 실시한 후 통계적으로 유의미한 변화가 나타났는지를 검증하는 두 종속(대응) 표본 t검정 방법을 사용하여 분석하였습니다.
- 7개 초등학교에서 총 151명의 학생이 프로그램에 참여하였으며, 결측치를 제거하고 사전-사후 검사에 모두 응답한 총 144명의 응답결과를 분석에 활용하였습니다.
- 사전-사후 대응표본 t검정 결과, 3대 핵심가치, 9개 세부영역 모두에서 긍정적인 효과가 나타났으며, 9개 세부영역 중에서 2개 영역(개인정보 보호, 타인 존중)을 제외하고는 모두 통계적으로 유의미하게 긍정적인 방향으로 변화하였음을 확인하였습니다.

| 단계       | 프로그램 적용집단 |       |           |
|----------|-----------|-------|-----------|
|          | 사전        | 사후    | 차이(사후·사전) |
| 디지털 안전   | 4,221     | 4,360 | 0,139***  |
| 개인정보 보호  | 4,609     | 4,662 | 0,053     |
| 과몰입 방지   | 3,826     | 4,095 | 0,269***  |
| 사이버폭력 대응 | 4,227     | 4,322 | 0,095+    |
| 디지털 공존   | 4,105     | 4,228 | 0,123**   |
| 자기정체성    | 3,982     | 4,164 | 0,183**   |
| 타인 존중    | 4,201     | 4,257 | 0,056     |
| 공유·협업    | 4,132     | 4,262 | 0,130*    |
| 디지털 책임   | 4,076     | 4,258 | 0,182***  |
| 정보 판별    | 4,225     | 4,410 | 0,185***  |
| 사회 참여    | 3,938     | 4,181 | 0,243***  |
| 가치 창출    | 4,065     | 4,183 | 0,118+    |

### 3대 핵심가치별 효과성 검증 결과



### 9개 세부영역별 효과성 검증 결과



## 참고문헌

- 김은미, 양소은 (2013). '디지털 네이티브'의 시민성. 한국언론학보, 57(1), 305-334.
- 도승이 (2015). 사회정서학습 측면에서 인성교육과 인성의 측정. 교육심리연구, 29(4), 719-735.
- 박우식 (2016). 외국의 사회정서학습이 우리나라 인성교육 정책에 주는 시사점: 미국·영국·싱가포르 사례를 중심으로. 교육연구, 31(1), 29-56.
- 손찬희, 김진숙 (2021). 미래교육체제 수립을 위한 유형별 주요 의제 분석. 디지털 전환과 한국교육. 충북: 한국교육개발원.
- 이주호, 정제영, 정영식 (2021). AI교육혁명. 서울: 시원북스.
- 정제영, 박주형, 신태섭, 선미숙 (2019). 인성아, 놀자. 서울 : (주)인싸이트.
- 정혜주, 박근영, 서예원, 손찬희, 양희준, 이림, 황지원, 한은정, 허은정 (2022). 디지털 전환에 따른 학교교육 유연화 방안. 충북 : 한국교육개발원.
- Carvalho, R. N., Monteiro, C. E. F., & Martins, M. N. P. (2022). Challenges for university teacher education in Brazil posed by the Alpha Generation. Research in Education and Learning Innovation Archives, 28, 61-76.
- Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (2023). Definition of SEL. Retrieved March 27, 2023, from <https://casel.org/fundamentals-of-sel/what-is-the-casel-framework/>
- OECD(2019). OECD Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030 - A Series of Concept Notes. Paris, France: OECD.
- Prensky, M. (2003). Digital natives[On-line], Available: [www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com)
- Tapscott, D. (2010). Grown up digital. How the net generation is changing your world. International Journal of Market Research, 52(1), 139.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. Journal of Educational and Psychological Consultation, 17(2-3), 233-255.

“안전, 공존, 책임이와 함께하는 디지털 시민 탐험대” 전체 개요

| 구분     | 차시  | 제목                   | 주요 활동내용   | 활동방법  | SEL<br>(Social & Emotional Learning) | 디지털 시민 의식 | 교과 연계   |
|--------|-----|----------------------|---|---|--------------------------------------|-----------|---|
| 디지털 안전 | 1차시 | 우리 모두의 개인정보는 소중한해요.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 긴가민가 개인정보</li> <li>• “털린” 그림 찾기</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 앉아 일어서 게임</li> <li>• 토의토론</li> </ul>                           | 책임 있는 의사결정                           | 개인정보 보호   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국어 5-1-6. 토의하여 해결해요 [6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.</li> <li>- 도덕 5-4. 밝고 건전한 사이버 생활 [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</li> <li>- 실과 6-천재6. 재미있는 발명과 로봇의 세계 / 미래엔4.발명과 로봇/비상 5. 생활과 혁신 [6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.</li> </ul>   |
|        | 2차시 | 사이버폭력 이제 멈춰요.        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 알쏭달쏭 사이버폭력</li> <li>• 나는 사이버 폭력 해결사</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• OX게임</li> <li>• 사이버폭력 유형 카드</li> <li>• 포스트잇</li> </ul>         | 사회적 인식, 관계 기술                        | 사이버 폭력 대응 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국어 4-2-3. 바르고 공손하게 [4국01-02] 회의에서 의견을 적극적으로 교환한다. [4국01-06] 예의를 지키며 듣고 말하는 태도를 지닌다.</li> <li>- 도덕 5-4. 밝고 건전한 사이버 생활 [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</li> </ul>  |
|        | 3차시 | 디지털 기기 사용을 스스로 조절해요. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 당신은 주인입니까?</li> <li>• 다시 주인으로!</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 기기 과몰입 테스트</li> <li>• 포스트잇</li> <li>• 과몰입 탈출 체조</li> </ul> | 자기 인식, 자기 관리                         | 과몰입 방지    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도덕 5-2 내 안의 소중한 친구 [6도01-01] 감정과 욕구를 조절하지 못해 나타날 수 있는 결과를 도덕적으로 상상해보고, 올바르게 자신의 감정을 조절하고 표현할 수 있는 방법을 습관화한다.</li> <li>- 도덕 5-4. 밝고 건전한 사이버 생활 [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</li> <li>- 실과 6-천재6. 재미있는 발명과 로봇의 세계 / 미래엔4.발명과 로봇/비상 5. 생활과 혁신 [6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.</li> </ul> |

“안전, 공존, 책임이와 함께하는 디지털 시민 탐험대” 전체 개요

| 구분     | 차시  | 제목                | 주요 활동내용   | 활동방법  | SEL<br>(Social & Emotional Learning) | 디지털 시민 의식     | 교과 연계  |
|--------|-----|-------------------|---|---|--------------------------------------|---------------|--|
| 디지털 공존 | 4차시 | 디지털 세상 속 나를 바라봐요. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 세상 속의 나</li> <li>• 나의 '디지털 프로필' 만들기</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 프로필 만들기</li> </ul> | 자기 인식<br>자기 관리                       | 자기 정체성        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도덕 5-1. 바르고 희망차게 가꾸어가는 나의 삶 [6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천방법을 익힌다.</li> <li>- 도덕 6-1. 내 삶의 주인은 바로 나 [6도04-01] 긍정적 태도의 의미와 중요성을 알고, 어려움을 극복하기 위한 긍정적 삶의 태도를 습관화한다.</li> </ul>  |
|        | 5차시 | 디지털 세상에서 의견을 나눠요. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 악플 멈춰</li> <li>• 직접하는 악플 취재</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할극</li> </ul>         | 사회적 인식<br>관계 기술                      | 타인 존중         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국어 5-2-1. 마음을 나누며 대화해요 [6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하여 듣는 태도를 지닌다.</li> <li>- 도덕 5-2-4. 밝고 건전한 사이버 생활 [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</li> </ul>   |
|        | 6차시 | 디지털 세상에서 함께 협동해요. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 세상의 영웅과 악당</li> <li>• 네컷 만화? 디지털 협동 네컷!</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 네컷 만화</li> </ul>       | 관계 기술                                | 공유<br>·<br>협업 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도덕 5-4. 밝고 건전한 사이버 생활 [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</li> <li>- 미술(천재) 6-2-1. 널리 알리는 디자인 [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.</li> <li>[6미01-05] 미술 활동에 타 교과의 내용, 방법 등을 활용할 수 있다.</li> </ul> |

| 구분     | 차시   | 제목                       | 주요 활동내용   | 활동방법  | SEL<br>(Social & Emotional Learning) | 디지털 시민 의식 | 교과 연계  |
|--------|------|--------------------------|---|---|--------------------------------------|-----------|--|
| 디지털 책임 | 7차시  | 정확한 정보를 찾는 눈을 길러요.       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 뉴스가 문제라고?</li> <li>• 꼼꼼대! 가짜뉴스</li> <li>• 가짜뉴스를 분석하라</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• OX퀴즈</li> <li>• 초성퀴즈</li> </ul>          | 책임 있는 의사결정                           | 정보 판별     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국어 6-2-6. 정보와 표현 판단하기 [6국06-02] 뉴스 및 각종 정보 매체 자료의 신뢰성을 평가한다.</li> <li>- 도덕 5-2-5. 밝고 건전한 사이버 생활 [4도03-02] 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 살펴보고, 해결 방안을 탐구하여 정보 통신 윤리에대한 민감성을 기른다.</li> </ul>  |
|        | 8차시  | 디지털 세상에서 문제 해결에 참여해요.    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SNS를 통한 사회문제 해결 사례 알아보기</li> <li>• 해시태그 만들기</li> <li>• 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해시태그 만들기</li> <li>• 챌린지 만들기</li> </ul>   | 사회적 인식                               | 사회 참여     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사회 6-아이스크림미디어3. 지속가능한 지구촌 [6사08-04] 사회, 지구촌의 평화와 발전을 위해 노력하는 다양한 행위 주체의 활동 사례를 조사한다.</li> <li>[6사08-06] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제를 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.</li> </ul>   |
|        | 9차시  | 평화로운 디지털 세상을 만들어요.       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평화로운 디지털세상 빙고게임</li> <li>• 디지털 평화 지킴이 게임</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 빙고게임</li> <li>• 디지털 평화 지킴이 게임</li> </ul> | 관계 기술                                | 가치 창출     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도덕 5-2-4. 밝고 건전한 사이버 생활 [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</li> <li>- 국어 5-2-1. 마음을 나누며 대화해요 [6국04-06] 일상생활에서 국어를 바르게 사용하는 태도를 지낸다.</li> </ul>   |
|        | 10차시 | 아름다운 디지털 세상을 위해 함께 노래해요. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 같은 노래, 다른 가사</li> <li>• 함께 부르는 디지털 시민송</li> </ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 시민송 (song) 제작</li> </ul>             | 사회적 인식                               | 가치 창출     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악 천재5-1-2. 음악의 향기를 펼쳐요 [6음01-03] 제재곡의 노랫말을 바꾸거나 노랫말에 맞는 말붙임새로 만든다.</li> <li>- 미술 천재 5-1-2. 사진으로 보는 세상 [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.</li> <li>- 실과 천재 6-5-1. 쉽게 배우는 소프트웨어와 프로그래밍 [6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.</li> <li>- 국어 5-1-4. 글쓰기의 과정 [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.</li> <li>[6국03-02] 목적이나 주체에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.</li> </ul> |



# 디지털 안전



## 1. 학습목표

- 개인정보의 개념을 안다.
- 개인정보 유출 및 피해 사례와 개인정보 유출 예방 방법을 안다.
- 개인정보 유출로부터 자신을 보호하는 힘을 기른다.

## 2. 학습 개요

| 단계   | 교수 · 학습 활동   | 시간(분) | 준비물/자료               |
|------|--|-------|----------------------|
| 마음열기 | [도입] 안전이의 고민 들어보기<br>- 개인정보 유출로 게임 머니를 갈취당한 안전이의 고민 들어보기     | 5     | PPT                  |
| 활동하기 | [활동1] 긴가민가 개인정보<br>- '앉아 일어서' 게임으로 개인정보 개념 알아보기              | 10    | PPT                  |
|      | [활동2] "털린" 그림 찾기<br>- 개인정보 유출 상황 제시하기<br>- 모둠별로 해결방안 토의 토론하기 | 20    | PPT,<br>활동지 1-1, 1-2 |
| 정리하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기     | 5     | PPT                  |

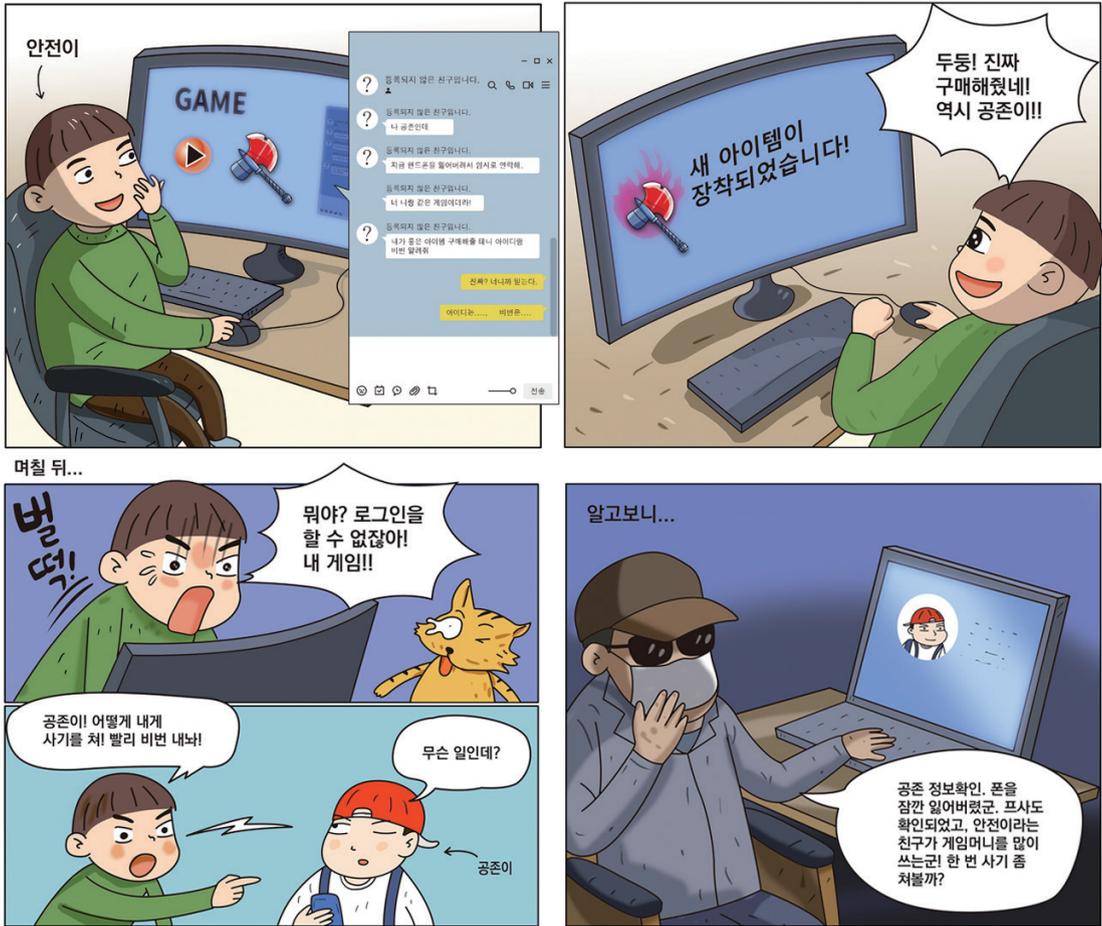
## 3. 지도의 주안점

- 학생들이 개인정보와 개인정보 유출에 대한 개념을 알 수 있도록 지도한다.
- 개인의 실수로 개인정보가 유출된 사례와 이로 인한 피해를 알아보고 개인정보를 보호하는 것이 중요함을 알도록 지도한다. 이때, 기업에서의 개인정보 유출사례는 개인이 예방하기 어려우므로 다루지 않는다.
- 개인정보 유출 예방 방법은 개인정보 유출 사례를 참고하여 학생들이 친구들과 토의를 통해 스스로 생각해 보도록 안내한다.



동기유발

- 안전이의 고민을 들어보고 이야기 나누기



- 안전이는 어떤 상황에 처했나요?
  - ④ 게임머니와 아이템을 모르는 사람에게 갈취당했습니다.
- 공존이는 어떤 상황에 처했나요?
  - ④ 모르는 사람에게 계정을 도용당했습니다.
- 왜 이런 상황이 발생했을까요?
  - ④ 개인정보를 함부로 알려줬기 때문입니다.
  - ④ SNS에 개인정보를 올렸기 때문입니다.
- 오늘은 개인정보에 대해 알아보고 개인정보 유출의 위험성과 예방 방법에 대해 알아보겠습니다.

## 학습문제 확인

정보 유출로 인한 피해를 알고, 이로부터 자신을 보호하는 힘을 기를 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1

## 긴가민가 개인정보

### '앉아 일어서' 게임으로 개인정보 개념 알아보기

- 앉아 일어서 게임을 해봅시다.
  - ① 1~10번, A가 개인정보라고 생각하면 일어서기, B가 개인정보라고 생각하면 앉기
  - ② 11~20번, 개인정보면 O, 아니면 X

|     |                    |                        |     |                |
|-----|--------------------|------------------------|-----|----------------|
| 1.  | A 주민등록번호           | B. 사업자번호               | 11. | 여권번호           |
| 2.  | A 돌아가신 할머니의 주민등록번호 | B. 살아있는 친구 안전이의 주민등록번호 | 12. | 국회의원의 재산       |
| 3.  | A 생년 월일            | B. 안전이의 생년월일           | 13. | 사이트의 아이디와 비밀번호 |
| 4.  | A 안전이의 몸무게         | B. 우리반 평균 몸무게          | 14. | 신용카드번호         |
| 5.  | A 00초등학교 주소, 전화번호  | B. 안전이의 주소, 전화번호       | 15. | 지문             |
| 6.  | A 00초등학교 예산 정보     | B. 안전이 엄마의 월급          | 16. | 사이트 방문 기록      |
| 7.  | A 안전이의 이메일 주소      | B. 00초등학교 이메일 주소       | 17. | 이름, 전화번호, 가족이름 |
| 8.  | A 김안전(이름)          | B. 00초등학교 6학년 @반 김안전   | 18. | 00초등학교 학생      |
| 9.  | A 우리반 평균 키         | B. 안전이의 키              | 19. | 종교             |
| 10. | A 안전이의 취미          | B. 취미                  | 20. | 개인의 진료기록       |

### TIP

- 학생 흥미도와 게임 진행 시간에 따라 항목을 줄여서 진행할 수 있습니다.
- 해당 정보만으로는 특정 개인을 알아볼 수 없더라도 다른 정보와 쉽게 결합하여 개인을 알아볼 수 있는 경우도 개인정보에 해당함을 알도록 유도합니다.

## 디지털 기기 활용방안

- 앉아 일어서 게임을 '카훗'을 통해 진행할 수 있습니다.
  - ④ 카훗(<https://kahoot.com/>)에 접속 후 로그인합니다.
  - ④ 탐색에서 '긴가민가 개인정보'를 찾습니다.
  - ④ 또는 다음 링크를 눌러 바로 들어갑니다.
    - 1탄 - (<https://create.kahoot.it/share/1/62c071c5-6cd6-4bf0-83cc-e36101ae3c72>)
    - 2탄 - (<https://create.kahoot.it/details/3adb5fe4-cf4c-4236-9474-14b12160d953>)
  - ④ 클래식 모드로 접속합니다.
  - ④ 학생들은 학생용 카훗([www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)) 또는 Kahoot! 앱으로 접속하여 게임 pin번호를 입력하거나, 화면의 QR 코드를 통해 접속합니다.
  - ④ 1탄의 경우 개인정보에 해당되는 항목을 선택합니다.
  - ④ 2탄의 경우 개인정보라면 참, 개인정보가 아니라면 거짓을 선택합니다.
  - ④ 게임 진행 시간에 따라 1탄 또는 2탄만 진행할 수 있습니다.

- 게임을 통해 알게 된 개인정보는 어떤 특징이 있나요?
  - ④ 특정 사람을 알아볼 수 있습니다.
  - ④ 죽은 사람은 포함되지 않습니다.
  - ④ 단체는 개인정보에 해당하지 않습니다.
- 개인정보의 개념을 정리해봅시다.
  - ④ “개인정보”란 살아 있는 개인에 관한 정보로서 성명, 주민등록번호 및 영상 등을 통하여 개인을 알아볼 수 있는 정보(해당 정보만으로는 특정 개인을 알아볼 수 없더라도 다른 정보와 쉽게 결합하여 알아볼 수 있는 것을 포함한다)를 말합니다(개인정보 보호법 제2조).
  - ④ ‘이름’만으로는 개인을 알아볼 수 없지만, 00초 0학년 0반 ‘이름’처럼 다른 정보와 쉽게 결합하여 개인을 알아볼 수 있는 정보도 개인정보에 포함됩니다.
  - ④ ‘나’를 확인할 수 있는 정보를 개인정보라고 합니다.
- 이러한 개인정보가 나의 허락 없이 불법적으로 밖으로 나가버리는 것을 개인정보 유출이라고 합니다(국립국어원 표준국어대사전, 2023).

## 활동 2

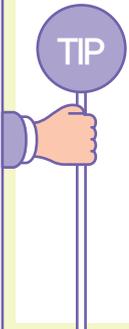
# “털린” 그림 찾기

### 개인정보 유출 및 피해 상황 제시하기

- 다음 그림에서 개인정보가 유출되어 피해를 본 사례를 찾아봅시다.

|   |  |
|---|--|
|   |  |
| <p>라이브 방송 속 친구가 다니는 학교, 학년, 반, 이름이 유출되었습니다.</p> | <p>SNS 속 택배박스에 이름, 집주소, 전화번호가, 글 속에서 생일이 유출되었습니다.</p>          |
|   |  |
| <p>게임캐릭터 대리육성신청 - 아이디와 비밀번호를 제공했습니다.</p>        | <p>이벤트 당첨 사실 여부를 확인하지 않고 이름, 전화번호, 주소, 주민번호, 카드번호를 입력했습니다.</p> |
|   |  |
| <p>비밀번호를 너무 쉽게 설정해서 아무나 로그인할 수 있습니다.</p>        | <p>문자로 온 수상한 url을 클릭하여 해킹 파일이 설치되었습니다.</p>                     |
|   |  |

- 개인정보가 유출되면 어떤 피해가 일어날 수 있을까요?
  - ③ 스팸 광고문자, 메일, 텔레마케팅이 옵니다.
  - ③ 보이스피싱 전화가 자주 옵니다. (스미싱)
  - ③ 내가 가입하지 않은 사이트에 가입될 수 있습니다.
  - ③ 내 정보를 가지고 사칭하여 범죄에 악용될 수 있습니다.
  - ③ 게임 머니가 사라질 수 있습니다.
  - ③ 나도 모르는 사이에 핸드폰 소액결제나 카드 결제가 될 수 있습니다.
  - ③ 나의 통장에서 돈이 해외로 송금되거나 다른 사람의 계좌로 빠져나갈 수 있습니다.



