



# 2017

인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전

## 우수지도서

2017

인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전

우수지도서

방송통신위원회

NIA 한국정보화진흥원

# 2017

인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전

## 우수지도서



방송통신위원회

NIA 한국정보화진흥원

## 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전

# 두서노서

## 2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전 우수지도서 목 차



# 01

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
창의적 체험활동 분야 대상  
서울매동초등학교 이윤희 선생님

## 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기

수업개요	008
1차시 아름다운 인터넷 세상을 여행해요	011
2차시 아름다운 인터넷 세상 여행기를 써요	029
활동지	045



# 02

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
교과연계 분야 대상  
서울등양초등학교 유수진 선생님

## 우리는 몬스터 잡는 인터넷 탐험대

수업개요	082
1차시 인터넷 세상 속 몬스터를 찾아라!	085
2차시 인터넷 세상 속 몬스터를 잡아라!	101
활동지	115



# 03

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
창의적 체험활동 분야 최우수상  
나주초등학교 김정애 선생님

## 역지감지(易地感之)로 실천하는 사이버 언어예절

수업개요	166
1차시 사이버 언어폭력 바로 알기	169
2차시 역지감지를 통해 실천하는 사이버 언어예절	193
활동지	209



# 04

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
창의적 체험활동 분야 최우수상  
이리모현초등학교 김금화 선생님

## 너와 나의 이야기, 사이버 경계존중

수업개요	232
1차시 사이버공간 경계존중의 필요성 인식하기	235
2차시 사이버공간 경계존중 실천하기	249
활동지	265



# 05

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
교과연계 분야 최우수상  
만수북중학교 박정현 선생님

## 인터넷윤리 읽고 익혀요

수업개요	284
1차시 인터넷윤리 위반 문제 드라마 제작하기	287
2차시 인터넷윤리 의식 함양을 위한 캠페인 계획하기	301
활동지	315



# 06

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
교과연계 분야 최우수상  
진천상산초등학교 최성인 선생님

## 활동 중심 학습으로 유쾌한 사이버 어울림 세상 만들기

수업개요	334
1차시 나의 온라인 댓글은 올바른까?	337
2차시 나의 채팅은 어떤 감정으로 전달될까?	351
활동지	365



# 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기

서울매동초등학교 이윤희 선생님



# 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기

## 수업의 의미

이 수업은 '아름다운 인터넷 세상'의 각 나라를 여행하며 저작권, 사이버 언어, 게임중독, 개인정보, 네티켓에 대해 학생들이 스스로 내용을 찾아 배울 수 있도록 기획되었습니다. 저작권, 사이버 언어, 게임중독, 개인정보, 네티켓의 5가지 항목을 각 나라에서 관광을 즐기는 형식으로 구성하여 학생들에게 수업에 참여하는 재미를 부여하고자 했습니다.

이 수업을 통해서 학생들이 스스로 인터넷윤리에 대한 지식과 정보를 얻고, 인터넷 세상에서 필요한 바람직한 태도를 기를 수 있을 것으로 기대하고 있습니다.

이 수업은 총 2차시로 기획되어 있습니다. 1차시에서는 여행에 초대되어 각 나라를 여행하고, 2차시에서는 여행의 내용을 되돌아봅니다. 각 차시가 40분 분량으로 기획되어 있지만 1, 2차시를 블록으로 진행하는 것도 가능합니다.

## 수업 전체흐름도

구분	차시명	차시구성
1차시	아름다운 인터넷 세상을 여행해요	<ul style="list-style-type: none"><li>수업 안내 및 생각 열기 편지 왔어요!</li><li>생각 펼치기 ① 여행지 공부하기</li><li>생각 펼치기 ② 각 나라 여행하기</li><li>생각 펼치기 ③ 여행 내용 확인하기</li><li>생각 실천하기 여행 소감 나누기</li></ul>
2차시	아름다운 인터넷 세상 여행기를 써요	<ul style="list-style-type: none"><li>수업 안내 및 생각 열기 인터넷윤리 정의하기</li><li>생각 펼치기 ① 여행을 되돌아보는 OX 퀴즈 풀기</li><li>생각 펼치기 ② 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기 쓰기</li><li>생각 펼치기 ③ 최고의 여행 작가 뽑기</li><li>생각 실천하기 나의 아름다운 여행기 작성 소감 나누기</li></ul>

## 수업대상

- 초등학교 4-6학년 창의적 체험활동 수업을 위해서 기획되었습니다.
- 활동지의 난이도를 조정하여 초등학교 3학년에 적용하는 것도 가능합니다.

## 이 수업을 통해서 학생이 얻을 역량

- 자기관리 역량
- 의사소통 역량
- 공동체 역량

## 학습목표

- 인터넷윤리의 뜻을 말할 수 있다.
- 올바른 인터넷윤리가 무엇인지 설명할 수 있다.
- 바른 인터넷 사용에 대한 의지를 다질 수 있다.

## 수업을 위한 사전정보

- 인터넷 세상의 긍정적인 면과 부정적인 면에 대해 미리 찾아보는 것이 좋습니다.
- 창의적 체험활동 시간을 활용하여 인터넷윤리와 관련된 기사나 뉴스를 찾아보면 도움이 됩니다.

1차시

# 아름다운 인터넷 세상을 여행해요

생각 열기      편지 왔어요!  
생각 펼치기 ① 여행지 공부하기  
생각 펼치기 ② 각 나라 여행하기  
생각 펼치기 ③ 여행 내용 확인하기  
생각 실천하기 여행 소감 나누기





## 선생님을 위한 ①차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업에서 학생들은 ‘아름다운 인터넷 세상’에 초대받아 저작권 나라, 사이버 언어 나라, 게임 나라, 개인정보 나라, 네티켓 나라를 여행하게 됩니다. 학생들이 직접 여행을 하며 관광을 하는 기분으로 활동지를 해결하는 과정에서 인터넷윤리의 의미를 이해할 수 있도록 구성하였습니다. 인터넷윤리의 정의와 인터넷 세상에서 어떤 태도를 가져야 하는지 교사가 강의식으로 전달하는 것에서 벗어나 학생이 스스로 찾아 깨달을 수 있도록 하였습니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 4-6학년 창의적 체험활동 수업 시간에 적용 가능하도록 구성하였으며, 1차시와 2차시를 나누어 운영하는 것과 블록으로 운영하는 것이 모두 가능합니다.
- 도덕 [4학년] 2단원 ‘함께하는 인터넷 세상’, 국어-나 [4학년 1학기] 6단원 ‘소중한 정보’, 도덕 [5학년] 4단원 ‘정보 사회에서의 올바른 생활’, 사회 [6학년 2학기] 4단원 ‘변화하는 세계 속의 우리’ 등의 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

‘아름다운 인터넷 세상’의 각 나라를 여행하며 인터넷윤리에 대한 내용을 습득하므로 질문을 통해 학생들의 여행이 적절했는지 확인하는 것이 필요합니다.

- “○○ 나라에서 어떤 여행을 했나요?”

### 학습목표

- 인터넷윤리의 뜻을 이해할 수 있다.
- 인터넷 세상에서 무엇을 지켜야 하는지 정리하여 말할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 다른 교과에서 인터넷 세상에 대해 배운 내용을 떠올려 보면 학생들이 활동의 방향을 이해하는 데 도움이 됩니다. 또 인터넷 세상의 긍정적인 면과 부정적인 면에 대해 미리 찾아보는 것도 좋습니다.
- 개인별로 활동하거나 짝과 함께 활동하는 수업입니다. 너무 많은 학생들이 무리지어 활동하거나 한 나라에만 머물지 않도록 선생님의 관찰이 필요합니다.
- 학생의 비행기 표, 여권, 활동지를 미리 인쇄하여 준비합니다. 여권은 점선을 따라 접어 수업 전에 미리 준비합니다.

## ①차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 편지 왔어요!	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ‘편지 왔어요!’ 만화 읽기</li> <li>▪ ‘아름다운 인터넷 세상’에서 보낸 비행기 표와 여권 살펴보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 편지 왔어요!</li> <li>▪ 비행기 표</li> <li>▪ 여권</li> <li>▪ 편지 봉투</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 여행지 공부하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 여행을 떠나기 전에 할 일 떠올리기</li> <li>▪ ‘아름다운 인터넷 세상’과 관련된 낱말 풀이를 하며 인터넷윤리와 관련된 용어의 뜻 알아보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 낱말 공부하기</li> </ul>
-----	----------------------	---	---



15분	생각 펼치기 ② 각 나라 여행하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ‘아름다운 인터넷 세상’을 여행하는 방법 알아보기</li> <li>▪ 자유롭게 각 나라를 여행하며 각 나라의 활동지 해결하고, 여권에 여행 완료 스티커 붙이기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 여행을 하는 방법</li> <li>▪ 각 나라 활동지</li> <li>▪ 여권</li> <li>▪ 여행 완료 스티커</li> </ul>
-----	-----------------------	--	--



5분	생각 펼치기 ③ 여행 내용 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 활동지 내용 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 각 나라 활동지</li> <li>▪ 최고의 여행 작가상장</li> </ul>
----	------------------------	---	---



5분	생각 실천하기 여행 소감 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 여행 소감 나누기</li> <li>▪ 다음 차시 내용 안내하기</li> </ul>	
----	----------------------	--	--

## 생각 열기

### 편지 왔어요!

활동시간

5분

수업 진행을 위한 스토리를 제시하는 단계입니다. 학생들은 ‘아름다운 인터넷 세상’에 초대되어 비행기 표와 여권이 담긴 편지 봉투를 배달받습니다. 이와 같은 내용이 담긴 만화를 보며 여행을 떠날 마음가짐을 가집니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학생들에게 만화를 통해 ‘아름다운 인터넷 세상’에 초대된 상황을 제시합니다. 각자 나누어 받은 편지 봉투를 열어 비행기 표와 여권을 보며 진행합니다.



▲ 활동지 47페이지 참고

[ 편지 왔어요! ]

2. 학생들에게 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

- 예 만화는 무슨 내용이었나요?
- 예 편지 봉투에 무엇이 들어있나요?

**수업진행 Tip**

해당 만화 자료는 전체 수업을 진행하기 위한 도입 자료입니다. 학생들이 여행이라는 소재에 흥미를 가지고 수업에 참여하면 효과적입니다. 실제 여행을 하는 기분을 가질 수 있도록 교실 안에서 활용할 수 있는 소품을 준비하는 것도 좋습니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

여권을 살펴보니 어떤 나라들을 여행할 수 있게 되어 있나요?  
5개의 나라들은 무엇과 관련이 있나요?  
이번 시간에는 저작권 나라, 사이버 언어 나라, 게임 나라, 개인정보 나라, 네티켓 나라를 여행하며 인터넷윤리에 대해 알아보겠습니다. 먼저 여행을 시작하기 전에 어떤 일을 해야 할지 함께 생각해 보겠습니다.

## 여행지 공부하기



여행을 떠나기 전에 하는 일들에 대해 떠올립니다. 표를 준비하거나 짐을 챙기는 등 다양한 일들에 대해 발표한 후, 여행을 갈 곳에 대해 미리 알아보는 것이 중요하다는 것으로 유도합니다. '아름다운 인터넷 세상'을 의미 있게 여행하기 위해 인터넷과 관련된 여러 가지 낱말들에 대해 공부할 수 있도록 했습니다.

## 수업의 전개흐름

1. 여행을 떠나기 전에 하는 일들에 대해 발표합니다.

- Q 여행을 떠나기 전에 하는 일에는 어떤 것들이 있을까요?
- A 여행 짐을 챙깁니다, 여행을 갈 곳에 대해 찾아봅니다.

2. '아름다운 인터넷 세상' 낱말 풀이 활동지를 해결하고, 답을 확인합니다.

여행하기

<인터넷 세상> 낱말 공부하기

이름

여행을 가기 전에 그 나라에 대해 공부하는 것은 필수이겠지요? 낱말 풀이를 하며 <아름다운 인터넷 세상> 여행을 준비해보세요.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1. <아름다운 인터넷 세상>에서 사람들이 사용하는 언어를 찾아주세요.

2. <아름다운 인터넷 세상>에서 사람들이 사용하는 언어를 찾아주세요.

3. <아름다운 인터넷 세상>에서 사람들이 사용하는 언어를 찾아주세요.

1. <아름다운 인터넷 세상>에서 사람들이 사용하는 언어를 찾아주세요.

2. <아름다운 인터넷 세상>에서 사람들이 사용하는 언어를 찾아주세요.

3. <아름다운 인터넷 세상>에서 사람들이 사용하는 언어를 찾아주세요.

답안

1	사	이	버	언	어	폭	력				
	이										개
	버		2	게	임	중	독		저		인
	언								작		정
	어			네	티	켓			권		보

☒ 활동 설명

아래의 네모 칸에 쓰인 설명을 읽고 자음 퀴즈를 풀립니다. 퀴즈의 답은 번호에 맞게 가로, 세로 칸을 찾아 씁니다.

▲ 활동지 55페이지 참고

[여행하기]

**수업진행 Tip**

낱말 풀이를 어려워하는 학생들이 있다면 자음으로 힌트를 주는 것이 도움이 될 수 있습니다. 또 함께 정답을 확인한 후에 인터넷 사전을 이용하여 단어의 뜻을 찾아 학생들과 공유하는 것도 좋습니다

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

여행을 갈 곳에 대해 미리 찾아보는 것이 왜 중요할까요?

‘아름다운 인터넷 세상’을 의미 있게 여행하기 위해 인터넷과 관련된 여러 가지 낱말들에 대해 알아보시다.

## 각 나라 여행하기

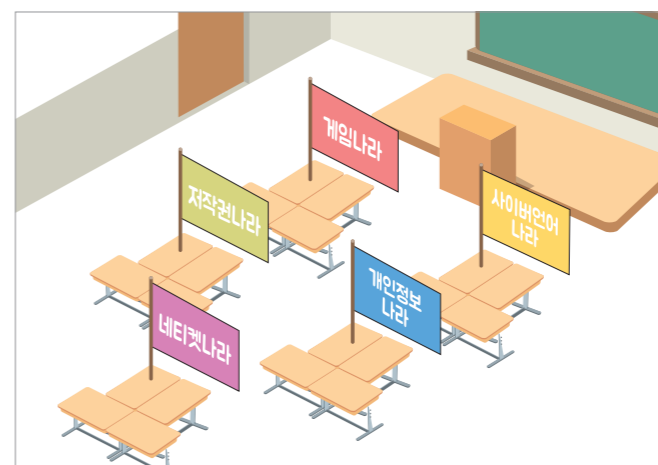
활동시간

-15분-

본격적으로 여행을 시작하는 시간입니다. 여행을 하는 방법을 확인한 후 여권을 들고 자유롭게 각 나라를 여행합니다. 각 나라의 자리에 놓인 활동지를 해결하며 인터넷윤리란 무엇인지 알아보도록 했습니다.

## 수업의 전개흐름

1. 교실에 책상을 5개의 모듈 대형으로 만들어 놓고 각 모듈을 5개의 나라로 합니다.

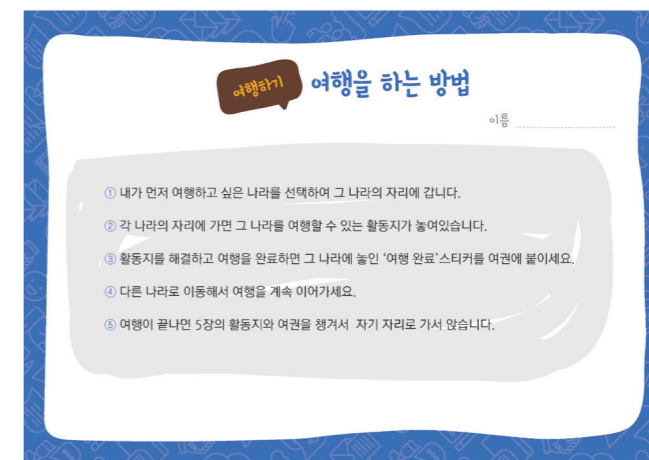


[교실 배치의 예]

### 활동 설명

교실 책상 배치의 예시 그림입니다. 각 교실 상황에 맞게 책상을 배열해 주시면 됩니다.

2. 여행을 하는 방법에 대해 활동지 자료를 보며 확인합니다.



▲ 활동지 57페이지 참고

### [여행을 하는 방법]

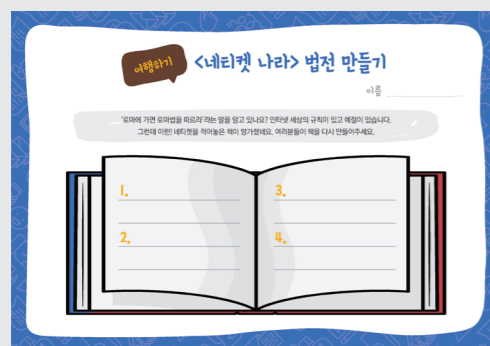
3. 각 나라를 자유롭게 여행하며 활동지를 해결하여 모으고, 여권에 여행 완료 스티커를 붙입니다.

저작권 나라



▲ 활동지 59페이지 참고

## 네티켓 나라



▲ 활동지 61페이지 참고

[ 각 나라 활동지 ]

**Q** ‘금강산도 식후경’이라는 속담을 알고 있나요?  
여행을 할 때는 그 나라의 음식을 맛보는 것이 중요  
합니다.  
그런데 이런! 저작권 침해 때문에 <저작권 나라>의  
음식이 상하려고 하네요.  
<보기> 중 저작권 보호와 관련해 옳은 설명의 번호는  
법상 위에, 옳지 않은 번호는 쓰레기통에 적어주세요.

**A** 밥상: 3, 4, 5, 6, 7, 8  
쓰레기통: 1, 2, 9

**Q** ‘로마에 가면 로마법을 따르라.’ 라는 말을 알고  
있나요? 인터넷 세상에는 인터넷 세상의 규칙이  
있고 예절이 있습니다. 그런데 이런! 네티켓을  
적어놓는 책이 망가졌네요. 여러분들이 책을 다시  
만들어주세요.

**A**

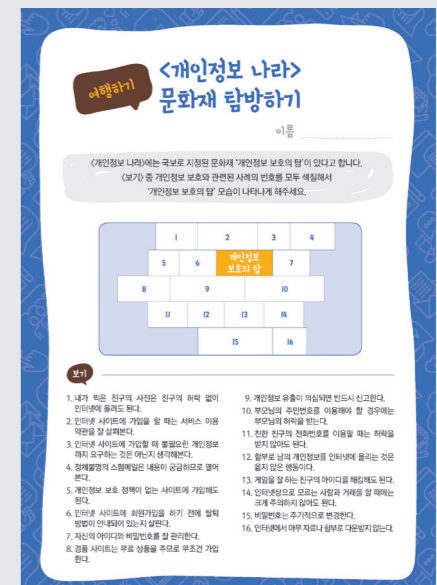
1. 인터넷 게시판에 거짓말 올리지 않기
2. 다른 사람의 자료를 사용할 때는 허락을 받고 출처 밝히기
3. 상업용 소프트웨어를 함부로 공유하지 않기
4. 인터넷 대화 시 욕설 사용하지 않기

**Q** <개인정보 나라>에는 국보로 지정된 문화재 ‘개인정보 보호의 탑’이 있다고 합니다.  
<보기> 중 개인정보 보호와 관련된 사례의 번호를 모두 색칠해서 ‘개인정보 보호의 탑’ 모습이 나타나게 하주세요.

**Q** 하루 종일 인터넷 게임, 스마트폰 게임만 한다면 나에게 어떤 문제가 생길까요?  
게임중독을 예방하기 위해 우리가 할 수 있는 노력은 무엇이 있을까요?  
게임중독의 결과 2가지와 게임중독을 막기 위한 노력 2가지를 생각해 적고  
〈게임 나라〉의 기념품 2가지를 얻어 보세요!

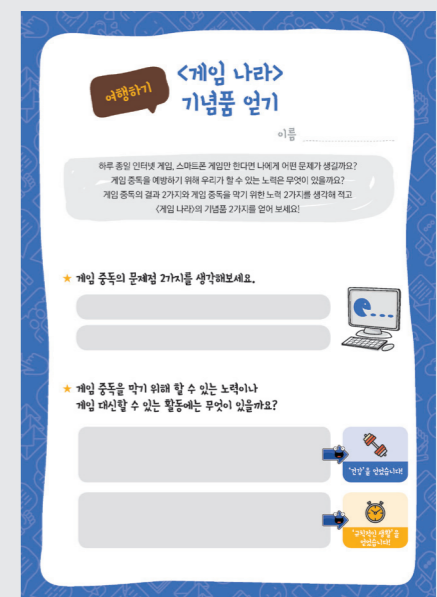
**A** 예) 게임중독의 문제점 : 시력이 나빠질 수 있다. 규칙적인 생활이 어려울 수 있다.  
게임중독을 막기 위한 노력 : 게임 시간을 정해놓는다, 게임과 일상생활을 구분한다.

개인정보 나라



▲ 활동지 63페이지 참고

## 게임 나라



▲ 활동지 65페이지 참고

[ 각 나라 활동지 ]

사이버 언어 나라



▲ 활동지 67페이지 참고

[ 각 나라 활동지 ]

**Q** <사이버 언어 나라>의 언어는 언어폭력이 없는 고운 말이라고 합니다.

<사이버 언어 나라>의 고운 말들을 떠올리며, 짝과 함께 이번 주에 있었던 일 중 가장 기억에 남는 일에 대해 인터넷 채팅 대화를 나누어 보세요.

**A** 나 : 이번 주에 있었던 일 중에 어떤 일이 가장 기억에 남아?  
친구 : 나는 체육 시간에 달리기를 한 일이 가장 기억에 남아.

친구 : 나는 체육 시간에 달리기를 한 일이 가장 기억에 남아.

나 : 나도 그 일이 가장 기억에 남는 거 같아. 우리 팀이 지긴 했지만 달리기를 하니까 상쾌했어.



수업진행 Tip

학생들이 각 나라를 자유롭게 돌아다니며 학습하는 방법으로 하되, 한 나라에 너무 많은 학생이 몰릴 경우 선생님께서 적당하게 로테이션 속도를 맞추어주는 것이 좋습니다. 활동 중간중간에 종을 치거나 신호를 주는 것도 도움이 됩니다.



활동과 활동을 이어주는 Bridge

‘아름다운 인터넷 세상’에는 총 몇 개의 나라가 있나요? 여행 방법 중에 이해가 되지 않는 부분이 있나요?

인터넷 세상을 즐겁게 여행하기 위해 우리가 지켜야 할 일은 무엇일까요?

5개 나라의 여행을 모두 끝낸 친구들은 활동지 5장을 모아자기 자리에 앉습니다.



▲ 활동지 49페이지 참고

[ 여권 ]

## 여행 내용 확인하기



여행을 잘 다녀왔는지 확인하는 단계입니다. 학생들이 활동지 5장을 모두 모았는지 확인하고 각 활동지에 알맞은 내용을 적었는지 확인합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학생들은 활동지 5장을 모아 자기 자리에 앉습니다. 학생들은 잠시 자신의 활동지를 살펴볼 시간을 가집니다.

2. 내용 확인을 위해 학생들에게 질문을 던집니다.

나라	질문 예시
저작권 나라	저작권 나라에서는 어떤 여행을 했나요? 저작권을 지키기 위해 우리가 할 수 있는 노력에는 무엇이 있나요?
네티켓 나라	네티켓 나라에서는 어떤 여행을 했나요? 네티켓을 잘 지키지 않는 사람들이 많아진다면 인터넷 세상이 어떻게 될까요?
개인정보 나라	개인정보 나라에서는 어떤 여행을 했나요? 나의 개인정보가 침해된 걸 알았을 때 어떻게 해야 할까요?
게임 나라	게임 나라에서는 어떤 여행을 했나요? 게임중독에 빠지지 않으려면 어떻게 해야 하나요?
사이버 언어 나라	사이버 언어 나라에서는 어떤 여행을 했나요? 바르지 않은 사이버 언어를 사용하면 인터넷 세상이 어떻게 될까요?