- 개인정보가 유출되었을 때의 피해를 예상하지 못하는 경우 보이스피싱 전화 경험, 해킹 경험 등을 이야기하며 그 사람들이 어떻게 내 번호를 알고 전화를 했을까? 등의 발문으로 일어날 수 있는 피해 사실을 깨달을 수 있도록 유도합니다.
- 학생들이 잘 이해하지 못할 경우 뉴스사례를 보여줄 수 있습니다.  
[자막뉴스]개인정보 유출된 피해자...안타까운 선택한 이유 / KBS 2022.9.3  
(<https://youtu.be/QHB8GooTm7I>)



### 모둠별로 해결방안 토의토론 하기 [활동지 1-1]

- 모둠별로 개인정보 유출 및 피해 그림과 관련하여 개인정보를 잘 관리할 수 있는 방안에 대해 토의해 봅시다.
  - ③ 모둠별로 개인정보 유출 및 피해 그림을 한가지 선택한다.
  - ③ 모둠별로 개인정보 유출을 예방하고 피해를 입지 않는 방안에 대해 의견을 나눈다.
  - ③ 모둠별로 사례에 따른 예방 방법을 발표한다.
- 개인정보 유출을 예방하는 방안에 대해 정리해봅시다. [활동지 1-2]
  - ③ 비밀번호(비밀번호) 주기적으로 변경하기
  - ③ 다른 사람이 찻(추측)하기 어려운 비밀번호 사용하기
  - ③ 개인정보는 찻(친구)에게도 알려주지 않기
  - ③ 공용컴퓨터 사용 후 로그아웃(로그아웃) 하기
  - ③ 찻(출처)가 불분명한 링크를 누르거나, 첨부파일 다운로드(다운로드)하지 않기
  - ③ 개인정보 SNS에 올리지 않기
  - ③ 개인정보 유출시 개인정보침해 신고센터에 찻(신고)하기
    - 홈페이지(<https://privacy.kisa.or.kr>) 전화(118)



## 알아본 예방 방법을 활용하여 공존이의 고민 해결하기 [활동지 1-2]

- 안전이와 공존이가 처한 상황을 다시 한번 살펴봅시다.
- 공존이의 상황을 예방하는 방법과 해결하는 방법을 적어봅시다.
  - ④ 개인정보를 SNS에 올리지 않습니다.
  - ④ 부모님께 이러한 상황을 알리고 개인정보침해 신고센터(전화 118)에 신고합니다.
- 안전이의 상황을 예방하는 방법을 적어봅시다.
  - ④ 친구에게도 개인정보는 알려주지 않습니다.
  - ④ 타인과 아이디와 비밀번호를 공유하여 발생한 문제에는 보상을 받기 어려우므로 절대 아이디와 비밀번호를 공유하면 안 됩니다.

TIP

- 타인과 아이디와 비밀번호를 공유하여 발생한 문제에는 보상을 받기 어려우므로 안전이의 경우 해결방안은 없음을 알려준다.



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 개인정보가 유출되지 않게 보호하는 것은 왜 중요할까요?
  - ④ 개인정보를 보호하지 않으면 다양한 피해를 입을 수 있습니다.
- 오늘 수업을 통해 알게 된 것은 무엇이 있는지 이야기해 봅시다.
  - ④ 개인정보가 다양한 것을 알게 되었습니다.
  - ④ 개인정보 유출 예방 방법에 대해 알게 되었습니다.
  - ④ 개인정보가 유출되었을 때 대처 방안에 대해 알게 되었습니다.

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 우리 모두의 개인정보를 지키기 위해 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 개인정보가 유출되지 않도록 스스로 보호 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 친구와 나의 개인정보가 유출되지 않도록 잘 관리 ) 하겠습니다.

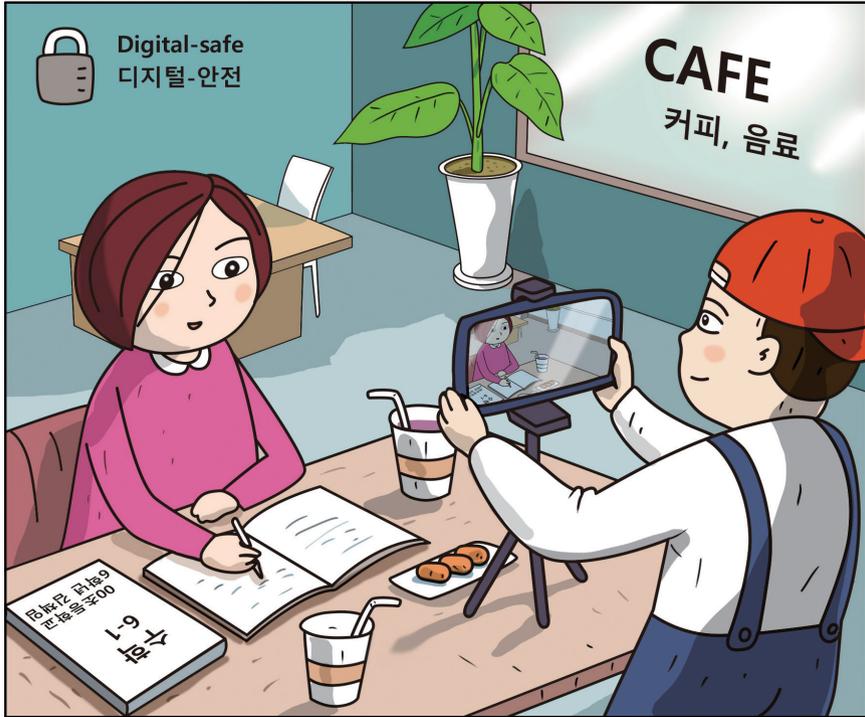


## 참고자료 및 문헌

- 개인정보 보호법 [시행 2017. 10. 19.] [법률 제14839호, 2017. 7. 26., 타법개정]
- 개인정보보호포털(<https://www.privacy.go.kr/front/main/main.do>)
- 개인정보분쟁조정위원회([https://www.kopico.go.kr/intro/personInfoIntro.do?menu\\_id=MNU\\_0000000000000051](https://www.kopico.go.kr/intro/personInfoIntro.do?menu_id=MNU_0000000000000051))
- 경찰청 사이버수사국(<https://cyberbureau.police.go.kr/prevention/prevention1.jsp?mid=020301>)
- 국립국어원 표준국어대사전(<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>)
- 공익광고협의회, 털린 그림 찾기(<https://www.youtube.com/watch?v=3uBda1x19U>)



- 개인정보 유출 예방 방법에 대해 모둠별로 의논하여 적어봅시다.



---

---

---

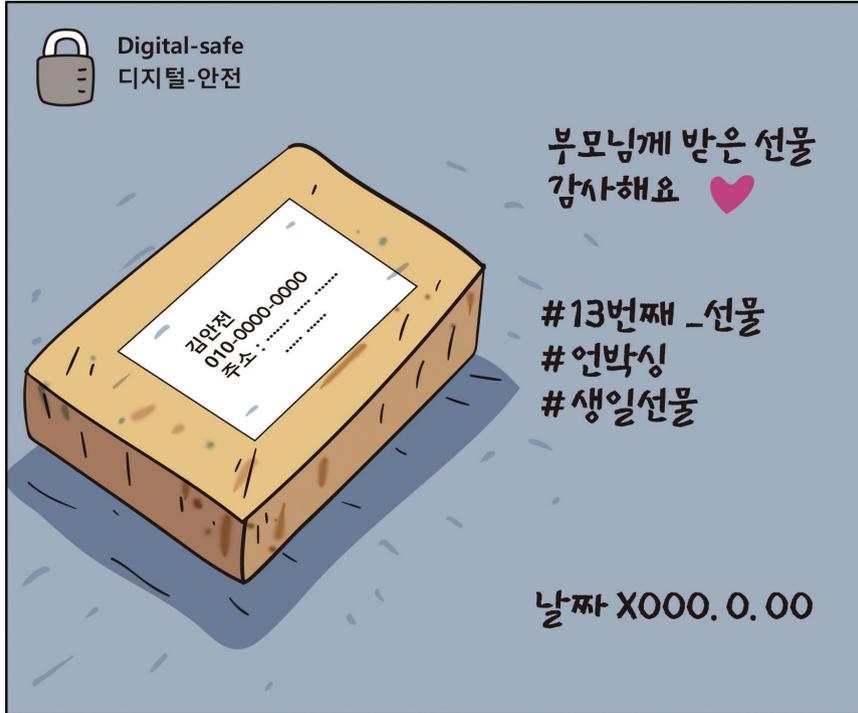
---

---

---

---

- 개인정보 유출 예방 방법에 대해 모둠별로 의논하여 적어봅시다.



---

---

---

---

---

---

---

- 개인정보 유출 예방 방법에 대해 모둠별로 의논하여 적어봅시다.



---

---

---

---

---

---

---

- 개인정보 유출 예방 방법에 대해 모둠별로 의논하여 적어봅시다.



---

---

---

---

---

---

---

- 개인정보 유출 예방 방법에 대해 모둠별로 의논하여 적어봅시다.



---

---

---

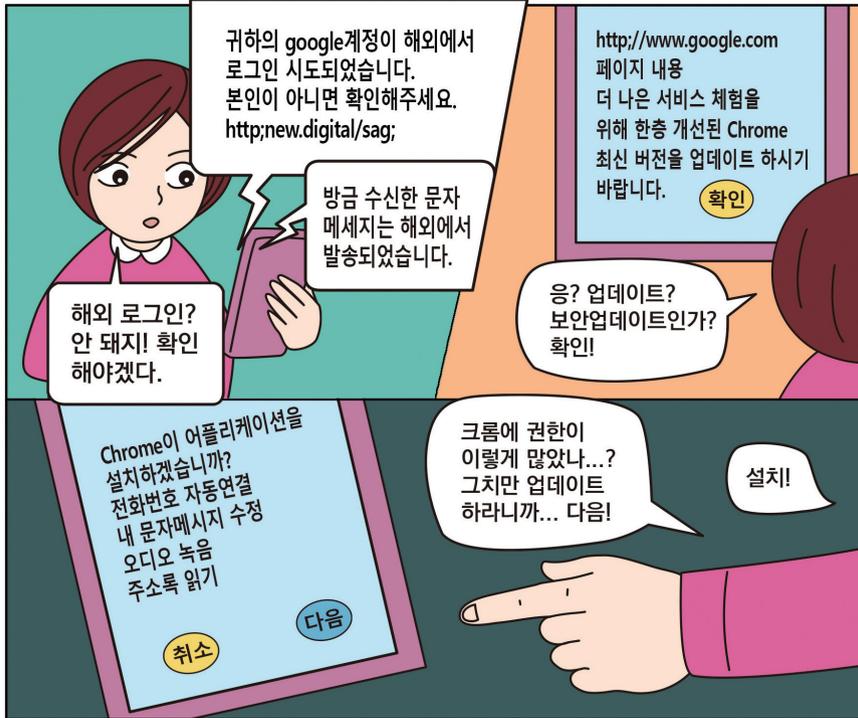
---

---

---

---

- 개인정보 유출 예방 방법에 대해 모둠별로 의논하여 적어봅시다.




---



---



---



---



---



---

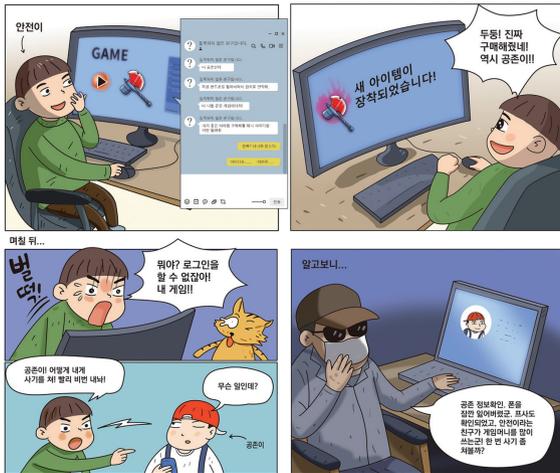


---

- 개인정보 유출 예방 방법을 정리해봅시다.
  - 비밀번호 주기적으로 변경하기
  - 다른 사람이 훔쳐가기 어려운 비밀번호 사용하기
  - 개인정보는 친구에게도 알려주지 않기
  - 공용컴퓨터 사용 후 로그아웃 하기
  - 친구가 불분명한 링크를 누르거나 첨부파일 다운로드 하지 않기
  - 개인정보 sns에 올리지 않기
  - 개인정보 유출시 개인정보침해 신고센터에 신고하기
    - 홈페이지(<https://privacy.kisa.or.kr>) 전화(118)

• 안전이와 공존이의 고민을 해결해봅시다.

공존이의 상황을 예방하는 방법과 해결하는 방법을 적어봅시다.




---



---



---



---

안전이의 상황을 예방하는 방법을 적어봅시다.

---



---



---



---

### 1. 학습목표

- 사이버 폭력의 개념과 유형을 안다.
- 사이버 폭력에 적절하게 대처하는 방법을 이야기할 수 있다.
- 사이버 공간에서 나와 다른 사람을 모두 소중히 여기는 태도를 기른다.

### 2. 학습 개요

| 단계   | 교수·학습 활동   | 시간(분) | 준비물/자료                       |
|------|--|-------|------------------------------|
| 마음열기 | [도입] 안전이의 고민 들어보기<br>- 온라인 게임에서 만난 친구들에게 '사이버 폭력'을 당하는 안전이의 고민 들어보기                  | 5     | PPT                          |
| 활동하기 | [활동1] 알쏭달쏭 사이버 폭력<br>- O, X 게임을 통해 사이버 폭력의 개념 및 특징 알아보기                              | 10    | PPT                          |
|      | [활동2] 나는 사이버 폭력 해결사!<br>- 짝 맞추기 게임을 통해 사이버 폭력의 유형별 대표 사례 알아보기<br>- 모듈별로 해결방안 토의·토론하기 | 20    | PPT, 카드,<br>포스트잇,<br>활동지 2-1 |
| 정리하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 안전이의 고민 해결하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기           | 5     | PPT                          |

### 3. 지도의 주안점

- 학생들이 사이버 폭력의 개념 및 특징을 알 수 있도록 지도한다.
- 사이버 공간의 특성상 일어날 수 있는 사이버 폭력도 사람에게 오래도록 상처를 남길 수 있는 폭력임을 인지하고, 사이버 폭력의 가해자, 피해자, 방관자가 되지 않도록 지도한다.
- 짝 맞추기 게임을 통해 학생들이 사이버 폭력이 아니라고 판단할 수 있는 사례들도 사이버 폭력임을 안내하고, 우리 주변에 사이버 폭력이 생각보다 많이 발생하고 있으며, 이러한 사이버 폭력은 처벌을 받을 수 있는 범죄임을 지도한다.
- 사이버 폭력이 발생했을 때 어떻게 대처하는 것이 현명한지 친구들과의 토의를 통해 스스로 생각해보도록 안내한다.
- 사이버 폭력을 예방하는 올바른 습관을 기르고 이를 내면화 할 수 있도록 지도한다.



동기유발

- 안전이의 고민을 들어보고 이야기 나누기



- 안전이는 왜 울고 있나요?
  - 말썹이가 안전이의 못생긴 표정을 지으며 찍었던 사진을 단체방에 올렸습니다.
- 왜 이런 상황이 발생했을까요?
  - 말썹이가 장난이라고 대수롭지 않게 생각했기 때문입니다.
- 오늘은 사이버폭력에 대해 알아보고 그에 대처하는 방법에 대해 알아보겠습니다.

학습문제 확인

사이버 폭력과 그에 대처하는 방법을 알고, 사이버 공간에서 나와 타인을 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1

### 알쏭달쏭 사이버 폭력

#### 'O, X 게임' 으로 사이버 폭력의 개념 및 특징 알아보기

- 안전이가 요즘 우리가 앞서 봤던 만화에서처럼 사이버 공간을 이용하는 데 여러 가지 고민이 생겨 여러분에게 도움을 요청했어요. 고민을 해결해주기 위해선 사이버 폭력에 대해 잘 알아야 합니다. 여러분, 사이버 폭력에 대해 잘 알고 있나요? 안전이의 고민을 해결해줄 수 있나요?
  - ① 잘 알고 있다는 친구도 있고, 모르겠다는 친구도 있다.
- 잘 알고 있는 친구도 있고, 모르겠다는 친구도 있네요. 그렇다면 O, X 게임을 통해 잘 아는 친구는 정확하게 알고 있는지 확인해보고, 잘 모르는 친구는 이 활동을 통해 함께 사이버 폭력에 대해 알아보고, 안전이의 고민을 해결하는 데 필요한 지식을 획득해봅시다.
  - ① 맞으면 O, 틀리면 X를 표시하면 됩니다.

| 번호 | 문제  | 정답 | 설명   |
|----|---|----|--|
| 1  | 사이버 공간에서 언어, 문자, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불안감, 불쾌감 등을 주더라도 장난이라면 사이버 폭력이 아니다.          | X  | 장난으로라도 타인에게 피해 혹은 불안감, 불쾌감 등을 주는 행위는 사이버 폭력이다.   |
| 2  | 처음 본 만화에서 안전이가 말썬이, 꾸러기 등 친구들과 있었던 일은 사이버 폭력에 해당한다.                               | O  | 사진을 공유함으로써 안전이가 불쾌감 등을 느꼈으므로 사이버 폭력이다.   |
| 3  | 사이버 폭력은 가해자, 피해자, 방관자가 항상 명확하다.   | X  | 예를 들어 내가 올린 게시물에 악플이 달렸다면 사이버 언어 폭력을 당한 것이므로 피해자지만 내가 악플을 단다면 가해자가 될 수 있고, 악플이 오고가는 상황을 지켜보기만 한다면 방관자 또한 될 수 있습니다. |
| 4  | 사이버 폭력은 언제, 어디서나 접근하기 쉽다.   | O  | 시공간적 제한 없이 사이버 폭력은 행해지거나 지속적으로 노출될 수 있다.   |
| 5  | 사이버 폭력은 '안 보면 그만이지, '단톡방 나가면 그만!' 이지만 식으로 피하면서 대수롭지 않게 생각하는 경우가 많다.               | O  | 실제로 만나서 사이버 폭력이 행해지지 않는 경우에는 회피하면 된다고 생각하며, 폭력이 아니라고 생각하는 경우가 많다.  |
| 6  | 가해 행동이 집단적으로 이루어질 수 있다.   | O  | 직접 보지 않고, 자신을 숨기는 등 익명성의 특징을 이용하여 다수의 가해자가 손쉽게 사이버 폭력 가담자가 될 수 있다.   |
| 7  | 소문이나 허위 사실이 천천히 확산된다.   | X  | SNS, 인터넷을 통해 피해자를 공격하는 소문이나 허위사실 등이 빠르게 복제·확산되어 피해를 확산시킬 수 있다.   |
| 8  | 사이버 공간에서 피해 사실을 인지하면 기록을 완벽하게 없앨 수 있다.  | X  | 사이버상에 기록된 내용은 빠른 전파성으로 인해 완전한 삭제가 어렵다. 즉, 피해 기록이 영구적으로 남을 수 있다.  |
| 9  | 말썬이가 SNS에 안전이를 헐담하는 글을 올렸다가 나중에 안전이랑 친해져 지웠다. 그렇다면 안전이는 말썬이가 헐담했다는 사실을 평생 모를 것이다. | X  | 빠른 전파성 때문에 피해자뿐만 아니라 가해자도 평생 기록에서 자유롭지 않다.   |
| 10 | 사이버 폭력은 은밀하게 발생한다.  | O  | 사이버 공간에서 일어나는 사이버 폭력은 비대면의 특성 때문에 매우 개인적으로 은밀하게 발생되고 있다.   |



## TIP

- 게임 형식은 교실 상황에 맞게 개별, 팀별로 다양하게 선택할 수 있습니다.
  - (개별) - 교실 공간을 반으로 나눠 O, X에 맞게 이동하기
    - 머리 위로 크게 O, X 그리기
    - 가슴 앞에 손으로 작게 O, X 그리기
  - (팀별) - O, X판 들게 하기
    - 모둠에서 1명씩 돌아가면서 머리 위로 크게 O, X 그리기 등
- 단순히 재미만을 위해 활동을 하는 것이 아니라 이를 통해 사이버 폭력의 개념과 특징을 잘 알 수 있도록 설명을 덧붙여줍니다.

## 디지털 기기 활용방안

- OX 게임을 '카훗'을 통해 진행할 수 있습니다. 카훗 게임은 OX 선택형으로 진행됩니다.
  - ④ 카훗에 접속합니다.  
(공유 링크 : <https://create.kahoot.it/details/fd018137-2090-42a9-9672-53da82ef838a>)
  - ④ 'Start'를 클릭합니다.
  - ④ 'Classic mode'를 클릭합니다.
  - ④ 학생들에게 뜨는 화면을 보여주며, [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)을 주소창에 입력하거나 QR코드를 인식하거나, 카훗 앱을 다운로드 받은 후, 핀 번호와 자신의 이름을 입력하여 접속하도록 안내합니다.
  - ④ 중간에 튕겨 나가는 학생이 있을 수 있으므로 재접속 할 수 있도록 칠판에 URL과 핀번호를 미리 써놓습니다.
  - ④ 중간에 튕겨 나간 학생은 칠판에 써져 있는 URL로 재접속해 핀번호, 이름을 다시 입력하여 접속할 수 있으며, 대신 중간에 들어오면 그 때부터 점수 집계가 된다고 미리 안내합니다.
  - ④ 학생들이 모두 접속하면 '시작하기'를 클릭합니다.
  - ④ 시작하기 전, 뒷자리의 학생들이 화면이 잘 보이지 않을 것이 신경 쓰이신다면 setting인 톱니바퀴를 누르고, 'show question&answers'를 초록색으로 활성화시키면 학생들에게 문제와 보기 모두 보입니다.

사이버 폭력의 유형 알아보기

- 사이버 폭력에 대해 잘 알게 되었나요?
  - ④ 배운 것을 바탕으로 안전이에게 생긴 고민들을 들어보고 그 상황이 사이버 폭력인지 아닌지 판단해 봅시다. 그 전에 사이버 폭력에는 어떠한 유형들이 있는지 함께 알아봅시다. 학습지를 보고, 각 유형에 알맞다고 생각되는 설명끼리 이어주세요.

**다음 설명에 해당하는 사이버 폭력의 유형을 연결해 봅시다.**

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 사이버 공간에서 상대를 비하할 목적으로 사실 또는 거짓을 말하여 상대방의 명예를 떨어뜨리거나 인격을 침해하는 행위               |  | 사이버 명예 훼손 |
| 사이버 공간에서 특정 상대를 대화에 참여하지 못하게 하거나 채팅방에서 퇴장하지 못하게 하는 것과 같은 모든 행위                |  | 사이버 영상 유포 |
| 채팅방, 게시판 등 사이버 공간에서 문자, 사진, 동영상 등으로 비방글, 악성댓글, 욕설 등을 올리는 행위                   |  | 사이버 따돌림   |
| 사이버머니, 금품갈취형으로 주로 와이파이 셔틀, 게임머니 등 사이버 상의 갈취(빼앗음) 형태의 괴롭힘                      |  | 사이버 언어폭력  |
| 정보통신망을 이용하여 상대방의 동의 없이 개인의 사생활과 관련된 특정 신체 부위나 각종 유해성 사진 영상 등을 전송·유포하여 괴롭히는 행위 |  | 사이버 스토킹   |
| 사이버 공간에서 원하지 않는 문자, 사진, 동영상을 반복적으로 보내 상대방에게 공포심이나 불안감을 주는 모든 행위               |  | 사이버 갈취    |

- 사이버 폭력의 개념과 유형까지 알아보았으니 배운 것을 바탕으로 안전이에게 생긴 고민들이 사이버 폭력인지 아닌지 판단해주세요. 사이버 폭력이 아니라고 생각하면 아니다 카드를, 사이버 폭력이 맞다고 생각한다면 나눠 준 카드 중 어느 것에 해당하는 지 모둠별로 토의하여 카드를 들어봅시다. 정답이 1개일 수도, 여러 개일 수도 있으니 신중하게 생각해 보세요. 정답을 맞으면 1점, 정답인 이유를 설명하면 1점씩 얻습니다. 가장 많은 정답을 맞힌 모둠이 이깁니다.