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

여러분이 여행을 하며 모은 활동지의 내용을 확인해보도록 하겠습니다. 자신과 비슷한 내용을 적은 친구들도 있고 다른 내용을 적은 친구들도 있을 수 있습니다. 친구들의 발표를 들으며 내 활동지에 덧붙이고 싶은 내용을 적어보세요. 친구들의 활동지 내용과 내가 쓴 활동지 내용 중에 다른 내용이 있었나요? 이제 여행의 소감을 나누며 인터넷 세상 여행을 마무리해보겠습니다.

### 수업진행 Tip

시간 운영상 한 나라의 활동 내용에 대해 한 학생의 발표만 들을 수도 있습니다. 되도록 많은 학생들이 서로의 내용을 공유하도록 하기 위해서는 각 모둠별로 내용을 비교하며 활동지를 살펴보도록 하고 질문이나 모둠 내에서 내용이 달라 의문이 생긴 점을 모아 발표하는 것도 좋습니다.

## 여행 소감 나누기

활동시간

5분

1차시 수업 활동을 정리하는 단계입니다. 여행에서 알게 된 점이나 소감을 나누면서 1차시 수업을 마무리합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 여행에서 배운 내용과 소감을 각자가 발표하여 반 전체가 함께 나누거나, 모둠별로 모아 정리하여 발표합니다.

Q ‘아름다운 인터넷 세상’을 여행한 소감을 나누어 볼까요?

A 인터넷에서 어떤 것들을 지켜야 하는지 알 수 있었습니다.

A 인터넷윤리가 무엇인지 생각해볼 수 있었습니다.

“

#### 수업진행 Tip

소감을 말할 때 단순히 “좋았다.”, “재미있었다.”라는 식의 두루뭉술한 표현보다는 어떤 점이 재미있었고 어떤 내용이 나에게 도움이 되었는지 발표할 수 있도록 하는 것이 좋습니다.

”

## 수업을 마무리하는 Conclusion

여러분은 평소 여행을 다녀온 후 어떤 일들을 하나요? 다음 시간에는 여행에서 배우고 느낀 것들을 되돌아보는 시간을 가지겠습니다.

2차시

# 아름다운 인터넷 세상 여행기를 써요

- 생각 열기    인터넷윤리 정의하기
- 생각 펼치기 ①    여행을 되돌아보는 OX 퀴즈 풀기
- 생각 펼치기 ②    나의 아름다운 인터넷 세상 여행기 쓰기
- 생각 펼치기 ③    최고의 여행 작가 뽑기
- 생각 실천하기    여행기 작성 소감 나누기





## 선생님을 위한 ②차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

‘아름다운 인터넷 세상’에 초대받아 저작권 나라, 사이버 언어 나라, 게임 나라, 개인정보 나라, 네티켓 나라를 여행한 학생들이 여행을 되돌아보고, 여행기를 쓰는 시간입니다. 학생들이 직접 여행기를 쓰며 인터넷윤리의 의미를 되새겨볼 수 있도록 구성하였습니다. 편지글, 만화 등 학생들이 직접 원하는 형식을 골라 여행기를 쓴 후 이를 서로 돌려보며 공유할 수 있도록 하였습니다. 이번 시간을 통해 학생들은 인터넷윤리에 대한 자신들의 배움과 앞으로 가져야할 태도를 정리할 수 있습니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 4-6학년 창의적 체험활동 수업 시간에 적용 가능하도록 구성하였으며, 1차시와 2차시를 나누어 운영하는 것과 블록으로 운영하는 것이 모두 가능합니다.
- 도덕 [4학년] 2단원 ‘함께하는 인터넷 세상’, 국어-나 [4학년 1학기] 6단원 ‘소중한 정보’, 도덕 [5학년] 4단원 ‘정보 사회에서의 올바른 생활’, 사회 [6학년 2학기] 4단원 ‘변화하는 세계 속의 우리’ 등의 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

본 차시에서는 ‘아름다운 인터넷 세상’의 각 나라를 여행한 후, 여행기를 작성하는 시간이므로 아래와 같은 질문을 통해 학생들이 배운 내용을 되돌아볼 수 있도록 하는 것이 필요합니다.

- “○○ 나라를 여행하며 배운 것은 무엇이었나요?”
- “여행기에 어떤 내용을 담아야 할까요?”

### 학습목표

- 인터넷윤리에 대해 배운 내용을 글이나 그림으로 표현할 수 있다.
- 바른 인터넷 사용에 대한 의지를 다질 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 다른 교과에서 인터넷 세상에 대해 배운 내용을 떠올려 보면 학생들이 활동의 방향을 이해하는 데 도움이 됩니다. 또 인터넷 세상의 긍정적인 면과 부정적인 면에 대해 미리 찾아보는 것도 좋습니다.
- 나의 여행기를 작성할 때, 다른 친구들의 여행기에 소감을 달아줄 때 모두 고운 말을 쓸 수 있도록 지도해주세요.
- 인터넷윤리와 관련된 만화나 애니메이션 등을 찾아보면 여행기 작성에 도움이 됩니다.
- 여행기 작성을 위한 활동지와 최고의 여행 작가 상장은 미리 인쇄하여 준비합니다.

## 2차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 인터넷윤리 정의하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>지난 시간 내용 떠올리기</li> <li>‘인터넷윤리란 <input type="text"/>다.’ 빈칸 채우기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>접착식 메모지</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 여행을 되돌아보는 OX 퀴즈 풀기	<ul style="list-style-type: none"> <li>OX 퀴즈를 풀며, 인터넷에서 지켜야 하는 예절과 규칙 정리하기</li> <li>OX 퀴즈를 직접 만들어 친구들과 풀기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>여행을 되돌아보는 OX 퀴즈</li> </ul>
-----	-----------------------------------	--	---



15분	생각 펼치기 ② 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>여행을 다녀오고 나서 할 수 있는 일들 떠올리기</li> <li>원하는 형식을 골라 여행기 쓰기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>여행기 활동지</li> </ul>
-----	---	---	---



5분	생각 펼치기 ③ 최고의 여행 작가 뽑기	<ul style="list-style-type: none"> <li>여행기 돌려 읽기</li> <li>최고의 여행 작가 뽑기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>최고의 여행 작가 상장</li> </ul>
----	--------------------------	---	--



5분	생각 실천하기 여행기 작성 소감 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>여행기 작성 소감 나누기</li> <li>다음 여행 기억하기</li> </ul>	
----	--------------------------	---	--

## 생각 열기

### 인터넷윤리 정의하기

활동시간

5분

‘아름다운 인터넷 세상’을 여행한 학생들이 여행의 기억을 되돌아보고 떠올리게 됩니다. 지난 시간의 내용을 떠올릴 수 있게 ‘인터넷윤리란 다.’의 빈칸을 채웁니다.

### 수업의 전개흐름

1. 그림을 보여주며, 2차시 수업의 동기유발을 위한 활동을 안내합니다. 각자 나누어 받은 접착식 메모지에 인터넷윤리란 무슨 뜻인지 정의를 내려 봅니다.



2. 학생들에게 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

- 예 인터넷윤리란 무엇인가요?
- 예 인터넷윤리를 한 줄로 설명한다면 어떻게 설명할 수 있을까요?

#### 수업진행 Tip

학생들이 칠판 앞으로 나와 메모지를 붙일 때 서로 비슷하게 정의를 내린 메모지끼리 모아 붙일 수 있게 합니다. 얼마나 다양한 정의들이 나왔는지, 또 누가 비슷한 생각을 했는지 시각적으로 확인할 수 있습니다.

### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

‘인터넷윤리’란 무엇이라고 정의를 내려 보았나요? 칠판에 붙여 놓은 접착 메모지를 살펴봅시다. 나와 비슷한 정의를 내린 친구는 누구였나요? 어떤 정의가 가장 기억에 남나요? 이번 시간에는 여행을 되돌아보고 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기를 써보겠습니다.

### 여행을 되돌아보는 OX 퀴즈 풀기

활동시간 -10분-

퀴즈를 풀며, 여행을 되돌아볼 수 있는 시간입니다. 3개의 문제는 반 전체가 함께 풀고, 모둠끼리 서로 문제를 내고 맞추어 본 다음 여행기 쓸 준비를 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. OX 퀴즈 3문제를 풀니다.

여행 되돌아보기

여행을 되돌아보는 OX 퀴즈

2번 문제

게임중독에 빠지면 건강을 잃을 수 있습니다

정답

1번 문제

인터넷에 내가 찍은 친구의 사진은 허락 없이 올릴 수 있습니다

정답

3번 문제

네티켓이란 인터넷 공간에서 지켜야 할 예의를 말합니다

정답

▲ 활동지 69-71페이지 참고

[ 여행을 되돌아 보는 OX 퀴즈 ]

2. 제시된 3문제 이외에 학생당 한 문제씩 인터넷윤리에 대해 새로운 OX 퀴즈를 만들어 모둠 친구들과 해결합니다.



추가 문제 예시

Q 인터넷 세상은 실제 우리 생활과 다르기 때문에 욕설을 써도 괜찮다.

A X

Q 돈을 내고 산 프로그램은 돈을 이미 냈기 때문에 내 마음대로 복사하여 인터넷에 올릴 수 있다.

A X

Q 개인정보 보호를 위해서 비밀번호를 주기적으로 바꾸는 것이 좋다.

A O

활동과 활동을 이어주는 Bridge

OX 퀴즈를 모두 해결해보았나요?  
어떤 문제가 가장 어려웠나요? OX 퀴즈를 통해 인터넷윤리에 대해 정리한 내용들을 가지고 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기를 작성해보겠습니다.

수업진행 Tip

- 퀴즈라고 하면 학생들은 몇 문제를 맞추고 몇 점을 얻었는가에 초점을 맞추는 경향이 있습니다. 경쟁보다는 복습의 의미가 될 수 있도록 분위기를 만드는 것이 중요합니다.
- OX 퀴즈용으로 O, X가 쓰인 팻말이 있다면 활용하는 것이 좋습니다. 팻말이 없다면 O를 표시할 때는 머리 위로 크게 O 표시를 만들고, X를 표시할 때는 가슴 앞으로 X 표시를 할 수 있도록 미리 약속할 수 있습니다.

## 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기 쓰기

활동시간 **15분**

각자 선택한 형식에 따라 여행기를 쓰는 시간입니다. 여행기를 쓰며 학생들이 인터넷윤리에 대해 배운 모든 내용들을 정리해보는 시간을 가질 수 있도록 했습니다. 또 스스로 형식을 선택하여 각자가 배운 내용에 대해 가장 잘 표현할 수 있는 방법을 고를 수 있게 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 여행을 다녀오고 나서 할 수 있는 일들에 대해 생각해봅니다.

**Q** 여행을 다녀오고 나서 여행을 추억하기 위해 하는 일에는 어떤 것이 있을까요?

- A** 여행 사진을 정리합니다.
- A** 여행에서 있었던 일을 그림이나 글로 기록합니다.
- A** 여행기를 씁니다.

2. 3가지 형식 중에서 직접 원하는 형식을 골라 여행기를 글이나 그림 등 다양한 방식으로 표현합니다.

**Q** 여행을 다녀오고 나서 할 수 있는 다양한 일들 중에서 여행기를 써보도록 하겠습니다. ‘나의 아름다운 인터넷 세상 여행기’에는 어떤 내용이 들어가야 할까요?

- A** 인터넷 세상을 여행하면서 알게 된 것이나 느낀 점을 씁니다.
- A** 게임에 중독되거나 네티켓을 지키지 않았을 때 생기는 일에 대해 그림을 그릴 수 있습니다.

**Q** 편지 형식, 만화 형식, 자유 형식 중 내가 원하는 양식을 골라 여행기를 써보겠습니다. 자유 형식에는 어떤 방법으로 표현해볼 수 있을까요?

- A** 자유 형식 활동지에 그림일기를 쓸 수 있습니다.
- A** 마인드맵으로 표현할 수도 있습니다.

**편지 형식**

여행 활동지 보기 선택 1. 편지글

이름 \_\_\_\_\_

〈아름다운 인터넷 세상을 여행하여 알게 된 내용이나 느낀 점을 편지글 형식으로 써주세요. 주변의 친구, 형제 등 누구에게라도 보여주세요. 가능하면 그림도 붙여주세요!〉

답장

◀ 활동지 73페이지 참고

☒ 그림 설명

‘인터넷 세상’을 여행하며 배운 내용을 누구에게 알려주고 싶은지 생각해보고 편지를 받는 사람에게 인터넷윤리에 대해 알려주고 싶은 내용을 담아 편지를 쓰도록 합니다.

**만화 형식**

여행 활동지 보기 선택 2. 6컷 만화

이름 \_\_\_\_\_

〈아름다운 인터넷 세상을 여행하여 알게 된 내용이나 느낀 점을 6컷 만화로 그려주세요! 친구들에게 만화 감상평도 받아주세요!〉

친구의 감상 한마디 (감상도 고운 말로!)

◀ 활동지 75페이지 참고

☒ 그림 설명

인터넷윤리에 대한 나의 경험이나 인터넷윤리에 대해 소개하는 내용을 담은 만화를 그릴 수 있도록 합니다.

**자유 형식**

여행 활동지 보기 선택 3. 자유형식

이름 \_\_\_\_\_

〈아름다운 인터넷 세상을 여행하여 알게 된 내용이나 느낀 점을 자유롭게 표현해주세요. 마인드맵, 〈아름다운 인터넷 세상〉 여행 안내서 등 다양한 형식으로 표현할 수 있어요.〉

◀ 활동지 77페이지 참고

☒ 그림 설명

마인드맵이나 포스터 등 다양한 방식으로 표현하고 싶어하는 학생에게는 자유 형식의 활동지를 제공하여 자유롭게 여행기를 표현할 수 있게 합니다.

편지 예시

여행  
되돌아보기

선택 1. 편지글

이름 \_\_\_\_\_

〈아름다운 인터넷 세상〉을 여행하며 알게 된 내용이나 느낀 점을 편지글 형식으로 써보세요.  
주변의 친구, 형제 등 누구에게 써도 좋아요.  
가능하다면 답장도 받아보세요!

**부모님께**

안녕하세요? 저 ○○예요. 제가 학교 수업 시간에 개인정보 보호에 대해 배워서 부모님께 알려드리려고 편지를 써요. 수업 시간에 인터넷 세상을 여행하면서 개인정보 보호에 대해 다양한 것들을 배웠어요. 먼저 비밀번호를 주기적으로 바꾸는 것이 좋대요. 저는 3년 전에 엄마와 만든 메일 주소의 비밀번호를 바꾸지 않았는데 오늘 집에 가서 바꾸려고 해요. 엄마, 아빠도 일하시느라 중요한 메일을 많이 받으시니까 이번에 저랑 비밀번호를 바꿔요.

그럼, 집에서 뵙게요.

○○올림

**답장**

**수업진행 Tip**

- 학생들이 여행기 작성을 망설인다면 학생들이 살고 있는 지역을 알리는 홍보만화나 여행 수기 등의 자료를 인터넷에서 검색하여 제공하는 것도 도움이 됩니다.
- 인터넷윤리에 대하여 너무 많은 내용을 담는 것보다는 인터넷 세상의 다섯 나라 중 가장 기억에 남는 나라를 정해 그 나라에서 여행한 내용을 담는 것이 좋습니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

여행기에는 어떤 내용이 들어가야 할까요? 인터넷세상을 여행하며 배운 내용이나 새롭게 알게 된 점, 인터넷을 바르게 사용하려는 나의 마음가짐 등을 담아 나의 아름다운 인터넷 세상여행기를 완성해보세요.

최고의 여행 작가 뽑기



학생들이 작성한 여행기를 서로 돌려보며 내용을 공유하고 우리 모두 최고의 여행 작가를 뽑는 단계입니다. 여행 작가라는 직업을 간단하게 소개하면 진로 교육에도 도움이 됩니다.

수업의 전개흐름

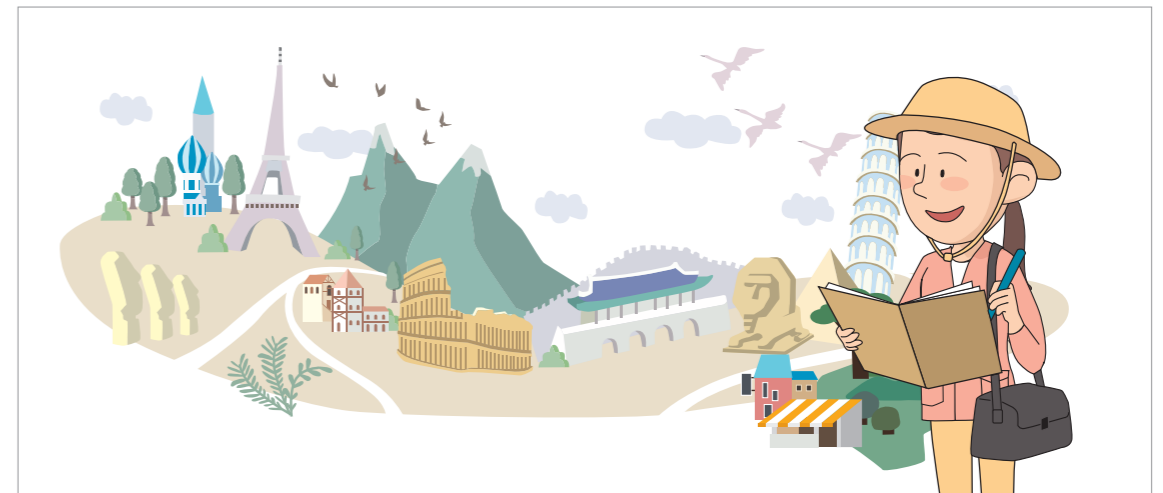
1. 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기를 다시 한 번 살펴보고, 모둠 친구들과 함께 돌려 읽는 시간입니다. 돌려 읽기 전에 어떤 점을 생각하며 여행기를 살펴보아야 할지 학생들에게 질문을 던집니다.

**Q** 친구들의 여행기를 살펴볼 때 어떤 점을 생각하며 보아야 할까요?

**A** 우리가 지난 여행에서 알게 된 점이 담겼는지 살펴봅니다.

**A** 인터넷 사용에 대한 바른 마음과 자세가 표현됐는지 살펴봅니다.

2. 여행 작가라는 직업에 대해 간단하게 소개하여 진로 교육에도 도움이 되도록 합니다.



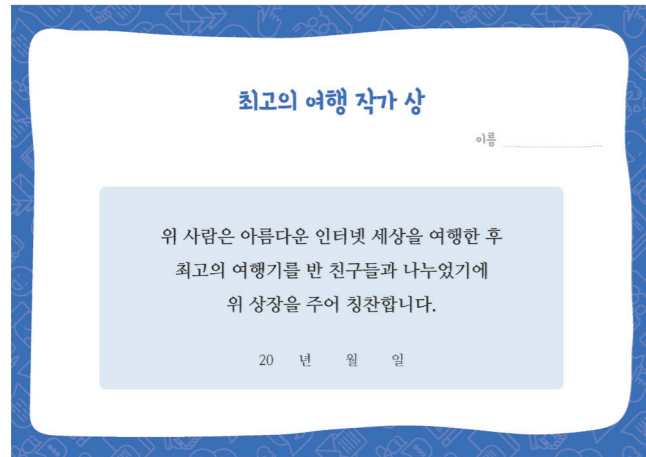
**Q** 모둠 친구들의 여행기를 돌려 읽고 최고의 여행기 한 편을 뽑아 주세요. 최고의 여행기를 쓴 친구에게 ‘최고의 여행 작가 상’을 수여하도록 하겠습니다. 여행 작가란 어떤 직업일까요?

**A** 여행에 대한 글을 쓰는 사람입니다.

**A** 여행을 다녀오고 여행기를 나누는 직업인 것 같습니다.

**A** 여행에서 보고 느낀 것을 글이나 그림, 사진으로 나누는 사람을 말합니다.

3. 우리 모두 최고의 여행 작가를 뽑기 위해서 서로의 여행기를 진지하게 읽고 최고의 여행기로 뽑힌 학생에게 ‘최고의 여행 작가 상’을 수여합니다.



▲ 활동지 79페이지 참고

#### [최고의 여행 작가 상장]

**수업진행 Tip**

- 여행기를 서로 돌려 보며 피드백을 해줄 때, “잘했다.”, “못했다.”라는 식으로 이야기하는 것 보다는 인터넷윤리에 대해 어떤 내용을 담았기에 이 여행기가 잘 쓰인 여행기인지, 또 어떤 점을 더 표현했으면 좋았을지 구체적으로 이야기하도록 하는 것이 더 도움이 됩니다.
- 여행 작가를 뽑을 때 학생들 나름대로 선정 기준을 정하는 것이 좋습니다. 과한 선정 기준은 서로 돌려보는 데에 시간이 많이 소모되게 하므로 2~3가지 정도 간단한 기준을 모둠에서 정하든 반 전체가 함께 정하든 학급 사정에 맞게 합니다. 기준은 ‘그림이 예쁘다.’같은 기준 보다는 ‘인터넷윤리에 대해 우리가 함께 여행한 내용이 한 가지 이상 담겼다.’ 등의 기준이 더 좋습니다.

### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

어떤 여행기가 가장 기억에 남나요?  
그 여행기를 우리 모두 최고의 여행기로 뽑은 이유는 무엇인가요?

### 여행기 작성 소감 나누기



2차시 수업 활동을 정리하는 단계입니다. 여행기를 쓰고 느낌 점과 소감을 나누면서 2차시 수업을 마무리합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 여행기 작성 소감을 각자가 발표하여 반 전체가 함께 나누거나, 모둠별로 모아 정리하여 발표합니다.

**Q** 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기를 쓰고 친구들과 함께 나눈 소감을 발표해볼까요?

**A** 인터넷윤리를 지키는 것이 왜 중요한지 알게 되었습니다.

“  
수업진행 Tip  
소감을 말할 때 단순히 “좋았다.”, “재미있었다.”라는  
식의 두루뭉술한 표현보다는 어떤 점이 나에게 도움이  
되었고 여행기를 쓰면서 무엇을 알게 되었는지 발표할  
수 있도록 하는 것이 좋습니다.  
”