- [연습문제\_안전이의 고민] 처음 시작할 때 봤던 안전이의 상황은 사이버 폭력일까요?
  - ④ '사이버 명예훼손' 카드를 든다.
- 맞습니다. 안전이의 엽기 사진을 공유해 여러 명의 친구들에게 웃음거리가 되게 만들었으므로 사이버 명예훼손에 해당합니다.
  - ④ 사이버 명예훼손은 사이버 공간에서 상대를 비하할 목적으로 사실 또는 거짓을 말하여 상대방의 명예를 떨어뜨리거나 인격을 침해하는 행위를 말합니다.
- [안전이의 고민 2] 전학 오기 전에 같은 반이었던 친구들이 자꾸 단톡에 초대해놓고 내가 말만 하면 나가. 왜 이러는 거지? 보고 싶다고 장난치는 건가? 나는 하나도 재미없는데.....
  - ④ '사이버 따돌림' 카드를 든다.
- 왜 그렇게 생각했나요?
  - ④ 안전이를 초대하고 단톡방의 모두가 계속 대화에 참여하지 못하게 무시하고 있으므로 사이버 따돌림에 해당합니다.
- [안전이의 고민 3] 내가 어제 게임을 하는 데 같이 게임하던 모르는 사람이 "게임 진짜 못해. 게임 왜 하나? 너 나가."라고 욕했어. 그래서 너무 화가 났어ㅠㅠ
  - ④ '사이버 언어폭력' 카드를 든다.
- 왜 그렇게 생각했나요?
  - ④ 안전이에게 모르는 사람이 게임을 못한다고 비방하고, 욕을 했으므로 사이버 언어폭력에 해당합니다.
- 맞습니다. 사이버 언어폭력은 채팅방, 게시판 등 사이버 공간에서 문자, 사진, 동영상 등으로 비방글, 악성 댓글, 욕설 등을 올리는 행위를 말합니다. 안전이의 상황과 반대로 여러분도 사이버 세상에서 다른 사람이 못한다고 나쁜 말을 하면 가해자가 될 수 있고, 그것을 지켜보기만 한다면 방관자 또한 될 수 있습니다.
- [안전이의 고민 4] 내가 며칠 전에 SNS에 영상을 올렸어. 그런데 모르는 사람이 그걸 보고 자꾸 자기 스타일이라고 친구 하자고 해. 싫다 그랬는데도 계속 채팅 보내길래 답장 안 했더니 이젠 댓글에도 남겨.
  - ④ '사이버 스토킹' 카드를 든다.
- 왜 그렇게 생각했나요?
  - ④ 안전이가 싫다고 했는데도 계속 친구하자고 DM을 보내고, 댓글을 달았으므로 사이버 스토킹에 해당합니다.
- [안전이의 고민 5] 내가 SNS에서 어떤 사람이 장애인을 못살게 굴고, 욕하는 영상을 봤어. 그걸 보자마자 '어떻게 그럴 수 있지?'라고 생각하며 화가 나서 친구들한테도 욕하며 공유해줬어. 또, 영상에 그 사람을 욕하는 댓글도 달아줬어!! 욕먹을 만한 사람이잖아!! 안그래?
  - ④ '사이버 영상유포' 카드를 든다.
  - ④ '사이버 언어폭력', '사이버 명예훼손' 카드를 들어도 맞다.
- 왜 그렇게 생각했나요?
  - ④ 아무리 잘못된 행동이라도 안전이는 그 사람의 동의 없이 영상을 공유하고, 함께 헐담을 했으므로 사

이버 영상유포에 해당합니다.

- [안전이의 고민 6] 말썽이가 자꾸 핫스팟 한 번만 켜주면 안되냐고 계속 쫓아다니면서 졸라. 다음번에 내가 부족하면 자기도 켜주겠다더니 한 번도 안 켜줬어. 이번 달 요금만 5만원 넘게 나왔는데 어찌지..... 나 엄마한테 엄청 혼나겠다ㅠㅠ
  - ④ '사이버 갈취' 카드를 든다.
- 왜 그렇게 생각했나요?
  - ④ 핫스팟 연결을 강요하여 공짜로 인터넷 데이터를 이용했으므로 사이버 갈취에 해당합니다.



- 정답을 맞힌 모든 모둠에게 1점씩 줍니다.
- 정답을 맞힌 모둠 중 한 모둠에게 이유를 묻고, 만약 그 모둠이 이유를 맞히지 못하면 다른 모둠에게 기회를 주고, 각 1점씩 줄 수 있습니다.
- 사례가 여러 사이버 폭력의 유형에 해당되어 이유 또한 유형에 따라 여러개일 땐 1개씩만 맞춰도 1점씩 줄 수 있습니다. 예를 들어, 안전이의 고민 1은 3가지의 유형에 해당되므로, 각 유형에 대한 이유 3가지를 모두 설명했다면 3점, 1가지만 설명했다면 1점을 줄 수 있습니다.
- 이유가 여러개인 경우, 한 모둠에게 3가지를 모두 말해보라고 할 수도 있고, 여러 모둠에게 1가지씩 말해볼 수 있도록 기회를 다양하게 줄 수도 있습니다.
- 진행 시간에 따라 이유는 묻지 않고 왜 그 유형에 해당하는지 교사가 설명한 후 넘어갈 수 있습니다.
- 학생들이 사이버 폭력이 아니라고 판단할 수 있는 사례들도 사이버 폭력임을 가르쳐주며 우리 주변에 사이버 폭력이 생각보다 많이 발생하고 있으며, 이러한 사이버 폭력은 처벌을 받을 수 있는 범죄임을 안내합니다.

## 사이버 폭력에 대처하는 방안 알아보기

- 모둠별로 이전 활동에서 살펴본 사이버 폭력 유형을 1가지씩 말아 대처하는 방법에 대해 생각해보고 포스트잇에 1가지씩 적어 칠판에 붙여봅시다. 여러 개라면 포스트잇 1장에 1개의 대처 방법을 적어 여러 개를 붙여주세요.
- 의견을 함께 공유하여 비슷한 것끼리 분류하고, 사이버 폭력에 대처하는 방안에 대해 정리해봅시다.
  - ④ 흥분하지 말고 침착하게 대응한다.
    - 사이버 공간에서 욕설을 주고받는 등 다툼이 발생한 경우 감정적으로 대응하거나 가해자를 직접 만나 보복하려 하지 않고 거부 의사를 밝힌 후 화면을 캡처하여 증거를 남기고 대화방을 나간다.
  - ④ 증거를 꼭 확보한다.
    - 피해 사실을 입증하기 위해 화면 캡처, 사진 촬영 등의 방법으로 증거를 확보하고, 주변 목격자를 확보한다.

- 파일명에 일시와 장소를 적어둔다.

③ 보호자, 학교, 전문기관, 경찰 등에 도움을 요청한다.

- 사이버 폭력을 당해 피해 상담을 받거나 신고를 하면 보복이나 불이익을 받지 않으니 바로바로 대처해야 합니다.

| 신고 기관  | 사이버폭력 상담 기관   | 카카오톡 플러스 친구  | 모바일 앱   |
|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 117 학교폭력 신고센터</li> <li>• 사이버범죄 신고시스템</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스마트쉼센터</li> <li>• 학생위기상담 종합지원 서비스</li> <li>• 청소년사이버상담센터</li> <li>• 청소년전화 1388</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년상담 1388</li> <li>• 상다미쌤</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다 들어줄 개</li> <li>• 푸른코끼리</li> <li>• 스마트안심드림</li> </ul> |



• 사이버 폭력을 해결할 수 있는 방안을 적을 때, 안전이의 고민 5는 안전이가 잘못된 입장이므로, 영상을 촬영당하고, 익명의 사람들에게 욕을 들은 상대방의 입장에서 생각해보도록 안내합니다.

### 디지털 기기 활용방안

• 사이버 폭력에 대처하는 방안을 생각해보는 활동은 '패드렛'을 통해 진행할 수도 있습니다.

③ 패드렛에 접속합니다.(공유 링크 : <https://padlet.com/jiyeongyoo/cyberbullying>)

④ 6가지의 사이버 폭력 사례 중, 마음에 드는 1가지를 골라 해결할 수 있는 방법에 대해 생각해보게 합니다.

④ 생각했다면 화면 오른쪽 하단의 '+' 버튼을 눌러 제목에 해결할 수 있는 방법을 적도록 합니다.

# 이유를 적고 싶은 학생을 제외하곤 내용은 적지 않아도 됩니다.

④ 여러 개가 생각나는 학생은 여러 개를 적게 해도 되나 꼭 게시글 1개에 1개의 방안을 적도록 안내합니다.

예를 들어, 3개가 생각난 친구는, 3개의 게시글을 발행하게 됩니다.

④ 학생들이 게시글을 올리면 선생님은 비슷한 것끼리 묶고, 비슷한 게시글끼리 게시글의 색을 같게 변경하여 시각화 해준 후, 학생들에게 분류된 결과와 연관지어 3가지 방안에 대해 설명합니다.



## 정리하기

### 안전이의 고민 해결하기

- 안전이가 처한 상황을 다시 한번 살펴봅시다.
- 안전이의 고민이 해결될 수 있도록 이 상황을 해결할 수 있는 방법을 이야기해 봅시다.
  - ④ 말썹이에게 거부 의사를 분명히 밝힙니다.
  - ④ 사이버 폭력이 지속될 경우 증거를 모아 부모님, 선생님, 전문기관, 경찰 등에 신고합니다.
- 말썹이는 안전이가 속상하다고 말하면서 하지 말라고 할 때 어떻게 대답해야 할까요?
  - ④ 장난이었는데 그것이 상처가 됐다면 미안하다고 사과해야 합니다.
  - ④ 앞으로 똑같은 행동을 반복하지 않겠다고 말해야 합니다.
- 꾸러기는 이 상황에서 어떻게 행동해야 했을까요?
  - ④ 같이 동조하지 않고, 말썹이가 그런 장난을 했을 때 잘못된 것이라고 말해줘야 합니다.
- 꾸러기가 마지막 대화에서 안전이에게 해야 할 말은 무엇일까요? 말썹이가 또 그랬을 때는 말썹이에게는 어떻게 말할 것이며, 꾸러기 본인은 어떻게 행동할 것인지 다짐을 이야기해 봅시다.
  - ④ 다음에 말썹이가 또 그러면 잘못된 거라고 꼭 말하고 나도 함께 장난치지 않을게!

### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 수업을 통해 알게 된 것은 무엇이 있는지 이야기 해 봅시다.
  - ④ 사이버 폭력의 의미와 종류에 대해 알게 되었습니다.
  - ④ 사이버 폭력의 특징에 대해 알게 되었습니다.
  - ④ 사이버 폭력에 대처하는 방법에 대해 알게 되었습니다.

### 앞으로의 행동 다짐하기

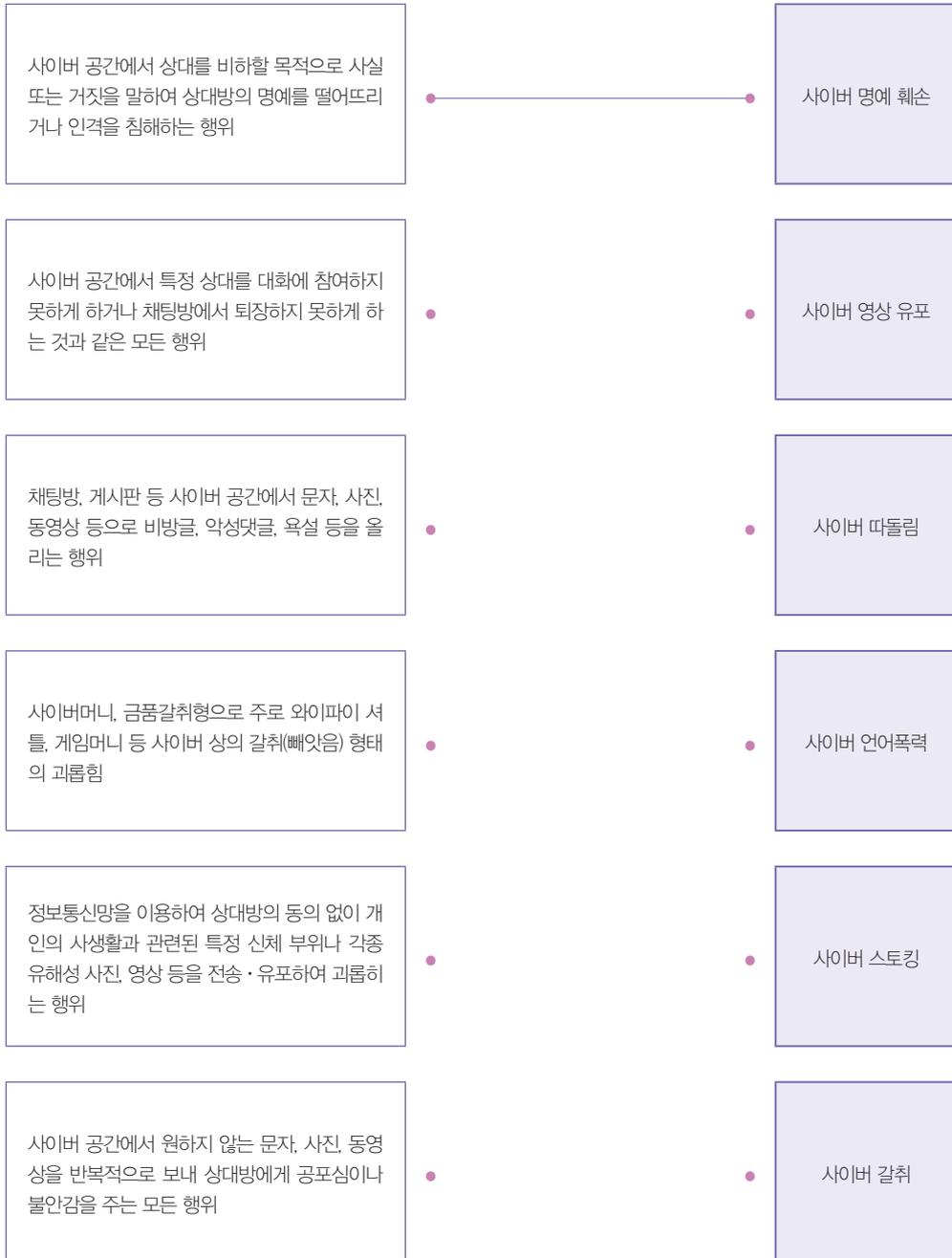
- 사이버 폭력의 가해자, 피해자, 방관자가 되지 않도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ ‘나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.’
  - ④ 나는 디지털 시민으로서( 사이버 폭력이 발생하지 않도록 나와 다른 사람을 모두 소중히 여기도록 노력 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서( 사이버 폭력이 발생하지 않도록 다른 사람의 기분을 생각하고, 배려하며 행동 ) 하겠습니다.



## 참고자료 및 문헌

- 청소년 사이버폭력 양상 및 예방에 관한 분석 연구. KERIS.
- 학생 사이버폭력 예방·대응 가이드. 교육부.  
( <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=316&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=0302&opType=N&boardSeq=90663> )
- 2021년 사이버 폭력 실태조사 보고서. 방송통신위원회, NIA.  
( <https://www.kcc.go.kr/user.do?page=A02060400&dc=K02060400&boardId=1030&searchKey=TITLE&searchVal=%EC%82%AC%EC%9D%B4%EB%B2%84> )
- 2022년 사이버폭력 예방 대응 가이드 리플릿(교사용). 교육부, 17개 시·도 교육청, KERIS.  
( <https://www.jne.go.kr/sledu/na/ntt/selectNttInfo.do?mi=799&nttSn=5042810> )

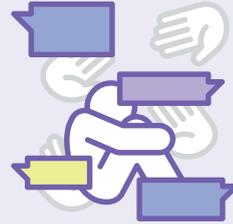
다음 설명에 해당하는 사이버 폭력의 유형을 연결해 봅시다.



[활동2] 모듈별 사이버폭력 유형 카드 앞면



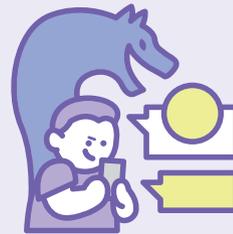
사이버 명예훼손



사이버 따돌림



사이버 언어폭력



사이버 스토킹



사이버 영상 유포



사이버 갈취



사이버 폭력이 아니다

출처 : 2022년 사이버폭력 예방 대응 가이드 리플릿\_교사용.pdf(<https://www.jne.go.kr/sledu/na/ntt/selectNttInfo.do?mi=799&nttSn=5042810>)

## [활동2] 모듈별 사이버폭력 유형 카드 뒷면

### [ 안전이의 고민 1 ]

말썽이가 생일이라며 내 업사를 단체방에 올리고, 말썽이랑 친구들이 그 사진을 하루 종일 SNS 프사로 해봤어. 너무 속상해ㅠㅠ

### [ 안전이의 고민 2 ]

전학 오기 전에 같은 반이었던 친구들이 자꾸 단톡에 초대해놓고 내가 말만 하면 나가. 왜 이러는 거지? 보고 싶다고 장난치는 건가? 나는 하나도 재미없는데.....

### [ 안전이의 고민 3 ]

내가 어제 게임을 하는 데 같이 게임하던 모르는 사람이 “게임 진짜 못해. 게임 왜 하나? 너 나가.”라고 욕했어. 그래서 너무 화가 났어ㅠㅠ

### [ 안전이의 고민 4 ]

내가 며칠 전에 SNS에 영상을 올렸어. 그런데 모르는 사람이 그걸 보고 자꾸 자기 스타일이라고 친구 하자고 해. 싫다 그랬는데도 계속 채팅 보내길래 답장 안했더니 이젠 댓글에도 남겨.

### [ 안전이의 고민 5 ]

내가 SNS에서 어떤 사람이 장애인한테 욕하고 밀치는 영상을 봤어. 그걸 보자마자 ‘어떻게 그럴 수 있지?’라고 생각하며 화가 나서 친구들한테도 욕하며 공유해줬어. 또, 영상에 그 사람을 욕하는 댓글도 달아줬어!! 욕먹을 만한 사람이잖아!! 안 그래?

### [ 안전이의 고민 6 ]

말썽이가 자꾸 핫스팟 한 번만 켜주면 안되냐고 계속 쫓아다니면서 즐라. 다음번에 내가 부족하면 자기도 켜주겠다더니 한 번도 안 켜줬어. 이번 달 요금만 5만원 넘게 나왔는데 어찌지.... 나 엄마한테 엄청 혼나겠다ㅠㅠ

## 1. 학습목표

- 디지털 기기 과몰입의 개념을 안다.
- 디지털 기기 과몰입의 문제점과 해결 방법을 안다.
- 건전한 온·오프라인 생활을 관리하는 힘을 기른다.

## 2. 학습 개요

| 단계   | 교수 · 학습 활동  | 시간(분) | 준비물/자료  |
|------|---|-------|---|
| 마음열기 | [도입] 안전이의 고민 들어보기<br>- 디지털 기기에 과몰입하는 친구를 걱정하는 안전이의 고민 들어보기          | 5     | PPT, 활동지  |
| 활동하기 | [활동1] 당신은 주인입니까?<br>- 디지털 기기 과몰입의 개념 알아보기<br>- 디지털 기기 과몰입의 문제점 알아보기 | 10    | PPT, 활동지  |
|      | [활동2] 다시 주인으로!<br>- 디지털 기기 과몰입 해결 방법 공유하기<br>- 과몰입 탈출 체조하기          | 20    | PPT, 활동지,<br>포스트잇과 네임펜<br>또는 개인 태블릿,<br>색종이(선택) |
| 정리하기 | [정리] 학습내용 확인 및 소감 나누기<br>- 안전이의 고민 해결하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기           | 5     | PPT, 활동지  |

## 3. 지도의 주안점

- 주변에서 디지털 기기 과몰입의 사례를 직접 찾아볼 수 있도록 지도한다.
- 디지털 기기 과몰입 해결 방법은 디지털 기기를 긍정적으로 활용하는 방법과 디지털 기기 없이 나를 충전하는 방법 등 온·오프라인 모두에서 찾아볼 수 있음을 학생들에게 안내한다.
- 디지털 기기 과몰입 해결 방법을 기반으로 온·오프라인 모두에서 건전한 생활을 영위할 수 있도록 지도한다.
- 디지털 기기 자체가 부정적인 것이 아니라 올바른 사용 방법이 필요한 것임을 학생들이 인식할 수 있도록 지도한다.





## 활동 1

## 당신은 주인입니까?

### 디지털 기기 과몰입의 개념 알아보기 [활동지 3-1]

- 우리 주변에서 볼 수 있는 디지털 기기에는 무엇이 있을까요?
  - ① 스마트폰, 태블릿PC, 노트북, 컴퓨터, TV 등이 있습니다.
- 과몰입이란 표현을 들어 본 경험이 있나요?
  - ① 모든 행동을 MBTI에 연결 지어 생각하는 사람을 MBTI 과몰입러라고 부릅니다.
  - ① 드라마에 과몰입해서 인터넷에서 드라마 내용을 두고 토론을 합니다.
- 디지털 기기 과몰입이란 무엇일까요? 활동지에 정리해 봅시다.
  - ① 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠지는 것입니다.

### 디지털 기기 과몰입의 문제점 알아보기 [활동지 3-1]

- 여러분은 디지털 기기에 과몰입하고 있나요? 간단한 테스트를 통해 알아보시다.
- (드퀘르뱅 증후군 테스트) 엄지손가락을 나머지 네 손가락으로 감싸는 모양으로 주먹을 쥐고 새끼손가락 방향으로 손목을 꺾었을 때 엄지와 손목이 아프다면 디지털 기기를 오랜 시간 사용해 발생하는 드퀘르뱅 증후군일 수 있습니다.
  - 출처 : - MBCNEWS, (2021. 1월 19일). [스마트 리빙] 스마트폰 쓸 때 엄지손가락 '육신' 혹시 '드퀘르뱅 증후군'? MBC뉴스, <https://www.youtube.com/watch?v=xQOlsS3Es0c>
- (거북목 증후군 테스트1) 몸을 움직이지 않고 턱을 내렸을 때 턱이 가슴에 닿지 않는다면 디지털 기기를 오랜 시간 사용해 발생하는 거북목 증후군일 수 있습니다. 턱이 가슴에 닿으면 정상, 손가락 1개가 들어가면 가벼운 거북목, 손가락 3개가 들어가면 심각한 거북목입니다.
- (거북목 증후군 테스트2) 정면을 보고 고개를 80도 회전시킨 후 인사하듯 내렸을 때 턱이 쇄골에 닿으면 정상, 닿지 않으면 거북목 증후군일 수 있습니다. 이때 등이 움츠러들거나 어깨를 올리거나 입을 벌리면 안 됩니다.
  - 출처 : 채널A 뉴스, (2022, 7월 12일). [건강 알고리즘] 거북목, 턱으로 진단하고 턱으로 고친다. 채널A 뉴스, <https://www.youtube.com/watch?v=KwcT4wxEBTI>

#### TIP

- 교사의 시범에 따라 학생들이 자리에서 테스트에 참여할 수 있게 하여 수업에 대한 흥미를 높일 수 있습니다.

- 테스트를 통해 알 수 있는 디지털 기기 과몰입의 문제점은 무엇인가요?
  - ③ 손목이나 목이 아픕니다.
  - ③ 신체에 이상이 생깁니다.
- 디지털 기기에 과몰입 하면 또 어떤 문제가 발생할 수 있을까요?
 

자신의 경험이나 동기유발 이야기와 관련지어 떠올려본 후 활동지에 정리하고 발표해 봅시다.

  - ③ 유튜브를 보느라 숙제 등 해야 할 일을 하지 못한 친구를 본 적이 있습니다.
  - ③ 다른 일을 하고 있을 때도 계속 게임 생각이 떠오른 경험이 있습니다.
  - ③ 스마트폰과 잠시라도 떨어져 있으면 불안해집니다.
  - ③ 가족이나 친구와 다툼이 생길 수 있습니다.
  - ③ 점점 디지털 기기에 중독되어 치료를 받아야 할 수도 있습니다.

### 디지털 기기 과몰입의 문제점

디지털 기기 과몰입은 신체적 문제뿐만 아니라 정서적 문제도 야기합니다. 디지털 과몰입과 중독에 따라 우울증, 불안장애, ADHD 등 정서적 문제가 심화될 수 있고, 대인관계 제약으로 은둔형 외톨이 증가 등 사회적 문제로 확대될 수 있습니다. 익명성의 특성을 가진 디지털 공간에서 폭력성이 확대될 수도 있습니다(KSTEP 기술예측센터, ETRI 기술정책연구본부, 2022).

#### TIP

- 학생들의 발표를 칠판에 정리하여 학생들이 디지털 기기 과몰입의 문제점을 파악할 수 있도록 합니다. 후속 활동을 위해 문제점은 흰색으로 잘 보이게 판서합니다.

### 디지털 기기 활용방안

- 칠판 대신 '패드렛'에 정리 할 수 있습니다.
  - ③ 패드렛(<https://padlet.com/>)에 접속하고 회원가입 후 로그인합니다.
  - ③ 'Padlet 만들기'-'섹션이 있는 담벼락(셀프)'을 생성합니다.
  - ③ '설정'버튼을 누르고 제목, 배경 등을 수정하고 '비속어 필터링'을 활성화합니다.
  - ③ 섹션 제목에 학생들이 발표한 문제점을 정리합니다.