### 수업을 마무리하는 Conclusion

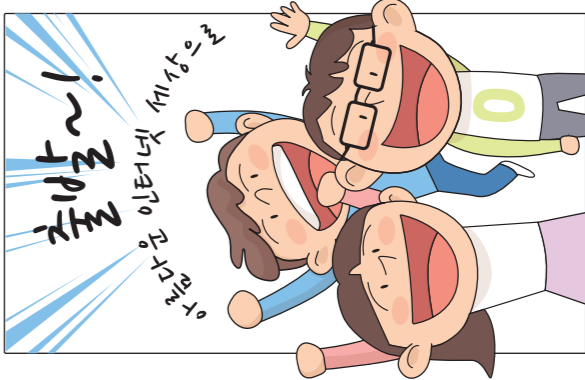
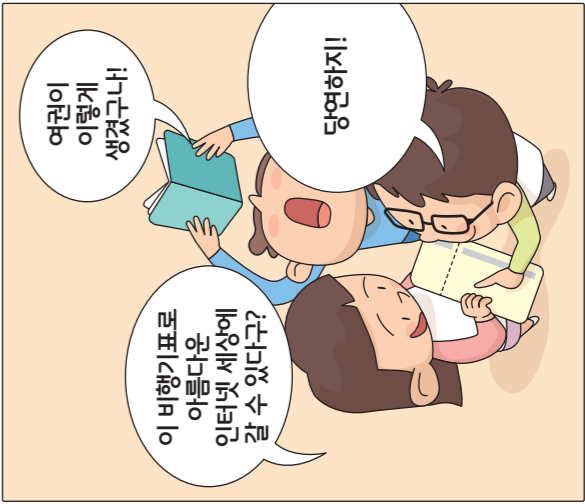
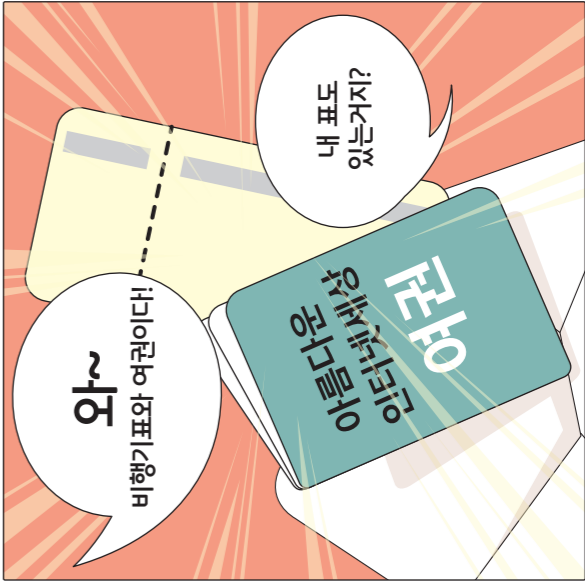
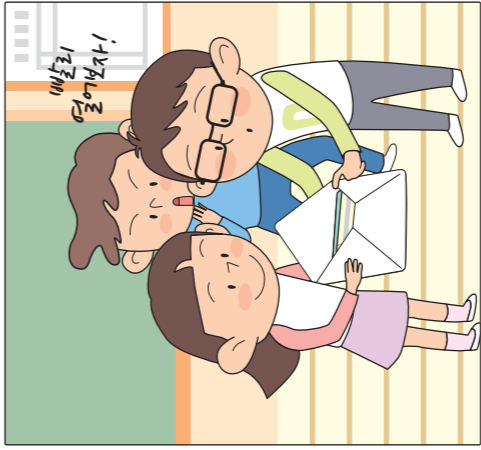
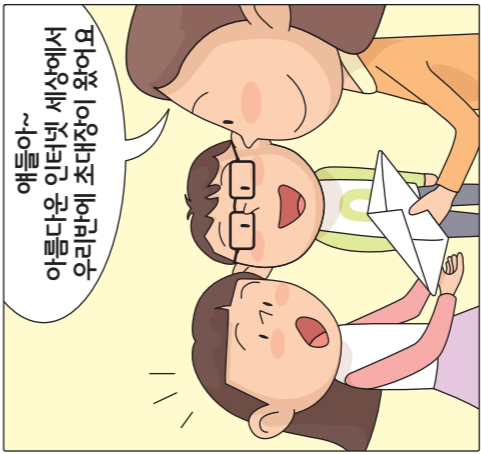
또 다른 여행을 기대하며 이번 아름다운  
인터넷 세상 여행을 마치도록 하겠습니다.

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전 창의적 체험활동 분야 대상

# 01 나의 아름다운 인터넷 세상 여행기 활동지



수업 전 규격에 맞게 출력해서 미리 준비해 주세요.



이 여권을 가진 사람은  
아름다운 인터넷  
세상을  
즐거워 할 수 있습니다.  
모든 나라를

여행할 수 있습니다.

서명 : \_\_\_\_\_

여행자 ID : \_\_\_\_\_

여행자 이름 : \_\_\_\_\_

여권

PASSPORT

아름다운 인터넷 세상  
여행을 모두 마친 것을  
축하합니다

아름다운  
인터넷 세상

저작권 나라 여행을  
완료했으며 스티커를 붙이세요



개인정보 나라 여행을  
완료했으며 스티커를 붙이세요



네트워크 나라 여행을  
완료했으며 스티커를 붙이세요



여행자 ID : \_\_\_\_\_

여행자 이름 : \_\_\_\_\_

여행자 ID : \_\_\_\_\_

여행자 이름 : \_\_\_\_\_

여행자 ID : \_\_\_\_\_

여행자 이름 : \_\_\_\_\_

1차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.



1차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.

Boarding Pass	아름다운 인터넷 세상	탑승권
<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p> <p>항공편 : ★★★ 좌석 : 탑승날짜 : 201 . . . 탑승시간 : 교시</p> <p>올바른 인터넷 사용</p>	<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p>	

Boarding Pass	아름다운 인터넷 세상	탑승권
<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p> <p>항공편 : ★★★ 좌석 : 탑승날짜 : 201 . . . 탑승시간 : 교시</p> <p>올바른 인터넷 사용</p>	<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p>	

Boarding Pass	아름다운 인터넷 세상	탑승권
<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p> <p>항공편 : ★★★ 좌석 : 탑승날짜 : 201 . . . 탑승시간 : 교시</p> <p>올바른 인터넷 사용</p>	<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p>	

Boarding Pass	아름다운 인터넷 세상	탑승권
<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p> <p>항공편 : ★★★ 좌석 : 탑승날짜 : 201 . . . 탑승시간 : 교시</p> <p>올바른 인터넷 사용</p>	<p>이름 : <b>우리반</b> ➡ 아름다운 인터넷 세상</p>	



# <인터넷 세상> 낱말 공부하기

이름 \_\_\_\_\_

여행을 가기 전에 그 나라에 대해 공부하는 것은 필수이겠지요?  
낱말 풀이를 하며 <아름다운 인터넷 세상> 여행을 준비해보세요.

1									
									3
		2					2		
			3						

## 세로

1. 사이버란 사이버 공간에서 사람들 사이에 의사소통을 위해 사용하는 모든 종류의 언어를 말합니다.
2. 저작권이란 사람의 생각과 감정을 표현한 창작물에 대하여 그것을 만든 사람이 가지는 권리를 말합니다.
3. 개인정보란 개인을 알아볼 수 있는 정보, 이름, 주민등록번호, 주소 등을 말합니다.

## 가로

1. 사이버공간이란 온라인 공간에서 이루어지는 욕설, 비방 등을 말합니다.
2. 과몰입이란 정상적인 생활이 어려울 정도로 게임에 과도하게 빠져있는 상태를 말합니다.
3. 네티켓이란 네트워크와 에티켓이 합쳐진 말로 인터넷 공간에서 지켜야 할 예의를 의미합니다.

여행하기

여행을 하는 방법

이름

① 내가 먼저 여행하고 싶은 나라를 선택하여 그 나라의 자리에 갑니다.

② 각 나라의 자리에 가면 그 나라를 여행할 수 있는 활동지가 놓여있습니다.

③ 활동지를 해결하고 여행을 완료하면 그 나라에 놓인 '여행 완료' 스티커를 여권에 붙이세요.

④ 다른 나라로 이동해서 여행을 계속 이어가세요.

⑤ 여행이 끝나면 5장의 활동지와 여권을 챙겨서 자기 자리로 가서 앉습니다.

①차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.

여행하기

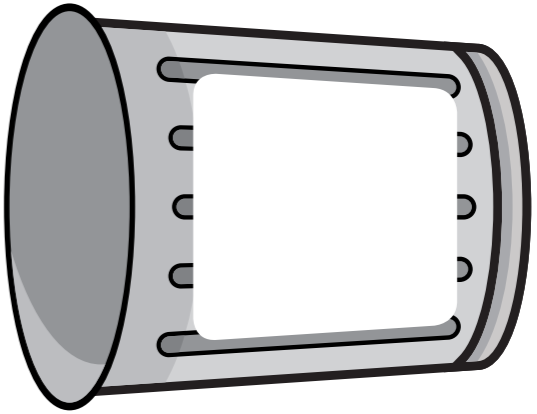
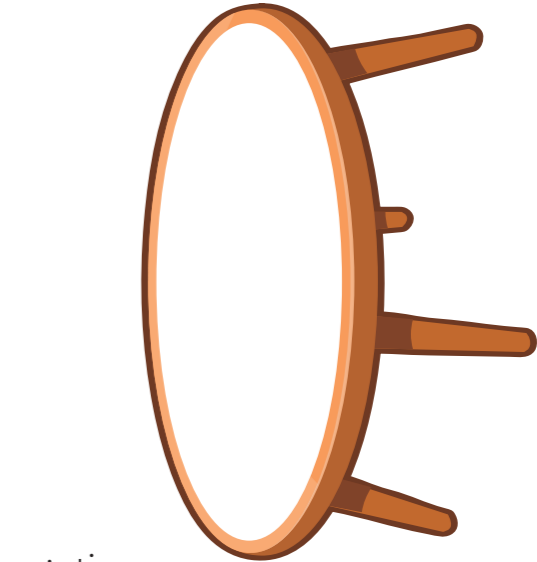
<저작권 나라> 음식 즐기기

이름

‘금강산도 식후경’이라는 속담을 알고 있나요? 여행을 할 때는 그 나라의 음식을 맛보는 것이 중요합니다.  
그런데 이런! 저작권 침해 때문에 <저작권 나라>의 음식이 상하려고 하네요.  
<보기> 중 저작권 보호와 관련된 번호는 밥상 위에, 저작권 침해와 관련된 번호는 쓰레기통에 적어주세요.

<보기>

- 1. 인터넷에서 찾은 멋진 사진을 내 마음대로 블로그에 올려도 된다.
- 2. 인터넷에서 찾은 멋진 시를 내가 쓴 시라고 블로그에 올려도 된다.
- 3. 다른 사이트의 사진은 만든 사람의 허락을 받을 후 내 카페에 올린다.
- 4. 파일공유 사이트에서 돈을 내고 영화 파일을 받았더라도 만든 사람의 허락이 없으면 저작권을 침해하는 것이다.
- 5. 내가 가진 영화를 복제해서 친구들에게 나눠주는 것은 저작권을 침해하는 것이다.
- 6. 창작자의 권리는 존중해 주어야 한다.
- 7. 게임은 정품을 구입하여 이용해야 한다.
- 8. 다른 사람의 창작물을 허락 없이 마음대로 사용하면 처벌을 받을 수 있다.
- 9. 내가 구입한 문제집은 스캔해서 인터넷에 올려도 된다.



여행하기

## <네티켓 나라> 법전 만들기

이름 \_\_\_\_\_

‘로마에 가면 로마법을 따르라’라는 말을 알고 있나요? 인터넷 세상의 규칙이 있고 예절이 있습니다.  
그런데 이런! 네티켓을 적어놓은 책이 망가졌네요. 여러분들이 책을 다시 만들어주세요.

1.	2.	3.	4.

여행하기

## <개인정보 나라> 문화재 탐방하기

이름 \_\_\_\_\_

<개인정보 나라>에는 국보로 지정된 문화재 ‘개인정보 보호의 탑’이 있다고 합니다.  
<보기> 중 개인정보 보호와 관련된 사례의 번호를 모두 색칠해서  
‘개인정보 보호의 탑’ 모습이 나타나게 주세요.



### 보기

1. 내가 찍은 친구의 사진은 친구의 허락 없이 인터넷에 올려도 된다.
2. 인터넷 사이트에 가입을 할 때는 서비스 이용약관을 잘 살펴본다.
3. 인터넷 사이트에 가입할 때 불필요한 개인정보 까지 요구하는 것은 아닌지 생각해본다.
4. 정체불명의 스팸메일은 내용이 궁금하므로 열어 본다.
5. 개인정보 보호 정책이 없는 사이트에 가입해도 된다.
6. 인터넷 사이트에 회원가입을 하기 전에 탈퇴 방법이 안내되어 있는지 살핀다.
7. 자신의 아이디와 비밀번호를 잘 관리한다.
8. 경품 사이트는 무료 상품을 주므로 무조건 가입 한다.
9. 개인정보 유출이 의심되면 반드시 신고한다.
10. 부모님의 주민번호를 이용해야 할 경우에는 부모님의 허락을 받는다.
11. 친한 친구의 전화번호를 이용할 때는 허락을 받지 않아도 된다.
12. 함부로 남의 개인정보를 인터넷에 올리는 것은 옳지 않은 행동이다.
13. 게임을 잘 하는 친구의 아이디를 해킹해도 된다.
14. 인터넷상으로 모르는 사람과 거래를 할 때에는 크게 주의하지 않아도 된다.
15. 비밀번호는 주기적으로 변경한다.
16. 인터넷에서 아무 자료나 함부로 다운받지 않는다.

여행하기

## <게임 나라> 기념품 얻기

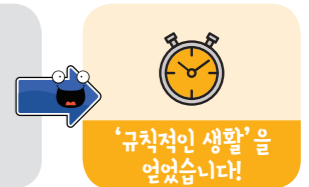
이름 \_\_\_\_\_

하루 종일 인터넷 게임, 스마트폰 게임만 한다면 나에게 어떤 문제가 생길까요?  
게임 중독을 예방하기 위해 우리가 할 수 있는 노력은 무엇이 있을까요?  
게임 중독의 결과 2가지와 게임 중독을 막기 위한 노력 2가지를 생각해 적고  
<게임 나라>의 기념품 2가지를 얻어 보세요!

★ 게임 중독의 문제점 2가지를 생각해 보세요.



★ 게임 중독을 막기 위해 할 수 있는 노력이나  
게임 대신에 할 수 있는 활동에는 무엇이 있을까요?

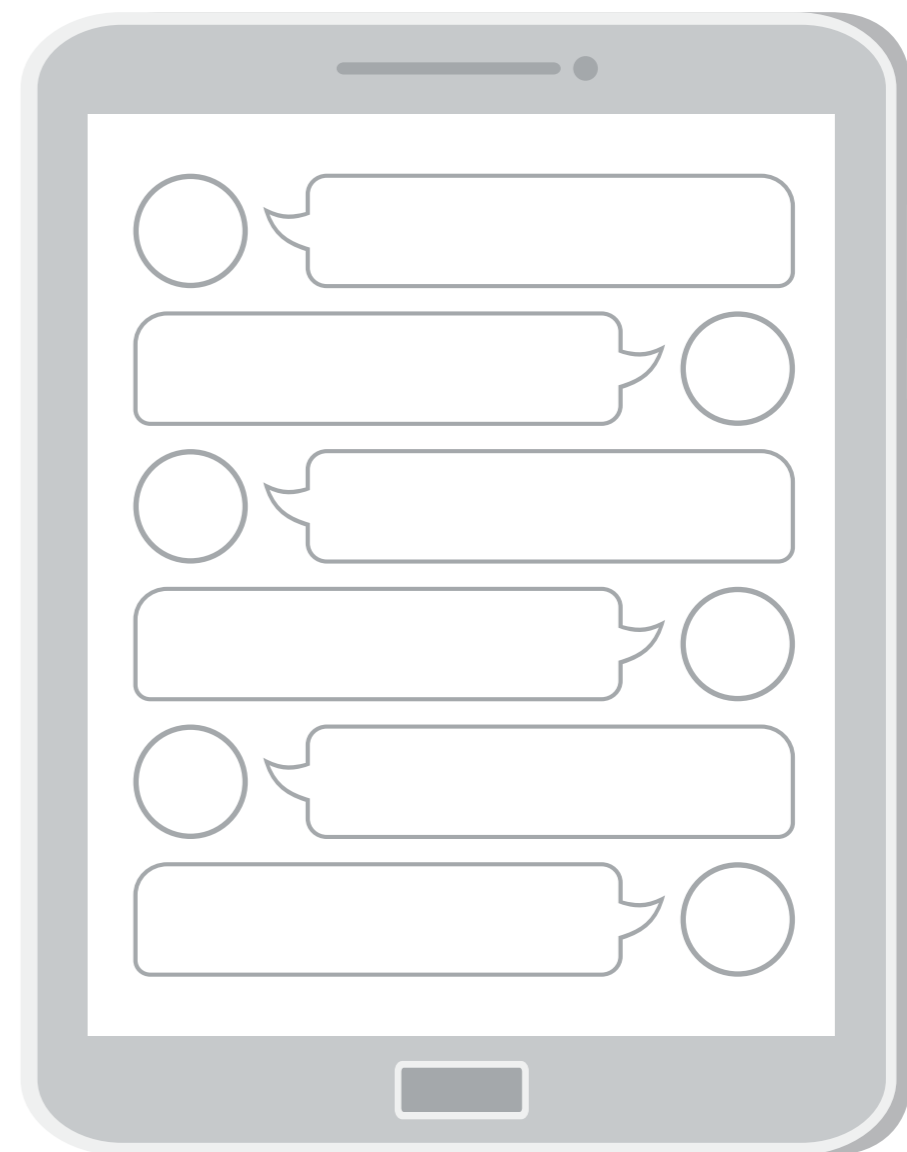


여행하기

## <사이버 언어 나라> 언어로 대화하기

이름 \_\_\_\_\_

<사이버 언어 나라>의 언어는 언어폭력이 없는 고운 말이라고 합니다.  
<사이버 언어 나라>의 고운 말들을 떠올리며, 짝과 함께 이번 주에 있었던 일 중  
가장 기억에 남는 일에 대해 인터넷 채팅 대화를 나누어 보세요.



여행  
되돌아보기

## 여행을 되돌아보는 OX 퀴즈



### 1번 문제

인터넷에 내가 찍은  
친구의 사진은 허락 없이  
올릴 수 있습니다



## 2번 문제

게임중독에 빠지면  
건강을 잃을 수 있습니다

## 3번 문제

네티켓이란  
인터넷 공간에서 지켜야 할  
예의를 말합니다



## 선택 1. 편지글

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000 2100 2200 2300 2400 2500 2600 2700 2800 2900 3000 3100 3200 3300 3400 3500 3600 3700 3800 3900 4000 4100 4200 4300 4400 4500 4600 4700 4800 4900 5000 5100 5200 5300 5400 5500 5600 5700 5800 5900 6000 6100 6200 6300 6400 6500 6600 6700 6800 6900 7000 7100 7200 7300 7400 7500 7600 7700 7800 7900 8000 8100 8200 8300 8400 8500 8600 8700 8800 8900 9000 9100 9200 9300 9400 9500 9600 9700 9800 9900 10000

〈아름다운 인터넷 세상〉을 여행하며 알게 된 내용이나 느낀 점을 편지글 형식으로 써보세요.  
주변의 친구, 형제 등 누구에게 써도 좋아요.  
가능하다면 답장도 받아보세요!



## 선택 2. 6컷 만화

이름 \_\_\_\_\_

〈아름다운 인터넷 세상〉을 여행하며 알게 된 내용이나 느낀 점을  
6컷 만화로 그려 볼까요?  
친구들에게 만화 감상평도 받아보세요.

1

2

3

4

5

6

친구의 감상 한마디 (감상도 고운 말로!)



### 선택 3. 자유형식

이름 \_\_\_\_\_

〈아름다운 인터넷 세상〉을 여행하며 알게 된 내용이나 느낀 점을 자유롭게 표현해보세요.  
마인드맵, 〈아름다운 인터넷 세상〉 여행 안내서 등 다양한 형식으로 표현할 수 있어요.

## 최고의 여행 작가 상

이름 \_\_\_\_\_

위 사람은 아름다운 인터넷 세상을 여행한 후  
최고의 여행기를 반 친구들과 나누었기에  
위 상장을 주어 칭찬합니다.

20    년    월    일



02

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
교과연계 분야 대상

# 우리는 몬스터 잡는 인터넷 탐험대

서울등양초등학교 유수진 선생님





# 우리는 몬스터 잡는 인터넷 탐험대

## 수업의 의미

인터넷의 등장으로 인해 사람들의 생활은 편리해졌지만, 그에 따른 여러 가지 문제점도 생겨났습니다. 본 수업에서는 학생들이 이러한 현상을 쉽게 이해할 수 있도록 ‘인터넷에 몬스터들이 숨어 있으며, 이 몬스터들이 여러 문제를 일으키고 있다’는 가상의 상황을 설정해 보았습니다.

본 수업은 학생들이 인터넷 탐험을 통해, 문제를 일으키는 몬스터를 찾아내서 문제를 해결하는 과정으로 구성되었습니다. 학생들은 몬스터를 잡기 위해 두 번의 탐험을 하게 됩니다. 1차 탐험에서는 인터넷 세상을 해롭게 하는 몬스터들을 만나고 그들을 통해 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 문제점을 파악합니다(1차시). 2차 탐험에서는 몬스터들을 물리치면서 문제점을 해결하는 방법을 찾아봅니다(2차시).

이러한 과정을 통해 학생들이 자연스럽게 인터넷윤리를 알아보고 직접 실천할 수 있도록 하였습니다. 문제 해결 학습과 코너 학습의 형태로 수업을 구성하였으며, 움직임 활동을 적절히 활용하여 학생들이 흥미를 느끼며 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 하였습니다.

## 수업 전체흐름도

구분	차시명	차시구성
1차시	인터넷 세상 속 몬스터를 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 아인세 씨를 소개합니다.</li> <li>생각 펼치기 ① 찢겨져 나간 책의 내용은 무엇인지 맞혀라!</li> <li>생각 펼치기 ② 인터넷 세상의 말썽쟁이 몬스터를 찾아라!</li> <li>생각 실천하기 몬스터로 알아보는 인터넷의 잘못된 사용</li> </ul>
2차시	인터넷 세상 속 몬스터를 잡아라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 몬스터에게서 편지가 왔어요.</li> <li>생각 펼치기 ① 인터넷 세상을 탐험하며 몬스터를 잡아라!</li> <li>생각 펼치기 ② 인터넷 탐험 방명록을 써 보자!</li> <li>생각 실천하기 탐험을 정리해요.</li> </ul>

## 수업대상

- 초등학교 3학년 사회 수업과 연계되도록 기획되었습니다.
- 난이도를 높여 초등학교 4학년에도 적용 가능합니다.

## 이 수업을 통해서 학생이 얻을 역량

- 의사소통 역량
- 공동체 역량
- 지식정보처리 역량
- 자기 관리 역량

## 학습목표

- 인터넷의 특징을 찾을 수 있다.
- 인터넷의 특수성으로 인해 발생하는 문제점을 이해할 수 있다.
- 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 문제점을 해결하는 방법을 실천할 수 있다.
- 인터넷 예절을 지키는 마음을 가질 수 있다.

## 수업을 위한 사전 정보

- 인터넷 공간은 광역성, 신속성, 개방성, 자율성, 익명성, 평등성이라는 6가지 특징을 가지고 있습니다. 각 특징에 대한 설명은 다음과 같습니다.
  - 광역성 : 지역적 한계를 벗어나 매우 넓게 정보가 퍼져 나감.
  - 신속성 : 정보의 전달이 신속하게 이루어짐.
  - 개방성 : 모두에게 열려 있음.
  - 자율성 : 직접적인 통제나 간섭을 받지 않음.
  - 익명성 : 자신의 신분을 감춤.
  - 평등성 : 나이, 성별, 신분, 지위 등에 차별받지 않고 소통함.
- 초등학생들이 알아두어야 할 인터넷윤리에는 다음과 같은 것들이 있습니다.
  - 첫째, 자신의 개인 정보와 사생활이 보호되어야 합니다.
  - 둘째, 저작권 보호의 중요성 및 저작권을 지키지 않았을 때 일어나는 문제점을 알아야 합니다.
  - 셋째, 인터넷이나 게임에 중독되지 않도록 이를 예방하고 절제하는 방법을 익혀야 합니다.
  - 넷째, 휴대전화나 공용 컴퓨터를 사용할 때 지켜야 할 예절에 대해 알아야 합니다.
  - 다섯째, 바이러스나 해킹에 대해 인지하고, 이로부터 자신의 정보기기를 보호해야 합니다.
  - 여섯째, 다른 사람의 명예를 훼손하거나 거짓 사실을 유포해서는 안 됩니다.
  - 일곱째, 폭력물이나 음란물과 같은 불건전한 정보를 구분하고, 이를 멀리할 줄 알아야 합니다.
  - 여덟째, 악성 댓글을 달거나 언어폭력을 행사하지 않아야 합니다.