- 이런 문제점이 나타난 경우 디지털 기기의 '주인'이라고 볼 수 있을까요?
  - ③ 아니요, 오히려 디지털 기기가 '나'의 주인이 되었습니다.

디지털 기기 과몰입 해결 방법 떠올리기

- 디지털 기기 과몰입으로 발생할 수 있는 문제점을 해결하고 다시 디지털 기기의 '주인'이 되기 위해서는 어떻게 해야 할까요? 앞에서 살펴 본 디지털 기기 과몰입의 문제점과 관련지어 온·오프라인에서 실제로 활용할 수 있는 해결 방법을 떠올리고 포스트잇에 적어봅시다. 온라인에서 디지털 기기를 긍정적으로 사용하는 방법, 오프라인에서 디지털 기기 없이 나를 충전하는 방법 등 다양한 방법을 떠올려 봅시다.

TIP

- 포스트잇 하나당 하나의 방법이 들어가도록 적고, 원하는 학생은 포스트잇을 추가로 배부합니다.
- 다양한 해결 방법이 나올 수 있도록 '디지털 기기의 긍정적 사용'과 '디지털 기기 없이 충전' 두 가지 키워드를 강조합니다.
- 온·오프라인을 분명하게 구분 지어 찾기보다는 학생들의 다양한 답변을 수용하고, 실제로 활용 가능한 답변이 나올 수 있도록 지도하는데 초점을 둡니다.

학급 친구들과 공유하기

- 디지털 기기 과몰입으로 발생할 수 있는 문제점을 어떻게 해결할 수 있을까요? 포스트잇에 적은 방법을 발표하고 해결할 수 있는 문제점 아래 붙여봅시다.
  - ④ 가족들과 디지털 기기 사용 시간 규칙을 정해 실천합니다.
  - ④ 숙제 등 할 일이 끝나기 전에는 디지털 기기를 사용하지 않습니다.
  - ④ 식사나 길을 걷는 등 다른 일을 하는 중에는 디지털 기기를 사용하지 않습니다.
  - ④ 나이에 맞지 않는 유해한 콘텐츠는 시청하지 않습니다.
  - ④ 디지털 기기를 50분 사용하면 10분간 스트레칭을 해줍니다.
  - ④ 여가 시간에 보드게임이나 캐치볼 등 평소 좋아하는 다른 활동을 합니다.
  - ④ 책 읽기, 종이접기, 만들기 등 새로운 취미를 만듭니다.

TIP

- 활동에서 찾은 문제점에 적합한 해결방안을 찾아 발표하고 그 아래 포스트잇을 붙이도록 합니다. 비슷한 방법끼리 모아 붙여 어떤 방법들이 제시되었는지 시각적으로 확인할 수 있도록 합니다.

## 디지털 기기 활용방안

- 포스트잇 대신 '패들렛'에 정리 할 수 있습니다.
  - ④ 설정-'고급'-'URL'-'복사'를 누르고 패들렛 링크를 공유합니다.  
(담당선생님께 미리 요청해 온라인 학급방에 링크를 올려주면 학생들이 쉽게 접속할 수 있습니다.)
  - ④ 해결하고자 하는 문제점 아래 + 버튼을 누릅니다.
  - ④ '제목'에 학생 이름, 내용에 해결방안을 적고 '발행'을 누릅니다.
  - ④ 오른쪽 점 3개를 클릭해 게시물을 편집하거나 삭제할 수 있습니다.
  - ④ 돌아가며 발표해도 되고 친구들의 의견을 각자 읽어볼 시간을 주어도 좋습니다.
  - ④ 드래그로 비슷한 방법끼리 모이도록 정리하여 어떤 방법들이 제시되었는지 시각적으로 확인할 수 있도록 합니다.

- 디지털 기기 과몰입의 문제점을 해결하기 위해서는 여러분이 발표한 것처럼 사용 시간 규칙을 정하고 실천하는 등 자신에게 적합한 방법을 찾아 건전하고 균형 잡힌 온·오프라인 생활을 스스로 만들어나가는 것이 중요합니다.

### 과몰입으로 인한 신체 불균형 해소 체조 해보기

- 디지털 기기 과몰입 해결 방법 중 교실에서 함께 해 볼 수 있는 활동 한 가지를 직접 해봅시다. 오늘 해볼 활동은 과몰입으로 인한 신체 불균형을 해소할 수 있는 체조입니다.
- (거북목 스트레칭1) 허리를 펴고 팔을 가볍게 들어줍니다. 가슴을 열어 등 뒤 삼각형 모양 뼈인 견갑골을 뒤로 붙입니다. 턱을 치켜들며 고개를 뒤로 젖힙니다. 목 가운데가 아플 때까지만 스트레칭을 해줍니다. 팔이나 어깨가 아플 때까지 하지는 않습니다.
  - 출처: YTN 사이언스. (2019, 12월 19일). 일자목 거북목인 당신을 위한 스트레칭!  
따라만하세요~ 목이 시원해지는 영상 with 서울대 정선근 교수. YTN 사이언스.  
<https://www.youtube.com/watch?v=WjSnos8l3fM&t>
- (거북목 스트레칭2) 두 손을 모아 양 손 엄지를 턱 밑에 댍니다. 턱으로 손을 목젖 쪽으로 누르며 턱을 3초간 10회 밀어 넣습니다.
- (거북목 스트레칭3) 고개를 숙여 턱을 가슴에 붙입니다. 양손을 머리 뒤에 대고 10~30초 동안 누릅니다. 이때 등은 편 상태로 목 뼈 위 머리를 굴린다는 느낌으로 눌러줍니다.
  - 출처: 채널A 뉴스. (2022, 7월 12일). [건강 알고리즘] 거북목, 턱으로 진단하고 턱으로 고친다.  
채널A 뉴스. <https://www.youtube.com/watch?v=KwcT4wxEBTI>
- 손목 돌리기를 해봅시다.



TIP

- 손목, 목, 어깨 등 디지털 기기 사용 시 무리가 가는 부위를 중심으로 스트레칭을 시범 보이고 학생들이 따라할 수 있도록 합니다. 시간에 따라 동작을 추가하거나 뺄 수 있습니다.
- 배경음악을 틀고 체조를 진행합니다. 수업 초반 수업에 열심히 참여하는 학생에게 음악 선택권을 줄 것이라고 미리 알려주면 학생들의 수업 집중도를 높일 수 있습니다.

- 오늘 배운 체조와 함께 앞에서 살펴 본 디지털 기기 과몰입 해결 방법 중 나에게 적합한 해결 방법들을 골라 일상생활에서 같이 실천해보세요.

### 활동 3 심화(선택) 활동

#### 과몰입 탈출 동서남북 만들기

- 디지털 기기 과몰입 해결 방법을 활용해 ‘과몰입 탈출 동서남북’을 만들어봅시다.
  - ④ 색종이로 동서남북을 접습니다.
  - ④ 바깥쪽에 동서남북 대신 ‘디지털, 기기, 과몰입, 탈출’을 적습니다.
  - ④ 안쪽에 과몰입 해결 방안을 적습니다.

TIP

- 만든 동서남북은 일상생활에서 활용할 수 있음을 안내합니다.
- 시간 여유가 있는 경우 짝과 놀이 활동까지 진행합니다.



### 정리하기

#### 안전이의 고민 해결하기 [활동지 3-1]

- 여러분이 안전이라면 말썽이에게 어떤 말을 해주고 싶나요? 활동지에 적어봅시다.
  - ④ 말썽아, 네가 디지털 기기에 과몰입하는 것 같아 걱정돼. 부모님과 스마트폰 사용 규칙을 정하고 실천해보는 건 어때?

④ 말썬아, 게임은 잠깐 멈추고 나랑 같이 캐치볼하지 않을까?

## 앞으로의 행동 다짐하기

- 오늘 수업을 통해 무엇을 알게 되었나요?
  - ④ 디지털 기기 과몰입의 문제점을 알게 되었습니다.
  - ④ 디지털 기기 과몰입 해결 방법에 대해 알게 되었습니다.
  - ④ 디지털 기기를 올바르게 활용하는 방법에 대해 알게 되었습니다.
- 오늘 배운 디지털 기기 과몰입 해결 방법을 떠올리며 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ ‘나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.’
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 디지털 기기를 건전하게 사용하는 습관을 기르도록 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 부모님과 디지털 기기 사용 규칙을 정하고 실천하도록 ) 하겠습니다.



## 참고자료 및 문헌

- 권보경. (2022, 1월 19일). MZ세대 왜 콘텐츠도 ‘과몰입’하는 걸까?. 스냅타임.  
(<https://snaptime.edaily.co.kr/?p=55445>)
- 채널A 뉴스. (2022, 7월 12일). [건강 알고리즘]거북목, 턱으로 진단하고 턱으로 고친다.  
채널A 뉴스.  
(<https://www.youtube.com/watch?v=KwcT4wxEBTI>)
- 한국지능정보사회진흥원 ([https://www.nia.or.kr/site/nia\\_kor/main.do](https://www.nia.or.kr/site/nia_kor/main.do))
- MBC NEWS. (2021, 1월 19일). [스마트 리빙] 스마트폰 쓸 때 엄지손가락 ‘육신’ 혹시 ‘드퀘르뱅 증후군’?  
MBC뉴스. (<https://www.youtube.com/watch?v=xQOlsS3Es0c>)
- YTN 사이언스. (2019, 12월 19일). 일자목 거북목인 당신을 위한 스트레칭!  
따라만하세요~ 목이 시원해지는 영상 with 서울대 정선근 교수. YTN 사이언스.  
(<https://www.youtube.com/watch?v=WjSnos8l3fM&t>)
- KISTEP 기술예측센터, ETRI 기술정책연구본부(2022). 디지털 역기능 전망과 대응 방향.  
충북: 한국과학기술기획평가원.



• 안전이의 고민은 무엇일까요?



• 디지털 기기 과몰입이란 무엇일까요?

스마트폰, 컴퓨터 등 ( )에 ( )는 것

• 디지털 기기 과몰입으로 인해 발생 할 수 있는 문제점은 무엇일까요?

\_\_\_\_\_

• 여러분이 안전이라면 말쌩이에게 어떤 말을 해주고 싶나요?

말쌩아, \_\_\_\_\_

# 디지털 공존



## 1. 학습목표

- 디지털 활동(사진, 영상, 글)으로 형성되는 자신의 이미지를 올바르게 인식하고 관리할 수 있다.
- 디지털 세상과 실제 세상 속에서 나의 다양한 모습을 찾아보고, 그 사이의 균형을 찾아 소중한 나의 모습을 인식할 수 있다.

## 2. 학습 개요

| 단계   | 교수 · 학습 활동  | 시간(분) | 준비물/자료    |
|------|---|-------|-----------|
| 마음열기 | [도입] 공존이의 고민 들어보기<br>- 만화의 내용 살펴보기<br>- 만화 내용에 대한 생각 나누기 (질문을 통해)<br>- 학습문제 확인하기                              | 5     | PPT(만화자료) |
| 활동하기 | [활동1] 디지털 세상 속의 나<br>- 나의 디지털 활동 공유하기<br>- '좋아요' 수가 갖는 의미<br>- 보정이 들어간 사진을 올리는 이유 나누기<br>- '진정한 나'의 의미 생각해 보기 | 10    | PPT       |
|      | [활동2] '나를 바라봐요' 활동하기<br>- 나의 장점 5가지 생각하여 적기<br>- 짝의 장점 5가지 생각하여 알려주기<br>- 교실 돌아다니며 서로 공유하기                    | 20    | 활동지 4-1   |
| 정리하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기  | 5     | PPT       |

## 3. 지도의 주안점

- 디지털 세상과 실제 세상에서의 균형을 찾을 수 있도록 지도한다.
- 디지털 세상 속의 활동을 부정적으로만 인식하지는 않게 지도한다.
- 학생들의 생각을 솔직하게 표현하고, 서로의 의견을 자유롭게 교환하는 가운데 학습 목표가 이루어지도록 한다.



동기유발



- 공준이의 고민은 무엇인가요?
  - ① SNS 올린 사진에 '좋아요' 수가 많지 않은 것입니다.
  - ② SNS 올린 사진에 별 반응이 없기 때문인 것 같습니다.
- 안전이와 책임이는 공준이를 왜 걱정스럽게 바라보았을까요?
  - ① 인터넷 세상에서의 좋아요 수에 너무 큰 의미를 갖고 있어 걱정이 된 것 같아요.
  - ② 좋아요 수로 인해서 기분이 좋아지고 나빠지기도 하는 것을 걱정하는 것 같아요.

- 여러분도 공존이와 비슷한 걱정을 한 적이 있나요?
  - ③ 저도 '좋아요' 수에 따라 기분이 좋아지기도 하고, 나빠지기도 해요
  - ③ 제 형제자매가 그런 고민이 있어요.
  - ③ 제 친구가 그러는 것 같아요.
- 여러분도 공존이와 비슷한 경험을 한 적이 많이 있는 것 같습니다. 친구들의 고민과 걱정스러움을 우리가 함께 해결해 주면 좋겠네요. 수업 활동을 모두 마치고 나면 공존이, 그리고 그런 걱정을 하는 우리 친구들에게도 에게 좋은 말을 해줄 수 있기를 기대하며 시작해 봅시다.
- 오늘의 활동은 2가지입니다.
  - ③ 디지털 세상 속의 나
  - ③ '나를 바라봐요' 활동하기
- 이제 디지털 세상 속의 나를 정확하게 바라보기 위한 활동을 시작해 볼까요?

### 학습문제 확인

디지털 세상 속의 나를 정확하게 바라볼 수 있다.

#### 디지털 세상

디지털 세상이란 디지털 기기를 통해 현실의 제약을 넘어서, 또 다른 나로서 시간과 거리의 제한 없이 온 세상의 친구들과 다양한 경험을 할 수 있는 공간입니다. 디지털 세상은 과거와 현재, 미래가 공존하면서 기술적으로 거의 모든 것이 경험 가능한 곳입니다.



## 활동하기

### 활동 1 디지털 세상 속의 나

#### 나의 디지털 활동 공유하기

- 여러분은 인터넷 세상에서 어떤 디지털 활동을 하고 있나요? 어느 정도로 활동하나요?
  - ③ 저는 인\*\*\*\*을 하고 있어요. 매일 글을 올리고 확인해요.
  - ③ 저는 페이\*\*을 하고 있어요. 가끔씩 확인합니다.
  - ③ SNS 활동을 하지 않아요. 이젠 좀 시들해졌어요.
  - ③ SNS 활동에 별 관심이 없어요.

#### '좋아요' 수가 갖는 의미

- 많은 학생들이 SNS 등 다양한 디지털 활동을 하고 있거나 알고 있는데요, 공존이가 고민하고 있는 '좋아요' 수에 대해서 어떻게 생각하나요?
  - ③ '좋아요' 수가 많으면 기분이 좋지요.
  - ③ 유\*\* 채널을 운영하는데 구독자 수가 많으면 행복합니다.
  - ③ 일단 수가 많으면 모두들 기분은 좋아하는 것 같아요.
  - ③ 신경을 쓰게 되어 불편할 때도 있어요.
- '좋아요' 수에 집중하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?
  - ③ 많은 수를 받기 위해 자극적인 영상, 거짓된 소문 등을 올리는 경우가 있어요.
  - ③ 예쁘다는 말을 듣기 위해 심한 보정을 하기도 하는데 심한 경우가 있어요.
  - ③ 일상생활까지 안 좋은 영향을 미치는 경우도 있는 것 같아요.
- 한 외국 배우는 사진에 보정을 하지 않겠다고 선언했다고 해요. '배우들의 보정이 들어간 사진을 보고 청 소년들이 외모에 대한 잘못된 개념을 형성할 수 있다는 우려에서'라고 합니다. 요즘은 일반인들도 쉽게 보정이 가능한데요, 보정이 들어간 사진을 올리는 것에 대해서는 어떻게 생각하나요?
  - ③ 멋지게 보이기 위해 조금 보정하는 것은 괜찮다고 생각해요.
  - ③ 연예인들이 보정을 좀 줄이면 좋겠어요.
  - ③ 심한 경우는 정말 누구인지 못 알아보겠어요.
  - ③ 자신의 실제 모습에 대해 자신감을 갖는 것이 중요한 것 같아요.
- '좋아요' 수, 보정된 사진 등이 진정한 나를 나타낼 수 있을까요?
  - ③ 디지털 세상 속에서 나를 표현하는 한 가지 방법이 될 것 같아요.

- ③ 하지만 그것에 너무 몰입이 되어서는 안됩니다.
- ③ 내 모습 그대로 보이는 것이 진정한 나에 가까울 것 같아요. 자부심을 가져야 합니다. 디지털 세상과 일상 생활 속에서 균형을 찾아야 합니다.

### ‘진정한 나’의 의미 생각해 보기

- 일상생활과 디지털 생활 중 어떤 곳에 진정한 내가 있을까요?
  - ③ 일상생활이 내가 직접 생활하는 곳이니 중요한 것 같아요.
  - ③ 요즘은 디지털 세상 속에서도 자신의 의견을 표현하고 나타내니 중요한 것 같아요.
  - ③ 코로나로 인해 디지털 세상이 좀 더 많이 중요해진 것 같아요.
  - ③ 디지털 세상은 확인할 방법이 적어 잘못된 정보, 가짜 뉴스, 위험한 관계 등도 생길 수 있는 것 같아요.
  - ③ 두 곳 모두에서 솔직하고 진실되게 행동해야 할 것 같아요.
- 일상생활과 디지털 생활에서 균형을 찾으려면 어떻게 해야 할지 생각해 봅시다.
  - ③ 다른 사람의 의견이나 ‘좋아요’ 수 등에 집중하지 말고 나 스스로 내 자신을 잘 알아야 합니다.
  - ③ 솔직하고 진실되게 행동합니다.

#### TIP

- 자신에 대해 많이 생각하고 소중하게 여기는 것이 중요함을 인식하도록 지도합니다.
- 발문을 잘 유도하여 활동2와 연결이 자연스럽게 이어지도록 지도합니다.

## 활동 2 ‘나를 바라봐요’ 활동하기

### 나에 대해 생각하는 시간 갖기

- 자신에 대해 잘 알고 자신을 소중히 하는 마음이 중요하다는 이야기가 많이 나왔습니다. 이를 위해 ‘나를 바라봐요’ 라는 활동을 해봅시다. 이 활동은 나에 대한 모든 것을 생각해 보는 활동입니다. 활동지에 어떤 내용이 있는지 한 번 살펴봅시다.
- 잠시 동안 나에 대해 생각하는 시간을 가져 봅시다.
- 나를 소개하는 글을 간단히 적어 봅시다.

## 나의 장점을 5가지 적어보기

- 자신에 대해 생각해 보았나요? 이제 활동지에 자신의 장점 5가지를 적어봅시다.
  - ④ 학생들은 색연필, 싸인펜 등을 활용하여 활동지를 작성한다.

## 짝의 장점 5가지 말해주기

- 이번에는 짝의 장점 5가지를 생각해 보세요. 그리고 활동지에 짝의 장점 5가지를 적어줍니다.

## 교실 돌아다니며 공유하기

- 자신의 활동지를 들고 돌아다니며 5명의 친구를 만나 공유하기 [방법]
  - ④ (자기소개하기) 안녕, 나는 이런 장점을 가지고 있는 0000이야.
  - ④ (상대방 친구는, 활동지에 적힌 짝이 적어준 장점을 보며) 와, 너는 이런 장점을 가지고 있구나 (장점을 읽어준다).
  - ④ 역할을 바꿔서 활동하기

## 디지털 기기 활용방안

- 교실을 돌아다니는 활동 대신, 본인이 만든 활동지를 패들렛에 올려 공유하고 댓글을 달아줄 수 있습니다.
  - ④ 활동지 완성하기
  - ④ 태블릿PC로 활동지 사진찍기
  - ④ 패들렛(<https://ko.padlet.com/>) 에 접속하여 사진 올리기
  - ④ 댓글 달아주며 공유하기 (태블릿PC는 반 전체용으로 5대 정도 준비하면 충분할 것 같습니다.)

### TIP

- 교실을 돌아다니며 공유하는 것을 강사가 먼저 시범으로 보여줍니다.
- 학생 수, 교실 여건에 따라 만나는 친구의 수를 조절합니다.

### 활동 3

## 심화(선택) 활동

### 디지털 진단도구 활용하기

- ‘디지털 시민 유형 진단(Digital Citizen Type Indicator, DCTI)’ 도구를 활용하여 자신의 디지털 시민 유형을 진단해 봅시다.
  - ④ 디지털 시민 유형 진단 검사 실시 : <https://withdigital.co.kr/dcti01.html>
  - ④ 결과 확인      ④ 결과에 대해 의견 나누기



#### TIP

- 디지털 시민 유형 진단(DCTI) 테스트를 통해 학생들의 디지털 사고 양식, 디지털 학습 양식, 디지털 활동 양식에 대한 선호 방식을 파악하고 디지털 시민 유형을 진단할 수 있습니다.
- 시간적 여유가 있을 때 활용할 수 있습니다.



### 정리하기

#### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 학습한 내용 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
  - ④ SNS에 대한 서로의 생각을 알게 되어 좋았습니다.
  - ④ 나 자신에 대해 시간을 내어 생각해 보지 않았는데 좋은 시간이 되었습니다.
  - ④ 나에 대한 활동지를 작성해 보니 내가 정말 소중한 존재라는 것을 알게 되었습니다.
  - ④ 친구들을 통해 장점을 들으니 기분이 좋았습니다.
- 공존이에게 어떤 말을 해주고 싶나요?
  - ④ 공존아, ‘좋아요’ 수로 기분이 우울해질 필요 없어. 너는 그 자체로 소중하고 아름다워.
  - ④ 공존아, 나도 너처럼 그런 고민을 가졌는데 오늘 수업을 통해 더 중요한 것이 무엇인지 알게 되었어. 너를 빛나게 하는 것은 ‘좋아요’ 수가 아니라 바로 너 자신이야.

#### 앞으로의 행동 다짐하기

- 일상생활과 디지털 생활 속에서 균형을 찾고 소중한 나를 바르게 인식하도록 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ ‘나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.’
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( ‘좋아요’ 수에만 집중하지 않고 내 자신을 그대로 사랑 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 일상생활과 디지털 생활 모두에서 내 자신을 소중히 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 일상생활과 디지털 생활 속에서 진정한 나를 찾도록 ) 하겠습니다.

## 이름

## 내가 좋아하는 것

고양이, 가수000,  
떡볶이, 노을이 지는 저녁하늘,  
점심시간, 학교 급식

## 나의 취미, 특기

자전거타기, 피아노치기  
수다떨기, 채널운영,  
독서, 음악감상 등

## 나의 희망

환경운동가, 교사  
과학자, 음악가 등

## 내가 생각하는 나의 장점

나는 잘 웃는다  
나는 책을 많이 읽는다  
나는 친구를 잘 도와준다  
나는 인사를 잘한다  
나는 밥을 잘 먹는다

## 친구가 생각하는 나의 장점

너는 좋은 말을 사용해  
너는 웃는 모습이 좋아  
너는 체육을 잘해  
너는 자연을 사랑해  
너는 글씨가 예뻐

이름

내가 좋아하는 것

나의 취미, 특기

나의 희망

내가 생각하는  
나의 장점

친구가 생각하는 나의 장점

## 1. 학습목표

- 디지털 세상에서 발생하는 문제 중 하나인 악플의 위험성에 대해 인식한다.
- 디지털 시민으로서 예의와 규칙을 지키며 올바르게 의견을 공유하는 방법을 알고 실천할 수 있다.