## 1 차시

# 인터넷 세상 속 몬스터를 찾아라!

**생각 열기** 아인세 씨를 소개합니다.

**생각 펼치기 ①** 찢겨져 나간 책의 내용은 무엇인지 맞혀라!

**생각 펼치기 ②** 인터넷 세상의 말썽쟁이 몬스터를 찾아라!

**생각 실천하기** 몬스터로 알아보는 인터넷의 잘못된 사용





## 선생님을 위한 ①차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

1차시는 인터넷 공간의 특징과 문제점을 파악하도록 구성되었습니다. 인터넷 공간의 특징을 파악하기 위해, 학생들은 이미 인터넷 세상을 탐험한 탐험가의 책을 살펴봅니다. 그러나 몬스터들이 이 책을 찢어놓았기 때문에 책의 정확한 내용을 이해하기 어렵습니다. 따라서 학생들은 책의 일부분만 보고 원래 적혀있던 내용을 추측해야 합니다. 이 과정을 통해 학생들은 광역성, 신속성, 개방성, 자율성, 익명성, 평등성이라는 인터넷 공간의 6가지 특징을 자연스럽게 파악하게 됩니다. 이후 교실을 인터넷 공간이라고 가정하고 책상 서랍, 사물함 등 교실 곳곳에 숨어 있는 몬스터들을 찾는 탐험이 이루어집니다. 학생들은 몬스터를 찾고, 그들의 특징을 정리하는 과정에서 인터넷 세상의 문제점을 자연스럽게 알아낼 수 있습니다.

- 탐험가의 훼손된 책을 복원하면서 인터넷의 특징을 파악합니다.
- 인터넷 세상에 숨어있는 몬스터들을 찾아보며 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 문제점을 파악합니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 본 차시의 수업은 40분입니다. 수업 전 교사가 미리 몬스터 카드를 숨겨놓는 작업이 필요합니다.
- 뒤이어 진행될 2차시와 연속으로 진행해도 무방하나 수업 전 준비를 위해, 연차시보다는 따로 진행하는 것을 권장합니다.
- 사회 [3학년 1학기] 3단원 '교통과 통신수단의 변화'와 연계하여 지도할 수 있습니다. 또한 3-4학년 군 창의적 체험활동 수업에 인터넷윤리와 관련하여 지도하여도 좋습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

인터넷 공간의 문제점을 파악하기 위해서는 이러한 문제점이 인터넷 공간만이 가지는 특수성으로 인해 비롯된다는 것을 이해해야 합니다. 또한 구체적인 사례를 통해 일반적인 특징을 유추해내는 능력이 요구됩니다.

- “실제 세계와 인터넷 세계의 다른 점은 무엇인가?”
- “인터넷 공간의 특징은 어떤 문제를 일으킬 수 있을까?”
- “인터넷 공간에서 발생한 이러한 문제는 사람들에게 어떤 피해를 줄까?”

### 학습목표

- 인터넷 공간의 6가지 특징을 찾아낼 수 있다.
- 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 문제점을 파악할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 교실 곳곳에 숨겨진 몬스터 카드를 찾는 것이 주요 활동 중 하나입니다. 따라서 교사가 학생들 모르게 카드를 미리 숨겨놓는 작업이 필요합니다. 교과 시간이나 야침 시간을 이용하여 카드를 숨겨놓은 후에 본 수업을 실시하는 것이 효과적입니다.
- 본 차시는 모두 모둠 활동으로 진행되기 때문에 학생들이 모둠에서 의견을 나누는 방법에 익숙해져 있어야 합니다. 또한 학생들의 성향을 파악하여 적절하게 모둠을 구성하는 것이 좋습니다.

## ①차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
7분	생각 열기 아인세 씨를 소개합니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>아인세 씨 소개 받기</li> <li>훼손된 아인세 씨의 탐험집을 복원하고, 몬스터를 잡는 미션 확인하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스토리 카드</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 찢겨져 나간 책의 내용이 무엇인지 맞춰라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐험 기록지 살펴보기</li> <li>탐험 사례집을 보고, 탐험 기록지를 복원하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐험 기록지</li> <li>사례집</li> </ul>
-----	-------------------------------------	---	---



19분	생각 펼치기 ② 인터넷 세상의 말썽쟁이 몬스터를 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐험 전 점검하기</li> <li>몬스터 찾기</li> <li>몬스터 특징 정리하기</li> <li>몬스터 이름 짓고 소개하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>몬스터 카드</li> <li>탐험 학습지</li> </ul>
-----	------------------------------------	--	--



4분	생각 실천하기 몬스터로 알아보는 인터넷의 잘못된 사용	<ul style="list-style-type: none"> <li>몬스터를 통해 알게 된 인터넷의 잘못된 사용에 대해 정리하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷의 잘못된 사용의 문제점</li> </ul>
----	----------------------------------	---	--

## 생각 열기

### 아인세씨를 소개합니다.

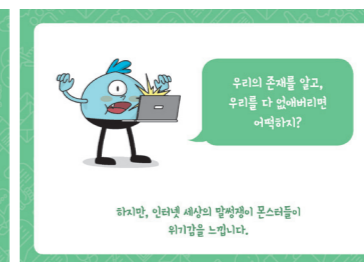
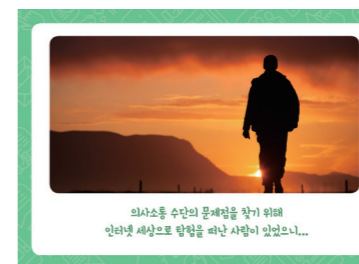
활동시간



수업의 동기 유발 및 학습 내용 안내 단계입니다. 수업 전체 스토리의 주인공인 인터넷 탐험가, 아인세 씨를 소개하고, 아인세 씨의 탐험집이 훼손된 것을 알려줍니다. 그리고 훼손된 탐험집을 복원해야 하는 수업의 미션을 제공합니다.

### 수업의 전개흐름

1.선생님이 아래와 같은 스토리 카드를 이용하여 이야기를 들려주면, 학생들은 오늘의 학습 내용을 파악하게 됩니다.



▲ 활동지 117-121페이지 참고

### [스토리 카드]

#### ☑ 활동 설명

학생들에게 들려줄 이야기는 다음과 같습니다.

“인터넷 세상이 어떤 곳인지 알고 싶었던 아인세 씨. 이 사람은 인터넷의 문제점을 찾기 위해 인터넷 세상으로 탐험을 떠납니다. 이 탐험가는 인터넷 세상 여행을 마친 뒤, 인터넷 세상의 특징을 기록한 책을 남깁니다. 그러자 인터넷 세상의 말썽쟁이 몬스터들이 두려움을 느낍니다. 책으로 인해 몬스터의 정체가 알려지면, 사람들이 자신들을 없애버릴 것 같았기 때문입니다. 그래서 몬스터들은 탐험가가 남긴 책을 찢어 버렸습니다.”

2. 학생들에게 이야기를 들려준 뒤, 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

탐험가는 어디로 여행을 했나요?

예 인터넷 세상으로 여행을 했습니다.

아인세 씨에게 어떤 일이 벌어졌나요?

예 여행을 하며 기록한 책을 몬스터들이 찢어버렸습니다.

몬스터들은 어떤 성격을 가지고 있는 것 같나요?

예 폭력적인 것 같습니다./ 다른 사람을 배려하지 않습니다.

탐험가를 위해서 우리는 무엇을 해야 할까요?

예 찢어진 책을 복구해야 합니다./ 몬스터들을 혼내주어야 합니다.

**수업진행 Tip**

전체 수업이 하나의 이야기 속에서 진행되도록 수업을 구안하였습니다. 본 이야기는 1, 2차시 수업 전체를 이끌어가는 도입부이므로, 학생들이 책을 찢어버린 몬스터에 대해 호기심을 가지게 하면서 진행하면 좋습니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

몬스터들이 아인세 씨를 책을 얼마나 훼손한 걸까요? 사람들에게 알려지면 안 되는 내용은 도대체 무엇일까요?

책 속에는 과연 어떤 내용이 들어 있었을지 다 함께 예상해봅시다. 과연 우리가 예상한 내용들이 맞는지, 본격적으로 아인세 씨의 책을 살펴보도록 하겠습니다.

## 찢겨져 나간 책의 내용은 무엇인지 맞혀라!



몬스터에 의해 훼손된 탐험 기록지를 살펴보고, 정확한 내용을 알 수 없는 6개의 문장을 완성해 보는 활동입니다. 탐험가가 인터넷 세상을 여행하면서 정리한 6가지 사례를 바탕으로 인터넷 세상의 특징을 유추하여 탐험 기록지를 복원합니다. 이를 통해 광역성, 신속성, 개방성, 자율성, 익명성, 평등성이라는 인터넷 공간의 특징을 파악합니다.

## 수업의 전개흐름

1. 아인세 씨의 훼손된 탐험 기록지를 살펴보고, 어떤 것들이 나타나 있는지 살펴봅니다.

Q 어떤 내용이 담긴 것인가요?

A 인터넷 세계의 특징을 6가지로 정리한 것입니다.

Q 인터넷 세계의 특징은 어떤 것인가요?

A 몬스터들이 찢어버려서 어떤 내용인지 알기 어렵습니다.



▲ 활동지 123페이지 참고

### 예시답안

- 첫째, 넓게 퍼져 나간다.
- 둘째, 전달되는 속도가 매우 빠르다.
- 셋째, 누구에게나 열려있다.
- 넷째, 다른 사람의 간섭을 받지 않는다.
- 다섯째, 자신의 이름을 드러내지 않는다.
- 여섯째, 나이, 성별 등에 차별받지 않는다.

### 활동 설명

인터넷 공간의 특징인 광역성, 신속성, 개방성, 자율성, 익명성, 평등성에 대해 서술한 문장을 힌트 단어만 남겨 두고, 나머지 단어는 지운 것입니다. 학생 수준에 따라 지워진 부분의 정도를 다르게 할 수 있습니다.

### [탐험 기록지]

사례집에는 어떤 내용들이 있나요?

- 예 인터넷 세계에서 만난 사람들의 이야기가 적혀 있습니다.



## [ 사례집 ]

#### ☑ 사례집 설명

탐험가가 방문한 동네는 시, 군, 구, 읍면동, 도로명 주소의 형식으로 제시하였으며, 동네 이름에서 인터넷 공간의 특징을 유추할 수 있도록 하였습니다.

## 사례집 주요내용

- ① 광역성 사례: 어떤 일어난 여러 곳에 퍼지는 ‘퍼지리’에 방문 ➡ 어제 아인세 씨가 떡볶이를 먹은 걸 모든 사람들이 알고 있음
- ② 신속성 사례: 늘 빠른 속도를 자랑하는 ‘빠르면’에 방문 ➡ 보낸 이메일을 1초만에 확인함
- ③ 개방성 사례: 모두에게 열려있는 ‘열어둥’에 방문 ➡ 아인세 씨가 홈페이지에 ‘너만 봐’라고 올렸지만 동네 사람 모두가 확인함
- ④ 자율성 사례: 도로명 주소를 따라 ‘내맘대로’에 방문 ➡ 이 마을 사람들은 자기 마음대로 인터넷 방송을 하고 있었음
- ⑤ 익명성 사례: 사람들의 실체를 알 수 없는 ‘감추구’에 방문 ➡ 사람들은 자신의 이름을 숨긴 채 살아가고 있음
- ⑥ 평등성 사례: 모두가 평등한 ‘똑같은’에 방문 ➡ 나이, 성별에 구애받지 않고 동등하게 대화함

3. 모듬별로 복원한 아인세 씨의 탐험지 내용을 발표해 봅니다.

아인제 씨가 알아낸 인터넷 세상의 여섯 가지 특징은 무엇  
 입니까?

- 예 첫째, 넓게 퍼져 나갑니다.

인터넷 세상은 우리가 사는 세상과는 다른 특징들이 있다는 것을 알 수 있었습니다. 이런 특징들로 인해 인터넷 세상에 나쁜 몬스터들이 나타나게 된 것 같습니다. 그렇다면 책을 찢은 몬스터들은 어떤 녀석들일까요? 아마도 인터넷 세상의 특징을 이용해서 나쁜 행동을 저지르는 녀석들이겠지요? 몬스터들을 만날 준비가 되었나요? 그럼 이제 인터넷 세상으로 떠나 말쑥쟁이 몬스터들을 잡아 봅시다.

## 수업진행 Tip

- 모든 학생들이 사례를 하나씩 돌아가면서 읽도록 하면 사례를 살펴보는 데 더욱 집중할 수 있어 좋습니다.
- 학생들이 완성한 문장은 원래 사용된 문장과 다를 수 있습니다. 숨겨진 원래 문장을 그대로 복원하는 것보다는 주요 특징을 찾는 데 중점을 둡니다.