## 2. 학습 개요

| 단계       | 교수 · 학습 활동   | 시간(분) | 준비물/자료   |
|----------|--|-------|----------|
| 마음<br>열기 | [도입] 연예뉴스의 댓글창이 없어진 이유 알아보기<br>- 만화의 내용 살펴보기<br>- 만화 내용에 대한 생각 나누기<br>- 학습문제 확인하기                          | 5     | PPT      |
| 활동<br>하기 | [활동1] 악플 멈춰!<br>- 악플로 인해 생기는 일과 대처 방법 알아보기<br>- 해외의 악플 대처 사례 알아보기<br>- 악플을 줄일 수 있는 방법 생각해보기                | 10    | PPT, 활동지 |
|          | [활동2] 직접 하는 악플 취재<br>- 악플 문제를 해결할 수 있는 사례를 담은 역할극 연습하기<br>- 악플을 방지하고 성숙한 디지털 시민으로서 의견을 나누는 것에 대한 실천 의지 다지기 | 20    | PPT, 활동지 |
| 정리<br>하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 디지털 시민으로서 올바르게 의견을 공유하기 위한 방법 정리하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기           | 5     | PPT      |

## 3. 지도의 주안점

- 디지털 세상에서의 악플도 실제 욕설 비방과 다름없음을 이해하도록 지도한다.
- 디지털 시민으로서 올바르게 소통할 수 있는 방법에 대해 고민하고, 이를 실천할 수 있도록 지도한다.
- 역할극을 연습하고 발표하는 과정에서 악플이 어떤 문제를 일으키는지 알고, 악플을 막아야 할 이유에 대해 생각해 보는 기회를 가질 수 있도록 지도한다.
- 모둠별로 원하는 역할극을 선택하여 연습하고 발표할 수 있도록 한다.



동기유발



- 책임이는 현재 어떤 상황인가요?
  - ① 인터넷에서 뉴스를 보고 있습니다.
  - ② 뉴스를 보다가 댓글창을 확인했는데, 연예 뉴스에만 댓글창이 없어서 이 점에 대해 궁금해 하고 있습니다.
- 왜 연예 뉴스에만 댓글창이 없을까요?
  - ① 사람들이 연예인에 너무 관심이 많아서일 것 같아요.
  - ② 연예 뉴스의 악플 때문에 문제가 생긴 것 같아요.
  - ③ 악플 때문에 극단적 선택을 하는 사람이 생겨서 문제를 아예 차단한 것 아닐까요?

- 여러분도 악플이나 인터넷 상에서의 욕설 때문에 마음 아파본 적이 있나요?
  - ③ 게임할 때 상대방이 욕을 써서 힘든 적이 있었어요.
  - ③ 유튜브 영상을 올렸는데 악플이 있어서 너무 속상했어요.
  - ③ 악플을 보면 나한테 말한 것이 아닌데도 기분이 나쁘고 불쾌해요.

## 학습문제 확인

악플의 위험성에 대해 인식하고, 디지털 시민으로서 올바르게 의견을 공유하는 방법을 알고 실천할 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1

### 악플 멈춰!

#### 악플로 인해 생기는 피해 알아보기

- 악플에 대해 알고 있나요?
  - ③ 악플이란 악성 댓글이라고도 불리며, 다른 사람이 인터넷에 올린 글에 악의적인 댓글을 달거나 비방이나 헐담을 하는 것입니다.
  - ③ 피해자가 특정되고, 비방의 의도성이 분명하면 악플이라고 할 수 있습니다.
- 인터넷을 하면서 악플을 본 경험이 있나요? 그때 어떤 느낌이 들었나요?
  - ③ 두려운 마음이 들었어요.
  - ③ 나한테 한 얘기가 아니어도, 마음이 아팠어요.
- 악플로 인해 생기는 일에는 어떤 것들이 있나요?
  - ③ 세상을 떠나기도 합니다.
  - ③ 인생을 파괴시킵니다.

## 악플에 대처하는 방법 알아보기

- 해외에서 악플에 대처하는 방법에는 무엇이 있었나요?
  - ④ 프로그래밍으로 악성댓글을 삭제해요(일본).
  - ④ 기사에 따라 댓글창을 만들기도 하고 없애기도 해요(미국).
  - ④ SNS플랫폼을 이용하거나 검토 작업을 거쳐 댓글을 제한해요(영국).

## 악플을 줄이는 방법 생각하기

- 악플을 줄일 수 있는 방법에 대해 고민해봅시다.
  - ④ 악플의 위험성에 대해 교육해요.
  - ④ 선플 위원회의 도움을 받아요.
  - ④ 선플을 더 많이 달아서 악플을 덮어버리는 방법이 있어요.
  - ④ 악플을 달았을 때 어떤 처벌을 받는지 정확하게 아는 것도 도움이 될 수 있어요.

## 활동 2 직접하는 악플 취재

### 역할극 준비하기

- 모둠에서 역할극 대본의 각 역할을 맡아 역할극을 준비해봅시다.

### 활동지 작성하기 및 모둠활동

- 역할극을 위한 대본 작성하기
  - ④ 모둠 내에서 역할극 1, 2, 3 중 활동하고 싶은 역할극의 대본을 선택한다.
  - ④ 역할극은 교사가 제공하되, 역할극의 빈칸 문장은 모둠에서 만든다.
  - ④ 역할극 1의 경우 기자, 기자2, 악플 피해자, 악플 사건 담당 경찰(사이버 수사대)로 역할을 나누어 역할극 활동지의 대사를 만든다.
  - ④ 역할극 2의 경우 개발자1, 개발자2, 개발자3, 개발자4로 역할을 나누어 역할극 활동지의 대사를 만든다.
  - ④ 역할극 3의 경우 사회자, 활동가1, 활동가2, 패널1로 역할을 나누어 역할극 활동지의 대사를 만든다.
  - ④ 학생들이 대본 만들기에 어려움을 겪는 경우, 활동1에서 학습한 악플로 인한 피해, 악플에 대한 해외의 대처, 악플을 방지하기 위해 실천할 수 있는 방법으로 나누어 대본을 만들 수 있음을 지도할 수 있고, 필요한 경우 대본의 질문 예시를 안내할 수 있다.
  - ④ 모둠별로 역할극을 연습한다.



## TIP

- 역할극 3개 중 모두가 원하는 것을 선택하여 연습할 수 있도록 하고, 빈 문장은 모두 친구들과 토의하여 알맞은 대사를 넣어 연습할 수 있도록 합니다.

## 친구들을 대상으로 발표하기

- 모두에서 만들고 연습한 역할극을 친구들 앞에서 발표해봅시다.
  - ④ 발표하고 서로 칭찬한다.

## 역할극 대본 예시1



**기자1** : 악플 피해자분께 묻겠습니다. 악플을 봤을 때 기분이 어떠셨나요?



**피해자** : 글로만 악플을 읽은 건데도 하루 종일 불안하고 눈물이 났어요.



**기자2** : 경찰에게 질문합니다. 악플 사건으로 인한 피해가 심각한가요?



**경찰** : 아까 영상에서도 봤듯이, 사건이 일어나면 극단적 선택을 하시는 분들도 있어서 문제가 심각하다고 할 수 있습니다.



**기자1** : 악플을 줄이고, 악플로 인한 피해를 막는 방법이 있을까요?



**피해자** : 악플 가해자를 제대로 처벌해 주세요.



**경찰** : (악플이 다른 사람에게 폭력을 저지르는 것임을 교육해야 합니다.)



**기자2** : 디지털 세상에서 의견을 나누는데 악플이 문제가 되고 있습니다. 이를 해결하기 위해 지속적으로 노력해야 합니다.

## 역할극 대본 예시2



**개발자1** : 요즘 우리 사이트 댓글에 악플이 너무 많이 달리네.. 이러면 안되는데..



**개발자2** : 저도 동의해요. 문제를 해결할 방법이 필요합니다.



**개발자3** : 사람들에게 악플 달면 안된다고 교육은 이미 하고 있어요. 또 어떤 방법이 있을까요?



**개발자4** : 프로그래밍으로 악플을 미리 차단하게 만들어볼까요?



**개발자1** : 그거 좋네요! 그건 어떻게 하는 거예요?



**개발자4** : 욕설에 해당하는 단어를 올렸을 때, 인공지능이 자동으로 욕설을 지워주는 시스템을 만드는 거예요.



**개발자2** : 와, 우리도 한 번 해봐요. 지금 올라오는 욕설 댓글들이 많이 줄겠어요. 다른 방법은 없을까요?



**개발자3** : (우리도 댓글창을 없애는 건 어떨까요?)

## 역할극 대본 예시3



**사회자** : 오늘은 악플을 줄이는 활동을 하고 계신 활동가분을 만나보고 이야기 나누겠습니다.



**활동가1** : 안녕하세요. 저는 악플을 줄이기 위한 활동을 하고 있고, 요즘은 선플 운동을 하고 있습니다.



**패널1** : 선플 운동이 뭐예요?



**활동가2** : 선플 운동은 악플로 인해 고통받는 사람들에게 용기와 희망을 주는 댓글을 달아주는 운동입니다.



**사회자** : 그러면 칭찬만 해주는 건가요?



**활동가1** : 그렇지 않습니다. 선플 운동은 건전한 비판은 좋게 여깁니다. 근거 없는 악플을 막자는 뜻에서 시작되었습니다.



**활동가2** : 선플 달기는 선플운동본부에서도 찾아볼 수 있습니다.



**패널1** : (너무 좋은 운동이네요. 저도 오늘 집에가서 선플 달기를 해봐야겠어요.)



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 학습한 내용 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
  - ④ 약플이 얼마나 위험한지 배운 것이 기억에 남았습니다.
  - ④ 역할극을 한 것이 기억에 남았습니다.
- 디지털 시민으로서 올바르게 의견을 공유하는 방법에 대해 정리해봅시다.
  - ④ 욕설이나 비방을 하지 않습니다.
  - ④ 실제 대화라고 생각하고 댓글을 남깁니다.
  - ④ 선플을 남깁니다.
  - ④ 온라인 상에서 예의를 지키며 대화합니다.

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 공간에서 올바르게 협동하기 위해 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( )하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 약플을 달지 않도록 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 선플을 달아 약플을 줄이는 노력을 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 온라인에서 올바른 언어로 의사소통 ) 하겠습니다.



## 참고자료 및 문헌

- 이제는 약플에게 단호해질 때! 민병철 자기님이 선플 운동을 시작한 계기 / 유퀴즈온더블럭  
([https://youtu.be/OwFGh\\_MYeUM](https://youtu.be/OwFGh_MYeUM))
- 약플, 해외 언론은 이렇게 대처한다 / 14F (<https://youtu.be/s6myw7QOUVc>)



## 1. 두 가지 영상을 보고 물음에 답해 봅시다.

- ① '선플 운동을 시작한 계기' 영상을 보고 물음에 답해봅시다. 악플로 인해 생기는 문제에는 어떤 것이 있었나요?
  
- ② '해외 언론의 악플 대처' 영상을 보고 물음에 답해봅시다. 악플에 대처하는 방법에는 무엇이 있었나요?
  
- ③ 내가 실천할 수 있는 악플 줄이기 방법에는 어떤 것이 있을까요?

## 2. 악플의 문제점과 해결방안을 담은 역할극 대본의 빈칸을 채우고, 모둠별로 역할극을 해 봅시다.

역할극 대본 붙이는 곳

## [활동2] 역할극 대본

### 역할극 대본 예시1

**기자:** 악플 피해자분께 묻겠습니다. 악플을 봤을 때 기분이 어떠셨나요?

**피해자:** 글로만 악플을 읽은 건데도 하루 종일 불안하고 눈물이 났어요.

**기자2:** 경찰에게 질문합니다. 악플 사건으로 인한 피해가 심각한가요?

**경찰:** 아까 영상에서도 봤듯이, 사건이 일어나면 극단적 선택을 하시는 분들도 있어서 문제가 심각하다고 할 수 있습니다.

**기자:** 악플을 줄이고, 악플로 인한 피해를 막는 방법이 있을까요?

**피해자:** 악플 가해자를 제대로 처벌해 주세요.

**경찰:** ( )

**기자2:** 디지털 세상에서 의견을 나누는데 악플이 문제가 되고 있습니다.

이를 해결하기 위해 지속적으로 노력해야 합니다.

### 역할극 대본 예시2

**개발자:** 요즘 우리 사이트 댓글에 악플이 너무 많이 달리네. 이러면 안되는데.

**개발자2:** 저도 동의해요. 문제를 해결할 방법이 필요합니다.

**개발자3:** 사람들에게 악플 달면 안된다고 교육은 이미 하고 있어요. 또 어떤 방법이 있을까요?

**개발자4:** 프로그래밍으로 악플을 미리 차단하게 만들어볼까요?

**개발자:** 그거 좋네요! 그건 어떻게 하는 거예요?

**개발자4:** 욕설에 해당하는 단어를 올렸을 때, 인공지능이 자동으로 욕설을 지워주는 시스템을 만드는 거예요.

**개발자2:** 와, 우리도 한 번 해봐요. 지금 올라오는 욕설 댓글들이 많이 줄겠어요. 다른 방법은 없을까요?

**개발자3:** ( )

### 역할극 대본 예시3

**사회자:** 오늘은 악플을 줄이는 활동을 하고 계신 활동가분을 만나보고 이야기 나누겠습니다.

**활동가:** 안녕하세요. 저는 악플을 줄이기 위한 활동을 하고 있고, 요즘은 선플 운동을 하고 있습니다.

**패널1:** 선플 운동이 뭐예요?

**활동가2:** 선플 운동은 악플로 인해 고통받는 사람들에게 용기와 희망을 주는 댓글을 달아주는 운동입니다.

**사회자:** 그러면 칭찬만 해주는 건가요?

**활동가:** 그렇지 않습니다. 선플 운동은 건전한 비판은 좋게 여깁니다. 근거 없는 악플을 막자는 뜻에서 시작되었습니다.

**활동가2:** 선플 달기는 선플운동본부에서도 찾아볼 수 있습니다.

**패널1:** ( )

역할극 대본은 활동지에 붙일 수 있는 카드의 형태로 인쇄하여 학생들이 역할극1, 2, 3 중 선택하여 활동지에 붙이고 활동할 수 있도록 합니다. 괄호 안의 글씨는 빈칸으로 처리하고, 학생들이 스스로 대사를 만들어 넣을 수 있도록 합니다.

## 1. 학습목표

- 디지털 공간에서 다른 사람과 공동의 목표를 달성하기 위해 정보를 나누고 협력할 수 있다.
- 디지털 공간을 올바르게 사용하는 방법을 설명할 수 있다.

## 2. 학습 개요

| 단계       | 교수 · 학습 활동  | 시간(분) | 준비물/자료                           |
|----------|---|-------|----------------------------------|
| 마음<br>열기 | [도입] 지니의 고민 들어보기<br>- 모둠활동을 방해하는 친구들의 행동 때문에 고통받는 공존이의<br>고민 들어보기<br>- 학습문제 확인하기  | 5     | PPT                              |
| 활동<br>하기 | [활동1] 디지털 세상의 영웅과 악당<br>- 디지털 세상에서 협동하며 이룰 수 있는 일<br>- 디지털 세상에서 협동을 방해하는 요소 찾기  | 10    | PPT                              |
|          | [활동2] 네컷 만화? 디지털 협업 네컷!<br>- 디지털 기기를 사용하며 모둠 활동을 할 때 지켜야할 예절 생각하기<br>- 디지털로 모둠 활동을 하며 생기는 문제 상황을 제시하고 올바른 조별 활동 방법을 안내 만화 그리기 | 20    | 모둠 활동지, A4,<br>8절 색도화지,<br>가위, 풀 |
| 정리<br>하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기  | 5     | PPT                              |

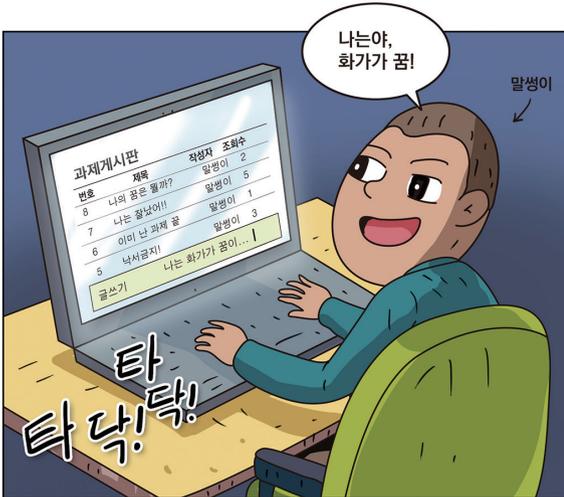
## 3. 지도의 주안점

- 학생들이 디지털 세상뿐만 아니라 교실 상황에서도 공유와 협업의 가치를 지킬 수 있도록 지도한다.
- 모둠별로 디지털 협업 활동을 하며 벌어질 수 있는 문제 상황을 제시하고 올바르게 해결할 수 있는 방법을 토의하도록 지도한다.
- 모둠별로 만화 주제는 예시 외에도 학생들이 선택할 수 있도록 지도한다.
- 공유와 협업의 가치를 지도하는 것이 주안점이므로 안내 만화는 모둠별 또는 짝 활동으로 실행할 수 있도록 한다.



## 마음열기

### 동기유발



- 공준이와 책임이는 현재 어떤 상황인가요?
  - ③ 같은 모둠 친구들이 디지털 기기를 사용한 모둠 활동에 제대로 참여하고 있지 않아 고통받고 있습니다.
- 공준이의 기분이 어땠을까요?
  - ③ 기분이 좋지 않고 답답했을 것 같아요.
- 디지털 기기를 사용하며 모둠 활동을 할 때 정보를 나누고 협력하기 위해서는 어떻게 해야 할까요?
  - ③ 각자 맡은 일을 나누고 해내야 합니다.
  - ③ 서로 고운 말을 사용해야 합니다.

- ④ 자료의 출처를 잘 확인해야 합니다.
- ④ 인터넷을 사용할 때도 오프라인에서처럼 예절을 지켜야 합니다.
- ④ 인터넷에서 자료를 잘 찾을 수 있어야 합니다.
- 오늘은 우리에게 있는 디지털 세상에서 올바르게 협동하기 위한 안내 만화를 함께 만들어 보겠습니다.

## 학습문제 확인

디지털 세상에서 올바르게 협동하기 위한 방법을 알리기 위해 친구와 정보를 나누고 협력할 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 디지털 세상의 영웅과 악당

#### 디지털 세상에서 협동하며 이룰 수 있는 일

- 여러분은 디지털 기기로 친구들과 협동하며 과제를 해본 적이 있나요? 있다면 어떤 활동을 해보았나요?
  - ④ 구글 잼보드를 사용해 함께 의견을 정리했습니다.
  - ④ 구글 프레젠테이션을 사용해 함께 PPT 자료를 만들어보았습니다.
  - ④ 함께 영상을 촬영한 다음 편집했습니다.
  - ④ 게시판에 조사한 자료를 올려두었습니다.
- 작게는 이처럼 학급 내에서 디지털 협동 활동을 할 수도 있는데요. 더 넓은 디지털 세상에서는 서로 협동해서 멋진 작품을 만들어내는 영웅들이 있습니다. 어떤 것들이 있을까요?
  - ④ 위키백과나 나무위키처럼 여러 사람들이 내용을 입력하는 온라인 백과사전이 있습니다.
  - ④ 마인크래프트에서 여러 사람들이 함께 작품을 만드는 경우가 있습니다.
  - ④ 사람들이 영어로 된 게임을 함께 번역하기도 합니다.
  - ④ 메타버스에서 맵을 함께 꾸미거나 역할극을 하기도 합니다.
  - ④ 온라인에서 함께 모여 합창을 할 수 있습니다.

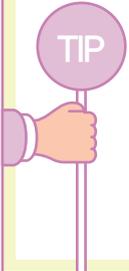
## TIP

- 스마트패드를 사용할 수 있다면 Mentimeter 또는 아이스크림 핑커벨의 워드클라우드 기능을 사용해 학생 의견을 수합할 수도 있습니다.
  - Mentimeter 사용법 :  
<https://www.mentimeter.com/features/word-cloud>
  - 핑커벨 사용법 :  
<https://www.tkbell.co.kr/user/support/serviceGuide01.do>
- 스마트패드로 학생들이 직접 내용을 찾아서 발표하는 방법도 좋습니다.



## 디지털 세상에서 협동을 방해하는 요소 찾기

- 디지털 세상에서 협동하며 만든 멋진 작품을 감상해보았는데, 디지털 세계에서 협동을 방해하는 악당들도 있다고 합니다. 초성 퀴즈를 통해 함께 어떤 방해 요소가 있는지 알아보시다.
  - ④ “딥페이크와 가짜 뉴스” : 영화의 특수효과나 더 이상 실존하지 않는 인물을 그릴 때 유용하게 사용되고 있지만, 악용하면 인공지능이 다른 사람의 얼굴을 합성해 사실이 아닌 영상을 만들 수 있습니다. 또한 가짜뉴스는 허위 정보를 그럴듯하게 작성해 다른 사람들이 조작된 기사를 사실이라고 믿을 위험성이 있습니다. 사람들이 디지털 세계에서 함께 협업하는 데 잘못된 정보를 주어 혼란을 줄 수 있습니다.
  - ④ “악플” : 상대방을 비난하는 말은 다른 사람에게 상처가 될뿐더러 협동에 방해되는 요소입니다.
  - ④ “표절” : 인공지능 챗GPT를 악용하면 인공지능이 생성한 글을 학생들이 표절할 수 있습니다.
- 이때 디지털 기기를 사용하며 모둠 활동을 할 때 지켜야 할 예절은 무엇이 있을까요?
  - ④ 가짜 뉴스의 확산을 막기 위해 정보를 가져올 때는 자료의 출처를 올바르게 적어야 합니다.
  - ④ 다른 사람과 디지털 세상에서 이야기를 나눌 때 예의를 지켜서 이야기해야 합니다.
  - ④ 딥페이크처럼 얼굴을 합성하는 기술은 사용하지 않습니다.
  - ④ 인공지능이 만든 글이나 다른 사람의 글을 함부로 표절하지 않습니다.
  - ④ 친구들이 조사한 자료에 똑같은 댓글을 계속 달거나 성의 없는 댓글을 달지 않습니다.



TIP

- 칠판에 마인드맵을 그리거나 개인별 포스트잇, 육각형 자석보드 등을 이용해 그룹화 할 수 있습니다.
- 이 때 나온 주제를 이용해 협동 만화를 그리도록 합니다.
- 그림을 잘 그리는 것보다 내용이 더 중요하다는 것을 강조합니다.
- 디지털 기기를 사용하며 모둠활동을 할 때 생기는 문제점도 언급할 수 있습니다.

- 디지털 기기를 사용하며 모둠 활동을 할 때 지켜야 할 예절을 소개하는 안내 만화 주제를 모둠별로 정해봅시다.



TIP

- 디지털 기술로 인한 협동 방해 요소뿐만 아니라 함께 모둠 활동을 하며 생기는 문제점도 함께 지도할 수 있습니다.

## 활동 2 네컷 만화? 디지털 협동 네컷!

### 디지털 기기를 사용하며 모둠활동을 할 때 지켜야 할 예절 생각하기

- 디지털 기기를 사용하며 '모둠활동'을 할 때 지켜야 할 예절을 소개하는 안내 만화의 주제를 정해봅시다.
- 디지털 협동 네컷 만화를 나타내는 제목을 적어봅시다.
  - ① 예시 1) 문제 상황 : 가짜 영상을 친구들에게 퍼뜨리기  
해결 방법 : 영상의 내용이 의심스러울 때는 답페이크 영상인지 영상의 출처를 확인하기
  - ② 예시 2) 문제 상황 : 자료 조사를 할 때 가짜 뉴스를 아무 생각 없이 복사하기  
해결 방법 : 자료의 출처를 명확히 파악하고 자료를 조사할 때 출처를 명확히 표기하기
  - ③ 예시 3) 문제 상황 : 과제 게시판에 같은 글을 반복해서 올리기  
해결 방법 : 친구들 또는 게시판 이용자가 정보를 찾기 힘들기 때문에 같은 글을 반복해서 올리지 않기
  - ④ 예시 4) 문제 상황 : 과제를 하며 게시판에 상대방을 비교는 댓글 달기  
해결 방법 : 친구들이 열심히 찾은 자료나 과제에 선물 달기
  - ⑤ 예시 5) 문제 상황 : 인공지능을 사용해서 글쓰기 과제 베끼기  
해결 방법 : 창의성이 필요한 글쓰기 과제는 스스로 하고 인공지능 도구는 궁금한 것이 있을 때 질문하는 역할로 사용하기

- 예시 6) 문제 상황: 다른 사람이 쓴 블로그 글을 그대로 복사해서 발표에 사용하기  
해결 방법: 다른 사람의 자료를 사용할 때는 출처를 표시하고 전체를 베끼지 않기



• 여유가 있다면 문제 상황을 예시로 제공하고 해결 방법은 학생들이 생각하게 해도 좋습니다.

### 디지털 협동 네컷 만화에 들어갈 내용 정하기

- 협동 활동을 위한 안내 만화에 들어갈 내용을 정해봅시다.
- 모둠별 인원수만큼 만화의 컷 수를 정합니다. 4인이면 네 컷, 5인이면 다섯 컷입니다.
- 컷 별로 만화의 내용과 담당자를 정합니다.
- 안내 만화에는 문제 상황과 해결 방법이 한 컷 이상 들어가야 합니다.  
(예 : 네 컷일 경우 예를 들어 첫 번째 컷과 두 번째 컷은 문제 상황, 세 번째 컷과 네 번째 컷은 해결 방법 그리기)

| 컷(인원) | 내용   | 담당  |
|-------|--|-----|
| 1     | “악당이름”이 순수한 표정으로 인터넷에서 마구 자료를 출처도 알아보지 않고 복사한다.                                | 000 |
| 2     | “악당이름”이 복사한 자료는 사실 가짜 뉴스.  | 000 |
| 3     | 기가가 등장해서 멈춰! 라고 말한 뒤 모둠 활동을 하며 자료조사를 할 때에는 믿을 수 있는 웹사이트에서 자료를 조사해야 한다고 이야기 한다. | 000 |
| 4     | 지니가 출처도 올바르게 달아야 한다고 이야기한다.  | 000 |

### 디지털 협동 네컷 만화 그리기

- A4용지 1장을 모둠 인원수에 맞게 자릅니다.
- 각자 자른 종이에 2번에서 담당안 안내 만화를 그립니다.
- 색도화지 맨 위에 만화 제목을 적습니다.
- 다 그린 안내 만화를 모아 색도화지에 붙여 완성합니다.

## 디지털 기기 활용방안

### [노트북 활용 시] 인공지능 웹툰 제작 웹사이트 “투닝” 사용

- 준비물 : 노트북, 마우스, 투닝 계정
- 각자 자른 종이에 2번에서 담당한 안내 만화를 그립니다.
- 색도화지 맨 위에 만화 제목을 적습니다.
- 다 그린 안내 만화를 모아 색도화지에 붙여 완성합니다.

### [안드로이드 모바일 기기 활용 시] 인공지능 웹툰 제작 앱 “네컷만화” 사용

- 준비물 : 안드로이드 모바일 기기, 네컷만화 앱 설치 및 계정 생성
- 각자 자른 종이에 2번에서 담당한 안내 만화를 그립니다.
- 색도화지 맨 위에 만화 제목을 적습니다.
- 다 그린 안내 만화를 모아 색도화지에 붙여 완성합니다.
- A4용지 1장을 모둠 인원수에 맞게 자릅니다.
- 각자 자른 종이에 2번에서 담당한 안내 만화를 그립니다.
- 색도화지 맨 위에 만화 제목을 적습니다.
- 다 그린 안내 만화를 모아 색도화지에 붙여 완성합니다.

### TIP

- 투닝 및 네컷만화를 이용하여 무료로 인공지능 웹툰을 제작할 수 있습니다.
  - 투닝 무료 및 교육용 Pro 계정 가입 방법, 사용법, 교육용 활용 사례 등:  
<https://education-kr.tooning.io/>



- 네컷만화 구글 플레이스토어:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.smobile.app.t3&hl=ko&gl=US>
- 네컷만화 사용 방법: <https://youtu.be/Xo-SzMIcgvC>



- 디지털 기기를 활용할 경우 활동지에 업로드 할 패들렛의 주소와 QR코드를 함께 인쇄하면 좋습니다.



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 디지털 공간에서 올바르게 협동하기 위해 지켜야 할 점은 무엇이 있을까요? OX 퀴즈로 배운 내용을 확인해봅시다.
  - ① 인터넷 검색 사이트에서 찾은 자료는 무조건 믿을 수 있으므로 바로 사용한다. (X)
    - 신뢰할 수 있는 웹사이트의 자료가 좋으며, 자료를 찾았을 때에는 올바른 정보인지 꼭 확인해보아야 합니다.
  - ② 친구가 만든 모둠 발표 자료 PPT에 더 보충해야 할 점을 이야기할 수 있다. (O)
    - 근거 없는 비난이 아닌 대안을 제시하며 개선하기 위한 토의는 이루어져야 합니다.
  - ③ 인공지능이 만든 글은 무료이므로 그대로 복사해서 숙제에 사용해도 된다. (X)
    - 글쓰기 과제를 할 때는 스스로 해야 하며, 또한 인공지능이 설명한 내용도 학습된 데이터에 따라 거짓이 섞여있을 수 있기 때문에 검토 없이 사용하면 안 됩니다.
- 오늘 수업을 통해 처음으로 알게 된 것은 무엇이 있는지 이야기해 봅시다.
  - ④ 디지털 기기를 사용하여 모둠 활동을 할 때 주의해야 할 점을 구체적으로 알게 되었습니다.

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 공간에서 올바르게 협동하기 위해 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ① 나는 디지털 시민으로서 온라인에서 자료를 사용할 때 출처를 잘 확인하겠습니다.
  - ② 나는 디지털 시민으로서 인터넷으로 협업을 할 때 소통 예절을 지키며 협동 활동을 하겠습니다.
  - ③ 나는 디지털 시민으로서 인공지능 도구를 올바른 방법으로 사용하겠습니다.



## 참고자료 및 문헌

- 마인크래프트 BuildTheEarth 지도 / BuildTheEarth (<https://buildtheearth.net/map>)
- 걱정 말아요 그대  
(서울대학교 합창단/서울대OB합창단 @HOME CHOIR PROJECT, virtual choir) /  
서울대학교 합창단(SNUChoir) (<https://youtu.be/40juSyXhP8Y>)



# 네컷 만화? 디지털 협동 네컷! [ 참고예시 ]

## 디지털 세상의 협동 활동을 안내하는 만화 그리기

### 1. 디지털 기기를 사용하며 모둠활동을 할 때 지켜야 할 예절을 소개하는 안내 만화의 주제를 정해봅시다.

- 디지털 협동 네컷 만화를 나타내는 제목을 적어봅시다.

|       |  |
|-------|--|
| 문제 상황 | 자료 조사를 할 때 가짜 뉴스를 아무 생각 없이 복사하기          |
| 해결 방법 | 자료의 출처를 명확히 파악하고, 자료를 조사할 때 출처를 명확히 표기하기 |
| 만화 제목 | 올바른 출처로 가짜 뉴스를 막아요.                      |

### 2. 협동 활동을 위한 안내 만화에 들어갈 내용을 정해봅시다.

- 모둠별 인원수에 맞게 컷 수를 정합니다. (예 : 모둠원 4인 = 네 컷 이상 그리기)

- 안내 만화에는 문제 상황과 해결 방법이 한 컷 이상 들어가야 합니다.

(예 : 네 컷일 경우 예를 들어 첫 번째 컷과 두 번째 컷은 문제 상황, 세 번째 컷과 네 번째 컷은 해결 방법 그리기)

| 컷(인원) | 내용   | 담당  |
|-------|--|-----|
| 1     | 학생이 순수한 표정으로 인터넷에서 마구 자료를 출처도 알아보지 않고 복사한다.                            | 000 |
| 2     | 학생이 복사한 자료는 사실 가짜 뉴스.  | 000 |
| 3     | 공존이가 "잠깐 멈춰! 모둠 활동을 하며 자료 조사를 할 때에는 믿을 수 있는 웹사이트에서 자료를 조사해야 해!"라고 말한다. | 000 |
| 4     | 공존이가 "그리고 출처도 올바르게 달아야 하고! 알았지?"라고 이야기한다.<br>뒷 배경은 행복한 학생의 표정을 그린다.    | 000 |
| 5     |  |     |
| 6     |  |     |

### 3. 협동 활동을 위한 안내 만화를 그려봅시다.

- 준비물 : 노트북, 마우스, 투닝 웹사이트 계정
- 왼쪽 아래 부분의 시버튼을 누르고 문장으로 튠 생성 누르기
- 추가된 인공지능 요소 정리하고 웹툰 만들기
- 완성한 그림은 패들렛에 올리기



## 네컷 만화? 디지털 협동 네컷! 디지털 세상의 협동 활동을 안내하는 만화 그리기

### 1. 디지털 기기를 사용하며 모둠활동을 할 때 지켜야 할 예절을 소개하는 안내 만화의 주제를 정해봅시다.

- 디지털 협동 네컷 만화를 나타내는 제목을 적어봅시다.

|       |  |
|-------|--|
| 문제 상황 |  |
| 해결 방법 |  |
| 만화 제목 |  |

### 2. 협동 활동을 위한 안내 만화에 들어갈 내용을 정해봅시다.

- 모둠별 인원수에 맞게 컷 수를 정합니다. (예 : 모둠원 4인 = 네 컷 이상 그리기)

- 안내 만화에는 문제 상황과 해결 방법이 한 컷 이상 들어가야 합니다.

(예 : 네 컷일 경우 예를 들어 첫 번째 컷과 두 번째 컷은 문제 상황, 세 번째 컷과 네 번째 컷은 해결 방법 그리기)

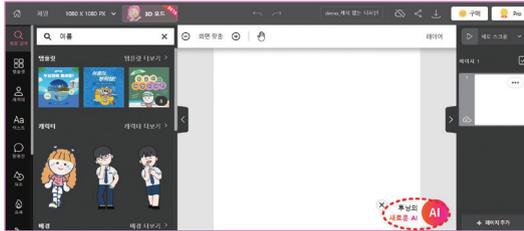
| 컷(인원) | 내용 | 담당 |
|-------|----|----|
| 1     |    |    |
| 2     |    |    |
| 3     |    |    |
| 4     |    |    |
| 5     |    |    |
| 6     |    |    |

### 3. 협동 활동을 위한 안내 만화를 그려봅시다.

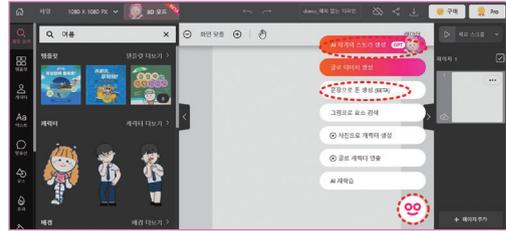
- 준비물 : 노트북, 마우스, 투닝 웹사이트 계정
- 왼쪽 아래 부분의 서버튼을 누르고 문장으로 튠 생성 누르기
- 추가된 인공지능 요소 정리하고 웹툰 만들기
- 완성한 그림은 패들렛에 올리기

# 네컷 만화? 디지털 협동 네컷! 디지털 세상의 협동 활동을 안내하는 만화 그리기

## 투닝 사용법 정리



① 왼쪽 아래 부분에서 AI 버튼 누르기

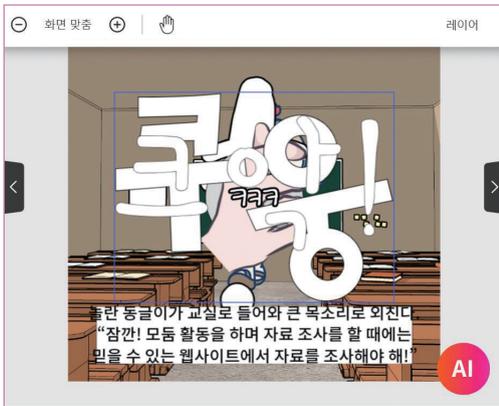


② 시작가와 스토리 생성 또는 문장으로 튠 생성 누르기



③ 문장으로 튠 생성: (브랜드, 길버트, 김계란, 동글이, 키미) 중 1명의 이름을 사용해 대사 쓰고 적용 버튼 누르기

예시) 놀란 동글이가 교실로 들어와 큰 목소리로 외친다. “잠깐! 모둠 활동을 하며 자료 조사를 할 때에는 믿을 수 있는 웹사이트에서 자료를 조사해야 해!”



④ 완성된 인공지능 요소를 삭제하거나 정리하고 말풍선 요소를 추가하여 웹툰 만들기



⑤ 텍스트 테두리를 누른 뒤 AI 버튼을 누르면 캐릭터의 얼굴을 문장과 맞는 표정으로 변환 가능



⑥ 완성된 작품은 오른쪽 윗 부분의 다운로드 버튼을 클릭하여 다운 받고 패들렛에 올리기

### 네컷 만화 사용법 정리



1. 네컷만화를 실행하고 가운데 아래 부분에서 만들기 버튼 누르기



2. 위의 도움말 버튼을 눌러 네컷 만화의 기능 설명 확인하기



3. 캐릭터, 캐릭터2, 설명글에 원하는 대사와 설명을 쓰기



4-1. 캐릭터의 표정을 바꿀 때 :  
표정 탭의 여러 표정 중 하나를 고르기!  
4-2. 캐릭터의 자세를 바꿀 때 :  
표정을 여러 번 눌러 보기



5. 캐릭터를 추가하고 싶을 때에는 잠금 캐릭터를 클릭하고 구매하기 버튼 누르기 (캐시 0원인 캐릭터만 구매가능)



6. 오른쪽 위의 점 세개 누르고 공유하기 버튼 누르기  
7. 완성된 네컷 만화는 다운로드 또는 링크 복사 해 패들렛에 올리기



# 디지털 책임



## 1. 학습목표

- 거짓 정보의 무분별한 수용이 가져올 수 있는 문제점을 이해한다.
- 다양한 디지털 정보 속에서 정확한 정보를 판별하여 수용하는 태도를 기른다.
- 정확한 정보를 판별하기 위한 방법을 설명할 수 있다.

## 2. 학습 개요

| 단계   | 교수 · 학습 활동   | 시간(분) | 준비물/자료  |
|------|--|-------|---------|
| 마음열기 | [도입] 책임이의 고민 들어보기<br>- '나무 문어 살리기 모금' 웹사이트를 보고 SNS에 공유한 책임이의 이야기 | 5     |         |
| 활동하기 | [활동1] 뉴스가 문제라고?<br>- 진실 혹은 거짓 퀴즈를 통해 가짜 뉴스 문제 사례 알아보기            | 5     |         |
|      | [활동2] 꼼짝매 가짜뉴스<br>- 초성 퀴즈로 정확한 정보 판별 방법 찾기                       | 10    | 활동지 7-1 |
|      | [활동3] 가짜뉴스를 분석하래!<br>- 모둠별로 정보 판별 방법을 이용해 뉴스 분석하기                | 15    | 활동지 7-2 |
| 정리하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 앞으로의 행동 다짐하기         | 5     | PPT     |

## 3. 지도의 주안점

- 학생들의 개인별 디지털 기기 사용 환경이 조성되었을 경우, 심화 활동으로 '팩트체크' 게임을 진행할 수 있다.
- 디지털 정보의 정확도를 판별하는 방법을 이해하고, 정확하지 않은 정보로 판별된 것은 퍼뜨리지 않는 태도를 가질 수 있도록 지도한다.
- 퀴즈 형식을 활용하여 학생들의 동기 및 학습 참여 의지를 고양한다.



동기유발



- 책임이의 고민 들어보기
- 이야기 속 책임이는 어떤 정보를 보았나요?
  - ④ 멸종 위기종인 '나무 문어'를 구하려면 기부금을 내야 한다는 웹사이트입니다.
- 책임이가 공유한 뉴스를 보고 친구들은 어떤 의문을 가졌나요?
  - ④ 정보의 출처가 이상한 것 같다고 했습니다.
  - ④ 나무 문어를 다른 포털에 검색하면 아무것도 뜨지 않는다고 했습니다.

- 여러분이라면 책임이가 공유해준 정보를 보고 어떻게 행동할 것인가요?
  - ③ 궁금하니까 한 번 열어 볼 것 같습니다.
  - ③ 출처를 모르는 정보라 열어보지 않을 것 같습니다.
- 오늘은 정확한 정보를 찾는 눈을 기르는 방법에 대해 알아볼 거예요.

## 학습문제 확인

정확한 정보를 판별하기 위한 방법을 이해하고, 정보를 판별하여 수용하는 태도를 가질 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 뉴스가 문제라고?

#### 디지털 정보와 관련된 경험 나누기

- 최근 인터넷과 SNS를 사용하면서 내가 보게 되었던 정보에는 무엇이 있나요?
  - ③ 유튜브 영상, 친구가 SNS로 보내준 뉴스, 인터넷 기사 등이 있습니다.
- 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( ) 한다.  
나는 어떻게 행동할지 손을 들어 봅시다.
  - ③ 선택지 A : 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( 친구에게 전송 ) 한다.
  - ③ 선택지 B : 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( 진짜인지 확인 ) 한다.
  - ③ 선택지 C : 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( 잘 안믿으려 ) 한다.

#### 진실 혹은 거짓 퀴즈를 통해 가짜 뉴스 문제 사례 알아보기

- 진실 혹은 거짓 퀴즈를 통해 가짜 뉴스 문제 사례를 알아봅시다. 선생님이 보여주는 뉴스는 사실일까요?
  - ③ 밀폐된 방에서 선풍기를 틀고 자면 죽을 수 있다. (거짓)



거짓!  
 밀폐된 방에서 선풍기를 틀고 자면 산소가 부족해져서 질식할 수 있다는 가짜 뉴스로 인해 90년대 우리나라 어린이들은 방 문을 닫고 선풍기 켜는 것을 무서워했다고 해요.  
 정확한 근거 확인 없이 믿는 정보를 믿어서는 안되겠죠.

➤ 마스크 잘 착용하기, 손 자주 씻기, 메탄올 마시기는 전염병 예방 효과가 있다. (거짓)



잠깐 진짜 정보 사이에 거짓이 살짝 숨어 있어요.  
 메탄올은 마시게 되면 실명까지 이를 수 있는 화학물질입니다.  
 이런 가짜 뉴스를 믿고 500여명에 달하는 사람들이 목숨을 잃었다고 해요. 진짜 뉴스 속 숨은 거짓이 가짜 뉴스 파악을 어렵게 하니, 주의 합시다.

➤ 가짜 뉴스는 진짜 뉴스보다 6배 더 빠르게 확산한다 (진실)



진실!  
 가짜 뉴스는 진짜 뉴스보다 더 자극적이고, 사람들을 불안하게 만드는 내용일 때가 많아요. 따라서 디지털 정보들을 무조건 믿기 전에 충분한 시간을 가지고 사실인지 확인하는 자세가 필요해요.

- 가짜 디지털 정보는 왜 만들어진다고 생각하나요?
  - 사람들의 관심을 끌어 더 많이 보게 하려고 가짜 정보를 만든다고 생각합니다.
- 이러한 가짜 디지털 정보로 인한 피해를 막으려면 어떻게 해야 할까요?
  - 보이는 대로 믿지 않고, 무엇이 정확한 정보인지 꼼꼼히 알아보는 자세가 필요합니다.
  - 디지털 정보를 보고 나서 확인 없이 퍼뜨리지 않는 자세가 필요합니다.

• 가짜 디지털 정보로 인한 문제 사례를 살펴볼 때, 가짜 디지털 정보 그 자체보다 그로 인해 일어난 문제에 집중하여 알아보도록 합니다.

정확한 정보를 판별하는 방법 알아보기 [활동지 7-1]

- 초성 퀴즈를 통해 정확한 정보 판별을 위해 주의해야 할 사항을 알아봅시다.
  - ④ 정보의 (출처)는 어디인가?
  - ④ (글쓴이)는 누구인가?
  - ④ (다른) 정보들을 살펴보았는가?
- 책임이가 살펴보았던 '나무 문어'에 관한 웹사이트를 살펴봅시다. 책임이가 보내온 정보의 출처는 어디인가요?
  - ④ '멸종위기에 처한 나무 문어를 구합시다'라는 인터넷 웹사이트가 출처입니다.
- 웹사이트의 글쓴이는 누구였나요? 믿음직한 사람일까요?
  - ④ 동물연구학자 '다문어'라는 사람이고, 이름이 장난스러워 믿음직하지 않습니다.
- 다른 정보에서는 무엇이라고 하나요?
  - ④ '나무 문어'를 인터넷에 검색하면 아무것도 뜨지 않습니다.
  - ④ '천연기념물 201-1호'를 인터넷에 검색하면 '고니'라고 뜹니다.
- 나무문어 모금 사이트에는 그럴싸한 나무 문어 사진이 있습니다. 이처럼 합성 혹은 딥페이크를 이용해 만든 사진과 영상으로 사람들이 쉽게 믿도록 만드는 가짜 뉴스들이 있습니다. 따라서 사진이나 영상이 있다고 무조건 믿는 자세도 금물입니다!
- 여러분은 책임이가 보내온 정보를 보고, 나무 문어를 위해 기부금을 낼 것인가요?
  - ④ 아니요, 정확한 정보가 아닌 것 같아 기부하지 않겠습니다.
- 이런 정확하지 않은 인터넷 정보를 SNS로 받았을 때에는 어떻게 해야 할까요?
  - ④ 더 이상 퍼뜨리지 않고, 정보를 보내준 사람에게도 잘못된 정보임을 알려줍니다.

TIP

- SNS로 공유받은 정보의 정확성을 판별한 다음, 확산시킬지 여부에 대한 결정을 내리는 것 또한 디지털 책임의 일부라는 것을 안내합니다.

모듈별로 정보 판별 방법을 이용해 가짜 뉴스 분석하기 [활동지 7-2]

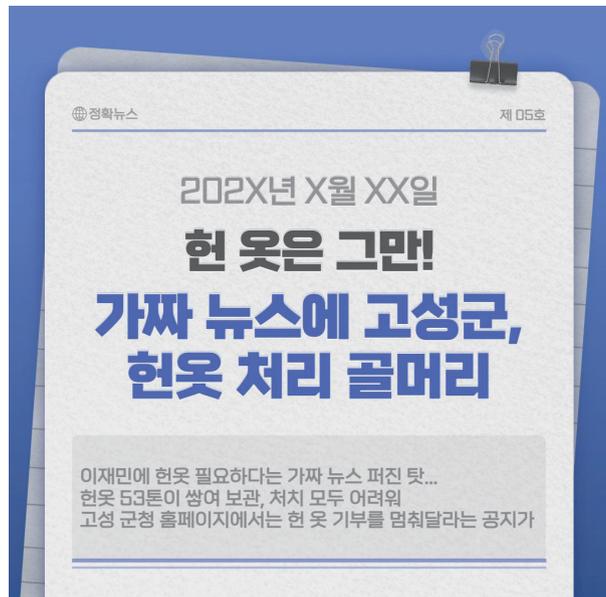
- 활동1에서 살펴보았던 가짜 뉴스를 떠올려 보고, 뉴스를 분석해봅시다.



[다른 정보]



[SNS 뉴스]

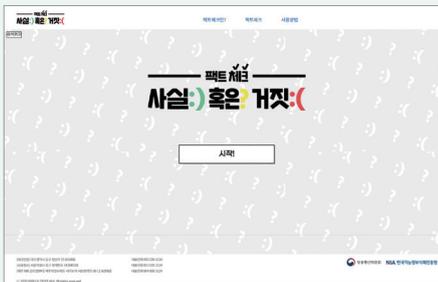


[다른 정보2]

- SNS뉴스를 분석한 결과를 발표해봅시다.
  - ③ 믿음직하지 못한 정보라는 결론을 내렸습니다. 출처가 SNS로 불분명하고, 다른 정보들에서 모두 거짓이라고 말하고 있기 때문입니다.
- SNS뉴스를 분석해보니, 이재민들을 위한 기부인데 거짓일 리가 싶었겠지만 거짓이었습니다. SNS를 통해 퍼져나간 이 가짜 뉴스 때문에, 고성군은 한 옷 10톤 처리에 어려움을 겪었다고 해요. SNS를 통해 전달받은 뉴스들은 전달하기 전에 팩트체크 필수!

## 디지털 기기 활용방안

- 활동지를 이용한 가짜뉴스 분석 게임을 팩트체크 사이트를 이용해 진행할 수 있습니다.
  - ▶ 팩트체크(<http://factcheck.kr>) 사이트에 접속하여 다양한 디지털 매체 정보의 진위 여부를 확인하는 게임을 해봅시다.



게임 접속 화면



게임 방법 설명 화면



접속 QR코드



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 디지털 정보가 믿을만한지 판별하는 방법에는 무엇이 있었나요?
  - ④ 글쓴이는 누구인가?
  - ④ 정보의 출처는 어디인가?
  - ④ 다른 정보들을 살펴보았는가?

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 정보를 정확히 파악하는 태도를 가질 수 있도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( )하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 디지털 정보가 사실이 맞는지 정확히 파악하도록 노력 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 부정확한 정보를 퍼뜨리지 않도록 주의 ) 하겠습니다.



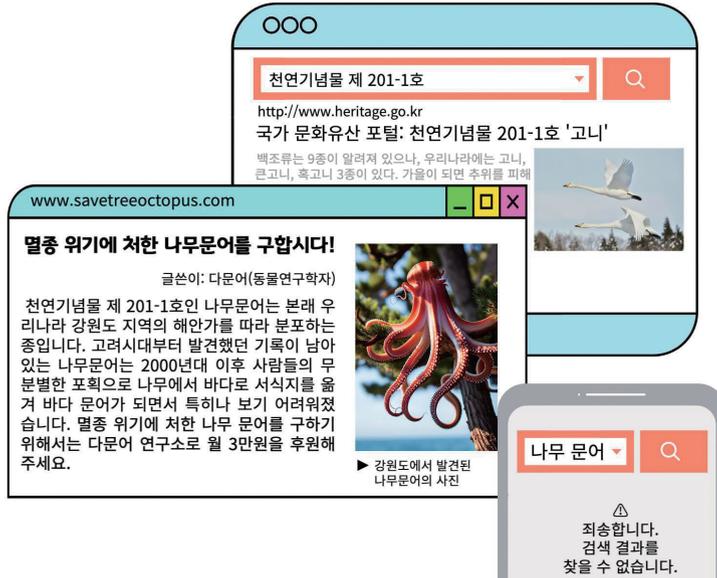
## 참고자료 및 문헌

- Wombo AI <가짜 뉴스 관련 그림 생성> (<https://www.wombo.ai/>)



정확한 정보를 판별하는 방법 적용하기

아래는 책임이가 보내온 웹사이트와 검색 결과들입니다. 정보가 정확한지 파악해봅시다.



① 책임이가 보내온 정보의 출처는 어디인가요?



② 웹사이트의 글쓴이는 누구였나요? 믿음직한 사람일까요?



③ 다른 정보에서는 무엇이라고 하나요?



④ 정확하지 않은 인터넷 정보를 SNS로 받았을 때에는 어떻게 해야 할까요?



## 정확한 정보를 판별하는 방법 적용하기

SNS 디지털 정보를 분석해봅시다.



글쓴이는 누구인가?

정보의 출처는 어디인가?

다른 정보들은 살펴보았는가?

### 〈우리 모둠의 결론〉

SNS 정보는 (믿음직하다 / 믿음직하지 않다)  
그 이유는

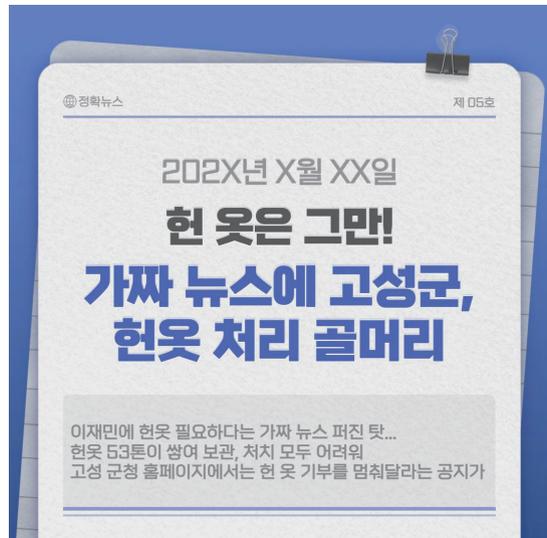
( )학교 ( )학년 ( )반 ( )모둠

## 정확한 정보를 판별하는 방법 적용하기

SNS 디지털 정보를 분석해봅시다.



[다른 정보]



[다른 정보]

## 1. 학습목표

- 디지털 세상에서 사람들이 힘을 모아 사회 문제를 해결한 사례를 살펴본다.
- 디지털 세상에서 쉽고 간단한 방법으로 사회 문제 해결에 참여할 수 있음을 이해한다.
- 디지털 세상에서 사회 문제 해결에 참여하기 위한 해시태그와 챌린지 아이디어를 제시한다.

## 2. 학습 개요

| 단계   | 교수·학습 활동   | 시간(분) | 준비물/자료        |
|------|--|-------|---------------|
| 마음열기 | [도입] 책임이의 고민 알아보기<br>- 주말에 친구들과 놀고 싶지만 마땅히 놀 곳이 없어 고민하는 책임이의 고민 알아보기           | 5     | PPT           |
| 활동하기 | [활동1] SNS를 통한 사회 문제 해결 사례 알아보기<br>- 착한 챌린지 사례 알아보기<br>- 해시태그를 통한 사회 참여 사례 알아보기 | 10    | PPT, 활동지      |
|      | [활동2] 책임이의 고민 해결을 위한 해시태그 만들기<br>- 책임이의 고민 해결을 위한 해시태그 만들기                     | 10    | 활동지           |
|      | [활동3] 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기<br>- 해시태그에 어울리는 챌린지 만들기                               | 10    | 활동지, 색연필, 사인펜 |
| 정리하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 학습한 내용 확인하기<br>- 보다 나은 사회를 만들기 위한 참여와 실천 다짐하기       | 5     | 포스트잇          |

## 3. 지도의 주안점

- 아직 SNS 계정을 만들지 않은 학생들이 본 수업에 흥미를 갖고 SNS 계정을 개설할 시 부모님과 충분히 상의 후 만 들도록 안내한다.
- SNS의 부정적 측면도 함께 언급함으로써 본 수업을 통해 학생들이 선불리 SNS 계정을 만들지 않도록 한다.



동기유발

● 책임이의 고민 들어보기



- 책임이의 고민은 무엇인가요?
  - ④ 주말에 친구들과 신나게 놀고 싶은데 마땅히 놀 곳이 없습니다.
- 여러분도 책임이와 비슷한 경험을 한 적이 있나요?
  - ④ 주말에 친구들과 놀고 싶었지만 용돈이 부족해 어울리지 못한 적이 있습니다.
  - ④ 친구들과 모였는데 막상 갈 곳도 없고 할 것도 없어 금방 집으로 돌아간 적이 있습니다.
- 오늘은 여러분의 문제 또는 사회 문제를 SNS를 통해 해결한 사례를 알아보고 책임이의 고민을 해결하기 위한 아이디어를 제시해볼 거예요.

## 학습문제 확인

디지털 세상에서 사회 문제를 해결한 사례를 통해 우리들도 쉽게 사회 문제 해결에 참여할 수 있음을 인식하고, 해시태그와 챌린지 아이디어를 제시할 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 SNS를 통한 사회 문제 해결 사례 알아보기

#### 착한 챌린지 사례 알아보기

- 우크라이나를 위해 전 재산을 기부한 8살 소녀의 이야기 관련 뉴스를 함께 살펴봅시다.

#### [우크라이나에 전 재산을 기부한 8살 아일랜드 소녀]

우크라이나에서의 전쟁 상황을 전하는 SNS '우크라이나와 함께'(withukraine)계정에 짧은 편지와 동전을 찍은 사진이 올라왔다. 아일랜드에 사는 8살 소녀가 우크라이나를 위해 '전 재산'을 기부했다는 내용이었다. '아이리스'라는 이름으로 자신을 소개한 8살 소녀는 "저는 러시아 사람은 아니지만 전쟁이 일어난 것이 안타깝습니다. 모든 분들이 살아남길 바랍니다."라고 편지를 적었다. 편지 옆 동전 다섯 개는 소녀의 전 재산이었다. 해당 소녀는 자신이 가진 돈을 우크라이나에 보내줄 것을 요청하며 상황이 더 나아지길 바란다고 전했다.

<출처 : <http://www.sisa-news.com/news/article.html?no=192266>>



- 뉴스를 보니 어떤 마음이 들었나요?
- 소녀의 이야기에 얼마나 많은 사람들이 공감하고 있나요?
  - ④ 71,000개 이상의 '좋아요'와 수백 개의 댓글이 달렸습니다.
- SNS를 통한 착한 챌린지 사례 알아보기
- SNS를 통해 사회에 선한 영향력을 행사하는 다양한 챌린지들을 살펴봅시다.

## 〈참고〉 SNS 챌린지란?

SNS 챌린지란 누구나 참여할 수 있는 도전으로, 응원하고 싶은 일이나 자신의 신념을 해시태그(#)로 표현하는 것이다. 챌린지를 수행한 사진 혹은 동영상과 함께 해시태그에 메시지를 붙여 전달할 수 있다.

출처 : 휴먼에이드포스트(<http://www.humanaidpost.com>)

## [SNS를 통한 착한 챌린지 사례]

- 아이스 버킷 챌린지 : 루게릭병에 대한 관심을 환기하고 기부를 활성화하기 위해 2014년 시작된 챌린지. 참가자는 머리에 얼음물을 뒤집어쓰는 영상을 촬영한 뒤 SNS에 올리고 도전을 이어갈 세 명을 지목한다. 지목받은 사람은 24시간 이내에 얼음물을 쓰든지 기부를 하든지 해야 한다. 얼음물을 뒤집어쓰면서도 기부를 한 사람이 상당하며 본 챌린지를 통해 약 1025억 원이 기부되었다.

〈출처 : [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4\\_%EB%B2%84%ED%82%B7\\_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4_%EB%B2%84%ED%82%B7_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80)〉

- 용기내 챌린지 : 음식 포장으로 발생하는 불필요한 쓰레기를 줄이라는 취지에서 시작된 챌린지로 소비자가 직접 용기를 가져가 해당 용기에 식재료나 음식을 포장해오는 운동이다. SNS에 '용기내'를 검색하면 5.6만의 게시물과 함께 일회용 포장 용기가 아닌 다회용 그릇에 식재료를 담아 인증한 여러 사진들을 볼 수 있다.

● SNS를 통한 착한 챌린지 사례에는 무엇이 있나요?

② 아이스 버킷 챌린지, 용기내 챌린지 등이 있습니다.

● 해시태그를 통한 사회 참여 사례 알아보기

● 해시태그를 통해 사회 문제 해결에 참여한 다양한 사례를 살펴봅시다.



## 〈참고〉 해시태그

해시태그(hashtag)는 게시물에 일종의 꼬리표를 다는 기능이다. 특정 단어 또는 문구 앞에 해시(#)를 붙여 연관된 정보를 한데 묶을 때 쓴다. 해시(hash) 기호를 써서 게시물을 묶는다(tag)고 해서 해시태그라는 이름이 붙었다. 해시 기호 뒤 문구는 띄어 쓰지 않는다. 띄어 쓸 경우 해시태그가 아닌 것으로 인식한다.

처음에는 관련 정보를 묶는 정도의 기능으로 쓰였지만, 지금은 검색 등 다른 용도에도 쓰인다. 예컨대 인스타그램이나 페이스북 같은 SNS에 게시물을 올리고 해시태그를 달면, 다른 사용자도 그 게시물과 같은 해시태그를 단 게시물을 함께 찾아볼 수 있다.

출처: [네이버 지식백과] 해시태그 [hashtag]

### [해시태그를 통한 사회 참여 사례]

- 분홍셔츠데이 : 2007년 캐나다에서 시작되었다. 캐나다의 한 고등학교를 다니는 남학생이 분홍색 셔츠를 입었다는 이유로 왕따를 당하자 이 학생을 보호하기 위해 친구 두 명이 수십 벌의 분홍색 티셔츠를 구입해 다른 학생들과 함께 입도록 했다. 이에 착안해 청소년들은 따돌림에 대해 경고하고 괴롭힘을 방지하기 위해 #PinkShirtDay 라는 해시태그를 달기 시작했다.

<출처: <https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/20463410/N>>



- 우리는 인종차별에 반대합니다 : 2020년 미국에서 백인 경찰의 과잉 진압으로 흑인 남성이 사망한 사건에 미국 시민들이 분노했다. 희생자에 대한 추모 물결이 번지며 #BlackLivesMatter (흑인의 목숨도 소중하다) 해시태그에 대한 열기도 뜨거웠다. 국내 그룹 BTS 역시 해당 해시태그를 SNS에 올리며 전 세계 팬들의 각성을 촉구하고 약 12억 원을 기부했다.

<출처: <https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2020/06/582282/>>



- 해시태그를 통한 사회 참여 사례에는 무엇이 있나요?
  - ④ 분홍셔츠데이, 우리는 인종차별에 반대합니다 등이 있습니다.
- SNS를 통한 착한 챌린지, 해시태그를 통한 사회 참여 사례를 본 후 어떤 생각이 들었나요?

## 활동 2

## 책임이의 고민 해결을 위한 해시태그 만들기

### 책임이의 고민 확인하기

- 주말에 친구들과 신나게 놀고 싶어도 놀 곳이 없어 힘들어하는 책임이의 고민 확인하기
- 책임이의 고민은 무엇이었나요?
- 책임이의 고민 해결을 돕는 해시태그 만들기
- 책임이에게 도움을 주기 위해 어떤 해시태그를 만들어 사회 참여를 유도하면 좋을까요.

<해시태그 창작을 돕는 다양한 해시태그 캠페인 예시>

- 환경의 날 해시태그 캠페인 : #탄소빵야 #2050탄소중립\_국민실천이답이다
- 온라인 괴롭힘 해시태그 캠페인 : #온라인괴롭힘\_뿌셔뿌셔
- 헌 옷 재활용 해시태그 캠페인 : #다시입다 #나의옷을입어줘

<해시태그 만들 시 주의할 점>

- '#'기호 뒤에 모든 글자를 붙여서 쓴다 - 띄어쓰기를 원할 시 '\_' 기호를 넣어준다
- 예시: #온라인 괴롭힘 (X), #온라인\_괴롭힘 (O)

### 활동 3

## 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기

### 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기

- 챌린지 예시 확인하기
- 앞서 살펴보았던 사회 참여를 위한 챌린지에는 어떤 것들이 있었나요?
  - ④ 아이스 버킷 챌린지, 용기내 챌린지 등이 있습니다.
- 아이디어 떠올리기
- 수업 시간에 살펴본 챌린지를 참고하여 책임이의 고민 해결을 위한 챌린지를 만들어봅시다.
- 여러분이 앞서 만든 해시태그와 어울리는 챌린지를 만들어봅시다.

#### TIP

- 모둠별로 모여 앞의 활동에서 각자 만든 해시태그를 공유하도록 한다. 가장 좋은 아이디어를 한 가지 정해 이에 맞는 챌린지를 만들도록 안내한다.
- 예시 #놀\_곳을\_찾습니다. #어린이는\_주말에\_놀고싶다
- 모둠별 스마트폰, 태블릿 PC 사용이 가능한 경우 챌린지 아이디어를 직접 표현한 뒤 사진 촬영까지 하도록 안내한다.
- 학급 패들렛 사이트 등 촬영한 사진을 공유할 수 있는 링크를 사전에 만들어 두고 촬영한 사진을 업로드 하도록 안내하여 학급 전체가 결과물을 공유한다.

### 디지털 기기 활용방안

- 활동지에 챌린지 제작하는 활동을 패들렛에 바로 업로드하는 활동으로 대체할 수 있습니다.
- ④ 패들렛에 챌린지에 적합한 이미지/영상과 함께 해시태그를 달아 올립니다.
- ④ 학생들은 다른 친구들이 올린 챌린지를 살펴보고 댓글을 달거나, 좋아요(하트)를 눌러 공감을 표시할 수 있습니다.



[ 패들렛 게시물 예시 ]



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 디지털 세상에서 어떠한 방법을 통해 사회 문제 해결에 참여할 수 있을까요?

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 세상에서 사회 문제 해결에 참여하는 태도를 가질 수 있도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ② 나는 디지털 시민으로서 ( 사회문제에 관심을 갖고 적극 참여 ) 하겠습니다.
  - ③ 나는 디지털 시민으로서 ( 사회 참여를 위한 온라인 챌린지에 관심을 갖고 더 나은 세상을 만들기 위해 노력 ) 하겠습니다.



## 참고자료 및 문헌

- 방탄소년단, '#BlackLivesMatter'에 12억원 기부  
(<https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2020/06/582282/>)
- 우크라이나 전 재산 기부한 8살 아일랜드 소녀 '몽클'  
(<http://www.sisa-news.com/news/article.html?no=192266>)
- 위키백과 - 아이스 버킷 챌린지  
([https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4\\_%EB%B2%84%ED%82%B7\\_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4_%EB%B2%84%ED%82%B7_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80))
- 혐오와 차별을 없애는 운동 - '오늘부터 해시태그'  
(<http://www.veritas-a.com/news/articleView.html?idxno=417088>)
- Pink Shirt Day를 아시나요?  
(<https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/20463410/N>)

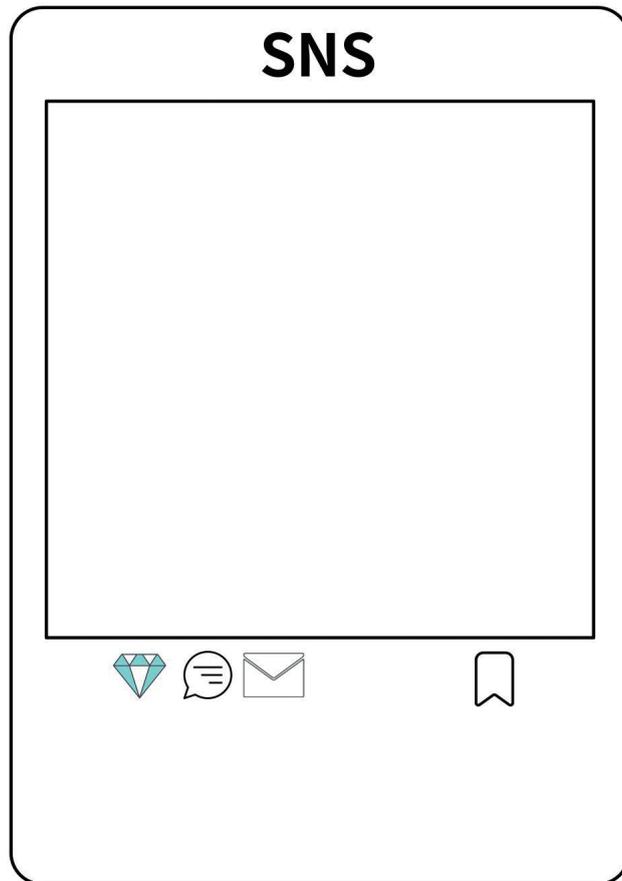


(                    )학교 (                    )학년 (                    )반 모둠: (                    )

## 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기

모둠 친구들이 만든 해시태그를 살펴보고 가장 좋은 아이디어를 선정해 적어봅시다.

앞서 살펴본 착한 챌린지를 떠올리며 해시태그와 어울리는 챌린지를 만들어봅시다.



## 1. 학습목표

- 디지털안전, 디지털 공존, 디지털 책임의 중요성을 떠올리고 정리한다.
- 디지털 안전, 디지털 공존, 디지털 책임에 대한 복습 활동에 질서를 지켜 열심히 참여한다.
- 평화로운 디지털 세상을 만들기 위해 노력하며 실천하는 자세를 갖는다.

## 2. 학습 개요

| 단계    | 교수 · 학습 활동  | 시간(분) | 준비물/자료     |
|-------|---|-------|------------|
| 마음 열기 | [도입] '책임'의 걱정 듣기<br>- 게임 세계에 갇힌 안전 공존 책임 탈출기                                    | 5     |            |
| 활동하기  | [활동1] 평화로운 디지털 세상 빙고게임<br>- 평화로운 디지털 세상 퀴즈를 풀고 답을 확인하며 빙고게임하기                   | 10    | 활동지        |
|       | [활동2] 안전 · 공존 · 책임이와 함께하는 디지털 평화지킴이 게임<br>- 1~8차시동안 배운 내용으로 모둠별 평화지킴이게임 하기      | 20    | PPT,<br>게임 |
| 정리하기  | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 1~8차시 내용 중 중요하다고 생각하는 점 생각하기<br>- 수업을 통해 다짐한 내용 공유하기 | 5     |            |

## 3. 지도의 주안점

- 9차시는 1~8차시에서 중점적으로 다루었던 내용을 전체적으로 정리하고 복습하는 차시임을 인지하고 수업에 임하도록 한다.
- 학생들이 지나치게 학습적인 내용에 몰입하기보다 활동적인 부분을 강조하며 흥미를 유발하여 자연스럽게 습득되도록 한다.
- 활동2는 단순히 게임으로 끝나기보다는 지금까지 학습한 내용을 총정리하고 복습하는 활동임을 이해하도록 한다.
- 학생들의 특성과 시간에 따라 활동1이나 활동2 중에서 필요한 활동을 선택하여 한 가지만 선택하여 진행할 수 있다.



동기유발

- 게임 세계에 갇힌 안전 공존 책임 탈출기

어느 게임 세계에 갇혀버린 안전 공존 책임이. 이 세계에서 다시 현실로 돌아오기 위해서는 디지털 안전, 공존, 책임에 대한 퀴즈를 풀고 포인트를 모아야 한다! 게임에 갇힌 안전공존 책임이는 퀴즈를 풀기 위해 지금까지 배웠던 1-8차시 내용을 다시 떠올려본다. 빙고 게임으로 내용을 복습하고, 현실 세계로 돌아오기 위해 함께 문제를 풀어 포인트를 모아보자!



학습문제 확인

디지털 안전, 공존, 책임에 대해 복습하고, 평화로운 인터넷 세상을 만들기 위해 노력하는 마음가짐을 가질 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 평화로운 디지털 세상 빙고게임

#### 빙고 게임을 통해서 1-9차시 핵심내용 복습하기

- 주어진 활동지 문제를 풀고 답을 9칸 빙고판에 무작위로 섞어 써넣어 빙고게임하기

- (ㄱㅇㅈㅂ)란 '나'를 확인할 수 있는 정보를 말한다.
- 디지털 정보를 접했을 때 반드시 (ㄱㅈㅈㅂ)가 아닌지 확인한다.
- (ㅇㅇㅂㅍㄹ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등을 이용한 사이버 공간에서 다른 사람을 괴롭히는 행동을 말한다.
- 디지털 세상에서 사회 문제를 해결하는 방법에는 (ㅎㅅㅌㄱ) 만들기가 있다.
- 디지털 기기 (ㄱㅇㅇ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠져 과하게 몰입하는 것을 말한다.
- 악플을 줄이는 방법에는 (ㅅㅍ)을 달아 악플을 덮어버리는 방법이 있습니다.
- 공용 컴퓨터는 사용하며 로그인한 후 반드시 (ㄹㄱㅇㅇ)을 해야 한다.
- (ㅈㅈ)가 불분명한 링크를 누르면 안 된다.
- 디지털 세상에서도 항상 함께 노력하고 고민하는 (ㅎㅇ)이 필요하다.

### 활동 2 안전 · 공존 · 책임이와 함께하는 디지털 평화지킴이 게임

#### 1-8차시에 배운 내용으로 디지털 평화지킴이 게임하기

- 지금까지 배운 내용 정리를 위해 디지털 평화지킴이 게임하기

#### 디지털 평화 지킴이 게임

디지털 평화지킴이 게임은 기존 '마리오 정리게임'이라고 불리던 PPT 형식의 게임을 활용하여 평화로운 디지털 세상 만들기 퀴즈를 하는 게임이다. PPT로 게임을 만들고 모둠별로 팀을 이루어 문제를 선택하고 답을 맞히면 문제마다 주어지는 상점을 획득한다. 가끔 다른 팀의 점수와 바꾸기, 보너스 점수 등의 재미 요소도 섞여 있다.

|   |  |
|---|--|
| <p><b>활동2</b> 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임</p> | <p><b>활동2</b> 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임</p> <p>Q 업기 사진을 공유해 여러 명의 친구에게 웃음거리가 되게 만드는 것은 사이버 폭력의 유형 중에서 사이버 ( )에 해당합니다.</p> <p><b>명예훼손</b></p> |
|---|--|

게임이 시작되면 숫자가 짝 나옴과 학생들은 모둠별로 팀이 되어 번호를 하나 선택한다

선택한 번호에는 디지털 안전, 공존 책임 내용에 대한 문제가 있고, 모둠에서 문제 답을 시간 안에 화이트보드에 적는다

**활동2** 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임

**활동2** 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임

|          |                 |
|----------|-----------------|
| 10points | 한 팀을 골라 20점을 뺏음 |
| 20points | 10점을 뺏김         |
| 30points | 20점을 뺏김         |
| 40points | 0 point         |
| 50points |                 |

어떤 번호에는 문제 대신 보너스가 주어진다

문제 답을 정확하게 맞히면 문제에 따라 각각 정해진 포인트를 얻게 되고, 보너스의 물음표 박스 세 개중에 하나를 선택하면 오른쪽의 아이템 중에 하나가 나온다.

- 모둠 순서대로 돌아가면서 문제를 선택해서 풀고 마지막에 제일 높은 포인트를 얻은 모둠 승리
  - 다른 모둠도 함께 문제를 풀어보도록 한다.
  - 모둠 내에서도 한 사람만 문제를 풀지 않고 서로 의논하고 돌아가면서 해결하도록 한다.
  - 틀리면 점수를 얻지 못하지만 되도록 정답을 맞힐 수 있도록 어려운 문제에는 힌트를 줄 수 있다.
  - 비슷한 게임 요소를 담은 정리게임이 많으므로 아래 디지털 안전 공존 책임에 대한 문제를 넣어 바꿀 수 있다.
- (참고 게임 틀 : 마리오 - <https://bit.ly/3FrDtqk>  
 미스터리박스 - <https://bit.ly/3Ujzrt>  
 신기한 과자가게 - <https://bit.ly/4093d2P>  
 주토피아 - <https://bit.ly/3ylea0w>

### [게임 문제]

- ① 다음은 무엇의 특징을 말하는 것일까요? (특정 사람을 알아볼 수 있다. 죽은 사람과 단체는 포함되지 않는다.)
- ② 쉽게 일어나는 개인정보 유출 상황 사례를 2가지 적어보세요.
- ③ 개인정보가 유출되면 어떤 피해를 입을 수 있을지 1가지만 적어보세요.
- ④ 다음은 개인정보 유출을 예방하는 방안 중 2가지입니다. 괄호 안에 들어갈 낱말을 순서대로 적으세요.  
( ( )를 주기적으로 바꾼다. / ( )가 불분명한 첨부파일 다운로드하지 않는다 )
- ⑤ 엽기 사진을 공유해 여러 명의 친구에게 웃음거리가 되게 만드는 것은 사이버 폭력 유형 중 사이버 ( )에 해당합니다.
- ⑥ 다음 빈 칸에 들어갈 낱말을 적어보세요.  
(사이버 폭력의 유형 중에서 사이버 (따돌림)은 사이버 공간에서 특정 상대를 대화에 참여하지 못하게 하거나 채팅방에서 퇴장하지 못하게 하는 것과 같은 모든 행위를 말합니다.)
- ⑦ 사이버 폭력을 대처하는 방안을 나열한 것입니다. 빈 칸에 들어갈 낱말을 차례로 적어보세요. (흥분하지 말고 ( )하게 대응한다. / ( )를 꼭 확보한다. / 보호자, 학교, 전문기관, 경찰 등에 ( )을 요청한다)
- ⑧ 다음 빈 칸에 들어갈 낱말을 적어보세요. 사이버 폭력의 유형 중에서 사이버 (스토킹)은 사이버 공간에서 원하지 않는 문자, 사진, 동영상을 반복적으로 보내 상대방에게 공포심이나 불안감을 주는 모든 행위를 말합니다.
- ⑨ 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠지는 것을 무엇이라고 합니까?
- ⑩ 디지털 과몰입을 예방할 수 있는 방안을 2가지 적어보세요.
- ⑪ 악플을 줄이는 방법에는 어떤 것들이 있었나요? 1가지만 적어주세요.
- ⑫ 얼굴을 합성하는 기술을 무엇이라고 할까요? 힌트 - 딥피크
- ⑬ 디지털 기기를 사용해 모뎀 활동을 할 때 지켜야 할 예절을 적은 것입니다. 괄호 안에 들어갈 말을 차례대로 적어주세요 (( )의 확산을 막기 위해서 정보를 가져올 때는 자료의 출처를 올바르게 적습니다. 인공지능이 만든 글이나 다른 사람의 글을 함부로 ( )하지 않습니다.)
- ⑭ 디지털 정보가 믿을만한지 판별하는 방법을 1가지만 적어보세요.
- ⑮ 디지털 세상에서 사회 참여를 유도하기 위해 SNS를 통해 사회 참여를 유도하여 선한 영향력을 행사하는 방법에는 ( ) 만들기가 있습니다.
- ⑯ 디지털 세상에서도 항상 함께 노력하고 고민하는 ( )이 필요하다.
- ⑰ 사이버 폭력의 유형 중에서 스마트폰, 컴퓨터 등을 이용한 사이버 공간에서 다른 사람을 괴롭히는 행위는 무엇입니까?
- ⑱ 개인정보 유출을 막기 위해서 공용 컴퓨터는 사용 후 반드시 ( )을 해야 한다.
- ⑲ 데이터 핫스팟 공유를 강요하는 행위는 사이버( )에 해당한다.
- ⑳ SNS와 같은 디지털 활동에 지나치게 빠지면 어떤 문제가 발생하게 될지 적어봅시다.

- 게임을 통해 평화로운 디지털 세상 만들기를 위한 방법 정리 및 복습하기



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 수업을 통해 디지털 안전, 공존, 책임에 대해 복습하며 가장 중요하게 생각하는 점이 무엇인지 이야기해 봅시다.
  - ④ 사이버 폭력에 대한 내용이 조금 헛갈렸는데 게임을 통해 확실히 알게 되었습니다.
  - ④ 지금까지 평화로운 디지털 세상을 만들기 위한 다양한 방법을 복습했습니다.

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 시민의식을 갖고 지켜나가는 태도를 가질 수 있도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( )하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 디지털 안전, 디지털 공존, 디지털 책임에 대해 생각하며 평화로운 디지털 세상을 만들기 위해 노력 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 그동안 배운 내용을 잘 지켜 평화로운 디지털 세상을 만들기 위해 노력 ) 하겠습니다.

(                    )학교 (                    )학년 (                    )반 (                    )번 이름: (                    )

## 빙고 게임을 위한 퀴즈 풀기

다음 문제를 보고 들어갈 초성을 적어주세요

|   | 문제   | 정답 |
|---|--|----|
| 1 | (ㄱㅇㅈㅂ)란 '나'를 확인할 수 있는 정보를 말한다.                               |    |
| 2 | 디지털 정보를 접했을 때 반드시 (ㄱㅍㅈㅂ)가 아닌지 확인한다.                          |    |
| 3 | (ㅅㅇㅂㅍ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등을 이용한 사이버 공간에서 다른 사람을 괴롭히는 행동을 말한다.      |    |
| 4 | 디지털 세상에서 사회 문제를 해결하는 방법에는 (ㅎㅅㅌㄱ) 만들기가 있다.                    |    |
| 5 | 디지털 기기 (ㄱㄴㅇ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠져 과하게 몰입하는 것을 말합니다. |    |
| 6 | 악플을 줄이는 방법에는 (ㅅㅍ)을 달아 악플을 덮어버리는 방법이 있다.                      |    |
| 7 | 공용 컴퓨터는 사용하며 로그인한 후 반드시 (ㄹㄱㅇㅇ)을 해야 한다.                       |    |
| 8 | (ㅈㅈ)가 불분명한 링크를 누르면 안 된다.                                     |    |
| 9 | 디지털 세상에서도 항상 함께 노력하고 고민하는 (ㅎㄷ)이 필요하다                         |    |

## 빙고 게임하기

다음 빈 칸에 퀴즈 정답 9개를 원하는 순서대로 한 칸에 하나씩 적고 빙고게임을 해봅시다.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 1. 학습목표

- 디지털 시민의식을 이루고 있는 핵심가치와 세부영역을 이해한다.
- 디지털 시민의식을 담은 캠페인 노래를 제작한다.
- 아름다운 디지털 세상을 함께 만들고자 하는 자세와 태도를 갖는다.

## 2. 학습 개요

| 단계    | 교수·학습 활동   | 시간(분) | 준비물/자료                                 |
|-------|--|-------|--|
| 마음 열기 | [도입] 숨어 있는 단어를 찾아라<br>- 노래의 가사를 맞추고 개사한 노래를 부르며 학습할 내용 예상하기<br>- 낱자들을 조합하여 디지털시민성 핵심가치, 세부 영역 명칭 맞추기<br>- 디지털 시민의식 핵심가치와 세부영역 돌아보기 | 5     | '친구가 되는 멋진 방법' 음원                      |
| 활동 하기 | [활동1] 같은 노래 다른 가사<br>- 개사할 노래 불러보기 또는 개사할 노래 선택하기<br>- 디지털 시민의식을 담은 캠페인송을 '같은 노래 다른 가사'로 협동하여 만들기                                  | 15    | 활동지,<br>회전 다트판(원판),<br>보드마카,<br>디지털 기기 |
|       | [활동2] 함께 부르는 디지털 시민송<br>- 모둠별 디지털 시민송 함께 살펴보기<br>- 모둠별로 발표한 디지털 시민송 중에서 좋았던 곡을 투표로 한 곡을 뽑아서 학급이 함께 불러보기                            | 15    | 활동지, 색도화지,<br>매직펜<br>투표용 스티커<br>실물화상기  |
| 정리 하기 | [정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기<br>- 함께 한 활동에 대해 생각하고 느낀 점 나누기<br>- 디지털 시민으로서의 다짐 나누기  | 5     |  |

## 3. 지도의 주안점

- 본 차시는 디지털 시민의식에 대해 앞 차시에서 배웠던 내용들을 복습하고 종합하는 차시이다. 디지털 시민의식의 핵심가치인 디지털 안전, 디지털 공존, 디지털 책임과 세부영역인 개인정보보호, 사이버폭력대응, 과몰입 방지, 자기 정체성, 타인 존중, 공유·협업, 정보 판별, 사회 참여, 가치 창출이 담긴 디지털 시민송(song)를 학급 친구들과 협동하여 제작해 보도록 한다. 더불어 학생들이 만든 창작물에 우리가 바라는 올바른 디지털 세상을 만들자는 캠페인 요소가 담기도록 한다.

- 디지털 시민송은 기존에 알려진 곡 또는 음악시간에 배웠던 곡들 중 한 곡을 정해 개사하는 형식으로 하며 교사가 직접 곡을 제안해도 되고, 학생들이 좋아하는 곡을 선정할 수도 있다.
- 교사는 학생들이 개사한 곡을 전체가 볼 수 있도록 제시함으로써 학급 전체 학생이 함께 노래를 불러보는 경험을 갖게 할 수 있다.



## 마음열기

### 동기유발

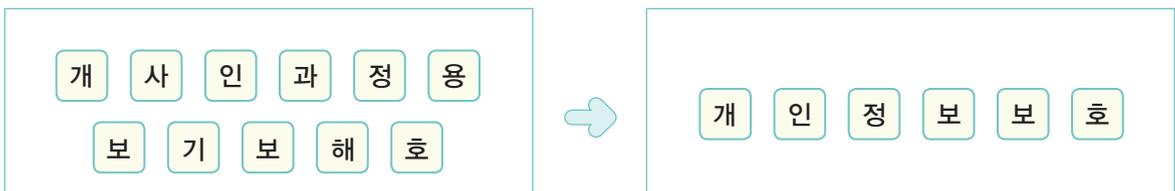
- 『숨어 있는 단어를 찾아라』를 해 봅시다.
- 선생님과 함께 노래를 불러보면서 수업을 시작하겠습니다. 노래 제목은 '친구가 되는 멋진 방법'입니다. 노래 가사가 숨겨져 있으니 잘 듣고 가사를 맞춰 보세요.
- 숨어 있는 가사는 인사, 맞장구, 조금만, 이해, 진심, 친구, 마음, 들어주기입니다.
- 선생님이 이 노래 가사를 다음과 같이 바꾸어 보았어요. 이 가사로 다시 함께 불러볼게요.

제목 : 디지털 시민이 되는 멋진 방법

♫ 첫 번째로 정보보호 사이버폭력예방 두번째  
세 번째엔 진심으로 과몰입 방지 (그래그래)  
그 다음에 시작하는 자기정체성은 네 번째  
하고픈 말 빨리하고 싶지만 타인을 존중해요  
(후렴) 하하하하 공유 협업해요 그래그래 정보판별 신중하게  
맞아맞아 진심으로 나누다 보면 정말정말 디지털이 좋은  
나의 공간이 된 걸, 디지털 시민 이렇게 되도록 모두모두 노력해요  
라랄라라 한 걸음 라랄라라 두 걸음 아름다운 디지털 세상 만들어 봐요

- (선택) 선생님이 보여주는 화면에 낱자들이 흩어져 있습니다. 이 낱자들 중에 몇 가지를 합하면 지금까지 우리가 배웠던 디지털 시민의식에 대한 단어가 숨어 있습니다. 어떤 단어가 숨어 있는지 맞춰 보시기 바랍니다.

(화면과 학생 답 예시)



- 개인정보보호입니다.

- 노래 속에 담겨 있던 내용은 무엇이었죠? 맞아요, 디지털 시민의식에 대한 내용이에요. 지금까지 배웠던 디지털 시민의식을 되돌아봅시다.

| 핵심가치   | 세부 영역    | 의미                                   |
|--------|----------|--------------------------------------|
| 디지털 안전 | 개인정보보호   | 정보 유출로 인한 피해로부터 자신을 보호               |
|        | 사이버 폭력대응 | 과도한 디지털 기기 사용에서 벗어나 온/오프라인 생활을 관리    |
|        | 과몰입 방지   | 디지털 세상의 폭력 위험(악플, 사이버불링 등)에 적절한 대처   |
| 디지털 공존 | 자기정체성    | 디지털 활동으로 형성되는 자신의 이미지를 올바르게 인식하고 관리  |
|        | 타인 존중    | 예의와 규칙을 지키며 긍정적으로 타인과 의견을 공유하고 관계 형성 |
|        | 공유 · 협업  | 타인과 공동의 목표를 달성하기 위해 정보를 나누고 협력       |
| 디지털 책임 | 정보 판별    | 비판적 사고를 통해 정보의 옳고 그름을 판단             |
|        | 사회 참여    | 디지털 세상에서 지역사회 및 글로벌 문제 해결에 참여        |
|        | 가치 창출    | 디지털 콘텐츠 수정 · 편집 · 창조를 통한 사회적 공헌      |



• 개념이 되는 단어들을 정확히 알고 그것을 외우는 것이기 보다는 그 동안 배웠던 내용을 되돌아 보는 것에 주안점을 두도록 합니다. 선택 활동 시, 학생들이 퀴즈를 어렵게 느낄 경우, 단어들을 함께 살펴보는 것으로 수업을 운영할 수 있습니다.

### 학습문제 확인

디지털 시민의식을 담은 디지털 시민송(Song)을 만들어 함께 불러볼 수 있다.

## 활동하기

### 활동 1 같은 노래 다른 가사

#### 개사할 노래 불러보기 또는 개사할 노래 선택하기(전체 활동)

- 디지털 시민의식을 담은 노래를 만들려고 합니다. 오늘 개사할 곡은 앞에서 함께 불러 본 '친구가 되는 멋진 방법'입니다.
- (선택) 디지털 시민의식을 담은 노래를 만들려고 합니다. 우리가 음악 시간에 배웠던 노래 중 하나를 골라서 개사를

하려고 합니다. 어떤 노래가 좋을지 음악교과서를 펼쳐놓고 함께 정해 봅시다.

- ▶ 우주자전거, 구슬비, 안녕, 라쿠카라차, 숫자송, 고기잡이, 풍당풍당, 작은별, 고기잡이, 아기염소, 넌 할 수 있어, 도레미송 등(해당 학년에서 배웠던 곡 중 선정하기)
- 여러분이 말한 곡을 회전 다트판에 옮겨 적었습니다. 다트판을 돌려 곡을 정해보겠습니다.
- 그럼, 우리가 정한 노래를 다함께 불러봅시다.

### 디지털 시민의식을 담아 노래 개사하기(모둠 활동)

- 우리가 함께 선택한 노래의 가사를 모둠별로 디지털 시민의식을 담아 바꾸어 봅시다. 우리가 바꾼 노래로 디지털 세상을 좀 더 아름답게 만들 수 있도록 가사를 바꾸어 보면 좋겠습니다. 가사를 다 바꾼 모듬은 함께 작은 소리로 연습해 봅시다.
- ▶ 모듬별로 노래를 개사하고 개사한 노래를 활동지 또는 색도화지에 옮겨 적는다.
- ▶ 모듬별로 개사한 노래를 연습한다.

#### TIP

- 디지털 시민의식의 하위 개념인 개인정보보호, 사이버 폭력대응, 과몰입 방지, 자기정체성, 타인 존중, 공유·협업, 정보 판별, 사회 참여, 가치 창출이 골고루 담긴 디지털 시민송을 만들도록 편안하고 자유로운 분위기를 만들어 줍니다. 곡의 가사를 나누어도 좋습니다.
- 디지털 시민의식이 담고 있는 개념이 많으므로 디지털 안전송, 디지털 공존송, 디지털 책임송으로 나누어 제작할 수 있도록 허용해도 좋습니다.

### 디지털 기기 활용방안

- 개사한 노래를 패들렛에 옮겨 적을 수 있습니다.
  - ▶ <https://ko.padlet.com/>에 접속합니다.
- AI 음악도구 word synth와 assist melody를 활용하여 디지털 시민의식 함양을 위한 문구를 간단한 음으로 표현할 수 있습니다. 노래가 되지는 않지만 흥미로운 활동이 될 수 있습니다.
  - ▶ <https://creatability.withgoogle.com/word-synth/> 접속합니다.
  - ▶ 구글에서 assist melody에 접속합니다.

## 활동 2 함께 부르는 디지털 시민송(Song)

### 디지털 시민송(Song)을 모둠별로 발표하기(전체 활동)

- 모둠별로 만든 디지털 시민송을 함께 불러 봅시다.
  - ④ 모둠별로 개사한 가사를 함께 전체화면을 통해 살펴보며 불러본다.

#### TIP

- 교사는 해당 학년 음악교과서의 음원을 준비하도록 합니다.
- 학생들이 발표하는 노래 가사를 화면에 바로 보여주어 학급 전체 학생들이 노래의 가사를 함께 볼 수 있도록 해 줍니다. 고학년 학생들의 특성상 모둠별 발표는 지양합니다.
- 색도화지에 크게 적어서 가사가 잘 보이게 할 수도 있습니다.

### 우리반 디지털 시민송(Song) 정하고 함께 불러보기(전체 활동)

- 디지털 시민송 중 인상적이고 잘 만들어진 곡을 한 곡 투표로 선정해 봅시다.
  - ④ 칠판에 붙은 모둠별 활동지 또는 가사를 적은 색도화지에 선생님께서 주신 투표용 스티커를 붙인다.
- 우리가 함께 뽑은 디지털 시민송을 다함께 한 목소리로 불러 봅시다.

#### TIP

- 우리반 디지털 시민송을 뽑을 때 공정하게 뽑을 수 있도록 분위기를 이끕니다.
- 공정한 투표를 위해 1인당 2~3개의 스티커를 주고, 자신이 속한 모둠을 투표하지 않도록 합니다.
- 스티커를 받고 전체 학생이 한 번에 나오지 않고 조별로 질서 있게 나오게 합니다. 바르게 앉아 있는 조부터 나오게 한다고 하여 정숙을 이끌어도 좋습니다.

### 디지털 기기 활용방안

- 패들렛의 댓글 기능을 활용하여 투표할 수 있습니다. 패들렛에는 '좋아요' 기능이 없으므로 댓글로 '좋아요'라고 적어주는 방식으로 투표합니다.
  - ▶ <https://ko.padlet.com/>에 접속합니다.
- 시 음악도구로 만든 멜로디도 패들렛에 공유하여 발표할 수 있습니다.

노래 가사 바꾸기(3-4명) 노래의 가사를 친구들과 협동하여 디지털 시민의식에 맞게 바꾸어 봅시다.

선택한 곡명 : ( 친구가 되는 멋진 방법 )

♫ 첫 번째는 정보보호 사이버폭력예방 두번째

세 번째엔 진심으로 과몰입 방지 (그래그래)

그 다음에 시작하는 자기정체성은 네 번째

하고픈 말 빨리하고 싶지만 타인을 존중해요

(후렴) 하하하하 공유 협업해요 그래그래 정보판별 신중하게

맞아맞아 진심으로 나누다 보면 정말정말 디지털이 좋은

나의 공간이 된 걸, 디지털 시민 이렇게 되도록 모두모두 노력해요

리랄라라 한 걸음 랄라랄라 두 걸음 아름다운 디지털 세상 만들어봐요

### 활동 3 심화(선택) 활동

#### 우리반 디지털 시민송 뮤직비디오로 제작하기

- 우리반 디지털 시민송을 영상으로 제작하여 온라인에 공유해 봅시다.
- (선택 1) 가사를 우리반 학생 수에 맞게 나누고 그 가사 또는 디지털 시민의식에 어울리는 그림을 그리겠습니다. 그 그림과 가사를 연결해서 뮤직 비디오를 만들어 봅시다.
- (선택 2) 모둠별로 노래에 어울리는 춤동작을 만들어 뮤직비디오를 만들어 봅시다.

#### TIP

- 교사는 학생들이 제작한 그림 또는 영상을 촬영해서 '뱀믹스', 'Vlo(블로)'등과 같은 무료 동영상 편집 프로그램으로 뮤직비디오를 완성시켜 줄 수 있습니다.
- 학생들이 가지고 있는 스마트 기기로 모둠별로 뮤직비디오를 만들어서 공유사이트(구글, 패들렛 등)에 업로드 하여 함께 볼 수 있습니다.



## 정리하기

### 오늘 함께 한 활동에 대해 생각하고 느낀점 나누기

- 오늘 디지털 시민의식을 되돌아보고, 디지털 시민송을 만들어 보았습니다. 함께 활동을 하면서 생각하고 느낀 점을 이야기해 봅시다.

### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 수업을 통해 새롭게 알게 된 것은 무엇이 있는지 이야기 해 봅시다.
  - ④ 디지털 시민의식에는 안전, 공존, 책임이 있음을 되돌아보았습니다.
  - ④ 디지털 안전에는 개인정보보호, 사이버 폭력대응, 과몰입 방지가 있음을 복습했습니다.
  - ④ 디지털 공존에는 자기정체성, 타인 존중, 공유·협업이 있음을 복습했습니다.
  - ④ 디지털 책임에는 정보 판별, 사회 참여, 가치 창출이 있음을 복습했습니다.
  - ④ 노래를 통해 세상에 우리의 목소리를 전달할 수 있다는 것을 알게 되었습니다.

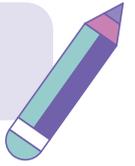
### 다짐하기

- 디지털 시민의식에 대해 함께 다짐해봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 (안전한 디지털 세상을 만들도록 노력) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 (아름다운 디지털 세상을 만들도록) 하겠습니다.



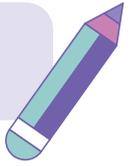
---

메모



---

메모



## 연구개발

### 연구책임자

정제영(이화여자대학교)

### 공동연구원

박주형(경인교육대학교)

황재운(이화여자대학교)

선미숙(이화여자대학교)

조현명(이화여자대학교)

문명현(이화여자대학교)

### 연구협력진

김보영(서울대도초등학교)

김유진(서울홍연초등학교)

남미영(서울명덕초등학교)

원지영(향산초등학교)

유지영(서울북가좌초등학교)

윤선경(서울금양초등학교)

이명희(서울수명초등학교)

진서영(강동송파교육지원청)

최지선(서울언남초등학교)

최한솔(마북초등학교)

### 연구보조원

구지연(이화여자대학교)

이채윤(이화여자대학교)

## 안전, 공존, 책임이와 함께하는

## 디지털 시민 탐험대

퍼낸날 | 2023년 9월

지은이 | KT, 이화여자대학교 미래교육연구소

기획, 개발 | 이화여자대학교 미래교육연구소

디자인 | 중앙미디어디자인

발행 | KT