활동시간

- 19분 -

선생님께서 수업 전에 책상 서랍 안, 사물함 안 등에 숨겨놓은 몬스터 카드를 모둠별로 찾게 됩니다. 각 몬스터의 카드에는 인터넷 공간에서 나타나는 다양한 문제점이 정리되어 있습니다. 각 모둠에서 찾아야 하는 몬스터는 총 10마리입니다. 모둠별로 10장의 카드를 모두 찾으면 학습지에 몬스터의 특징을 적고, 그 특징에 맞는 이름을 붙입니다. 이 과정을 통해 학생들이 인터넷 공간의 문제점을 자연스럽게 익히도록 하였습니다.

1. 본격적으로 몬스터를 잡으러 인터넷 세상 탐험에 들어가기 전에, 학생들과 이야기를 나누면서 몬스터들의 특징을 예상해봅니다.

- A** 이름을 숨기는 몬스터가 있을 것 같습니다.
- A** 이상한 내용을 홈페이지에 올리는 몬스터가 있을 것 같습니다.
- A** 간섭을 받지 않아서 인터넷을 오래 하는 몬스터가 있을 것 같습니다.

2. 이제 인터넷 탐험을 시작합니다. 모둠별로 협동하여 교실(인터넷 세상) 곳곳에 숨겨진 몬스터를 찾아보도록 합니다.



[ 몬스터 카드 ]

#### 활동 설명

10마리의 몬스터들은 인터넷 공간의 문제점으로 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.

- |           |            |                |
|-----------|------------|----------------|
| ① 게임 중독   | ② 개인 정보 도용 | ③ 스마트폰 중독(스몸비) |
| ④ 악플러     | ⑤ 사이버 따돌림  | ⑥ 불건전 정보 유포    |
| ⑦ 바이러스 유포 | ⑧ 익명성      | ⑨ 맞춤형 파괴       |
| ⑩ 저작권 침해  |            |                |

3. 모둠별로 찾아낸 몬스터들의 특징을 학습지에 정리하고 이름을 지어보도록 합니다. 활동이 완료되면 발표를 통해 서로 정리한 결과를 나누어 봅니다.

여러분이 찾은 몬스터는 어떤 것이었는지 모둠별로 발표해 봅시다.

- 예 저희가 찾은 몬스터는 다른 사람의 정보를 이용해서 이상한 사이트에 가입을 했습니다. 이름은 도둑이로 지었습니다.
- 예 다른 사람이 그린 것을 허락을 받지 않고 사용했습니다. ‘뺏기쟁이’라고 이름을 지었습니다.
- 예 다른 친구를 따돌려서 왕따몬이라고 지었습니다.
- 예 이름을 알리지 않아 무이름이라고 지었습니다.

### 인터넷 세상의 말썽꾸러기! 몬스터를 찾아라!

인터넷 세상을 어지럽히는 몬스터들! 몬스터들의 특징을 알면, 의사소통 수단의 문제점도 함께 알 수 있습니다. 1) 곳곳에 숨어있는 몬스터들을 찾고, 2) 몬스터들의 특징을 적고, 3) 그 특징이 드러나게 몬스터의 이름을 붙여보세요.

몬스터 생김새	몬스터 특징 (이름을 지어볼 때)	몬스터 이름 붙이기
	예) 시간 가는 줄 모르고 게임을 한다.	예) 중독이
	예) 자기 이름을 밝히지 않는다.	예) 무이름
	예) 바이러스를 퍼뜨린다.	예) 바이러스몬
	예) 길을 건널 때도, 걸어갈 때도 스마트폰만 본다.	예) 고개숙여
	예) 맞춤법에 맞지 않는 말을 사용한다.	예) 한글파괴자

몬스터 생김새	몬스터 특징 (이름을 지어볼 때)	몬스터 이름 붙이기
	예) 악플을 단다.	예) 악플이
	예) 다른 친구를 따돌린다.	예) 따돌몬
	예) 다른 사람의 정보를 이용 해 범죄를 저지른다.	예) 해킹이
	예) 건전하지 않은 정보를 인터넷에 올린다.	예) 엉망이
	예) 다른 사람의 저작권을 침해한다.	예) 뺏기왕

Q. 인터넷 세상의 말썽꾸러기 몬스터들을 물리치려면 우리는 어떻게 해야 할까요?

예) 좋은 댓글을 많이 달겠다. / 인터넷을 시간을 정해놓고 하겠다 등.

▲ 활동지 133~135페이지 참고

[ 탐험 학습지 ]

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

여러분들은 총 10마리의 몬스터들을 찾았습니다. 이 몬스터들의 공통점은 무엇 인가요? 바로 인터넷 세상을 어지럽히는 말썽쟁이라는 것입니다. 우리가 실제로 인터넷을 이용하다 보면 이러한 몬스터들을 어렵지 않게 만날 수 있습니다. 우리가 인터넷을 사용할 때 겪을 수 있는 문제점에는 어떤 것들이 있을까요? 몬스터들의 특징을 떠올리며 정리해보도록 하겠습니다.

### 수업진행 Tip

■ 몬스터 카드는 모둠 수에 맞게 준비하였습니다. 만약 6개 모둠이면, 한 몬스터가 숨어 있는 장소에 몬스터 카드 6개를 두어 모둠별로 한 장씩 가져갈 수 있도록 합니다. 129~131쪽의 활동지를 모둠 수만큼 복사해서 사용하면 됩니다.

■ 학생들이 다 같이 몬스터를 찾으러 돌아다니다 보면 자칫 소란스러워질 수 있습니다. 따라서 다음과 같은 순서로 진행하는 것을 권장합니다.

- ① 모둠별로 순서를 정해서 한 명이 먼저 몬스터 카드를 찾습니다. 몬스터 카드를 하나 발견하면 곧바로 모둠으로 돌아옵니다.
- ② 모둠 친구들이 찾아온 카드를 확인합니다.
- ③ 다음 순서의 학생이 이미 찾아온 몬스터가 아닌 다른 몬스터를 찾아옵니다. 이러한 방식으로 진행하면 몬스터 카드를 중복해서 찾아오는 것을 막을 수 있고, 여러 사람이 동시에 움직이지 않아 좋습니다.

■ 각 모둠에서 몬스터 카드를 중복되게 찾아왔을 경우, 중복된 카드를 다시 제자리에 놓는 것보다는 찾기 활동이 종료된 뒤 모둠별로 점검하여 교환하는 것이 좋습니다.

## 몬스터로 알아보는 인터넷의 잘못된 사용

활동시간

4분

1차시 활동을 마무리하는 정리 단계입니다. 몬스터들의 특징을 바탕으로 잘못된 인터넷 사용의 문제점을 정리해 보도록 하였습니다.

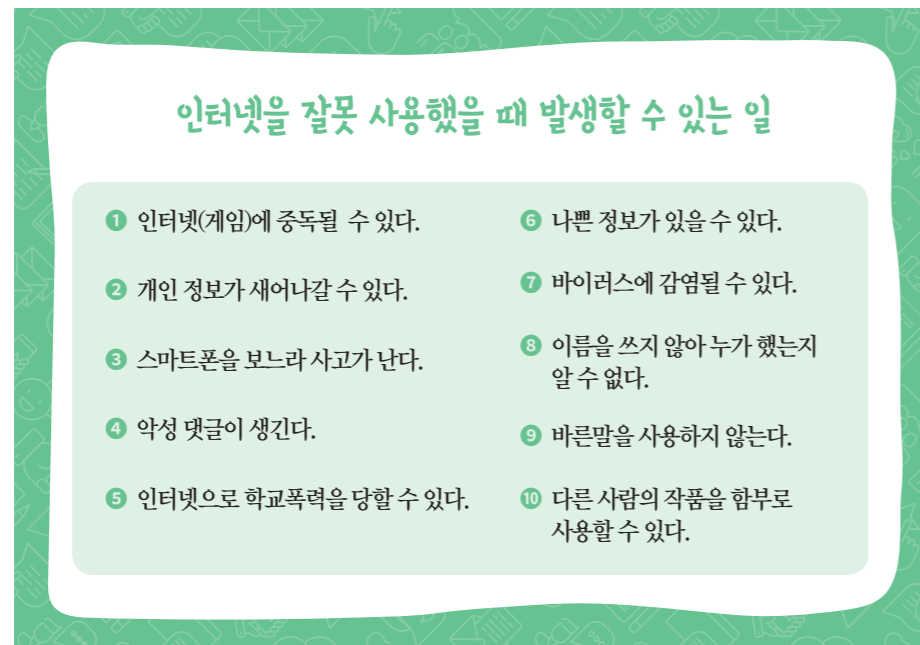
### 수업의 전개흐름

1. 몬스터를 찾으며 알아본 인터넷 사용의 문제점은 무엇이 있는지 이야기해 보도록 합니다.

**Q** 몬스터의 특징으로 알게 된 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 문제점에는 무엇이 있습니까?

- A** 인터넷 게임에 중독될 수 있습니다.
- A** 개인 정보가 새어나갈 수 있습니다.
- A** 악성 댓글을 다는 사람이 있습니다.

2. 아래 그림을 보며, 인터넷 세상의 문제점 10가지를 정리해 봅니다.



▲ 활동지 137페이지 참고

[ 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 일 ]

### 수업진행 Tip

- 본 수업은 3학년 1학기 사회 교과 내 통신수단의 문제점과 관련된 차시와 연계하여 구안되었습니다. 따라서 사회 교과에 적용할 경우 학생들의 성취 수준 도달을 위해 통신수단의 문제점을 다시 한 번 정리해주는 것이 좋습니다.
- 오늘의 활동이 다음 수업과 연계되어 진행됨을 알려주면 학생들이 다음 수업을 기대하게 되는 효과를 얻을 수 있습니다.

## 수업을 마무리하는 Conclusion

이번 수업에서 우리는 단지 인터넷 세상 속에 어떤 몬스터들이 있는지를 찾아보기만 했을 뿐입니다. 몬스터들은 지금도 여전히 인터넷 세상을 활발하게 돌아다니고 있습니다. 아인세 씨가 탐험지를 남긴 이유는 무엇일까요? 이런 몬스터들을 없애서 깨끗한 인터넷 세상이 되기를 바랐기 때문일 것입니다. 그렇다면 말썽쟁이 몬스터들을 없애려면 어떻게 해야 할까요? 다음 시간에는 말썽쟁이 몬스터들을 혼내주고, 문제점을 해결할 수 있는 방법을 찾아보도록 하겠습니다.

2차시

# 인터넷 세상 속 몬스터를 잡아라!

- 생각 열기 몬스터에게서 편지가 왔어요.
- 생각 펼치기 ① 인터넷 세상을 탐험하며 몬스터를 잡아라!
- 생각 펼치기 ② 인터넷 탐험 방명록을 써 보자!
- 생각 실천하기 탐험을 정리해요.





## 선생님을 위한 ②차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업은 1차시 활동에 이어서 인터넷 세상을 탐험하도록 구성되었습니다. 1차시의 탐험이 몬스터들을 찾고, 인터넷 세상의 특징을 살펴보는 것이었다면, 본 차시의 탐험은 몬스터들을 물리치며 인터넷을 이용하는 바람직한 방법을 익히는 것입니다. 학생들은 몬스터들이 숨어 있던 곳에 찾아가 몬스터를 물리치는 행동을 수행합니다. 이 때 몬스터들을 물리치는 행위는 인터넷 공간에서 발생하는 문제점을 해결할 수 있는 방법이자 인터넷윤리를 실천하는 것이 됩니다. 이 활동은 코너 학습으로 진행되며, 학생들은 자유롭게 각 코너의 미션들을 해결하며 몬스터를 잡게 됩니다. 탐험을 마친 후에는 탐험 방명록을 적는 활동을 통해 인터넷 예절을 지킬 것을 다짐하도록 하였습니다.

- 각 코너별 몬스터를 물리치며 인터넷 공간의 문제점을 해결하는 방안을 익힙니다.
- 탐험 방명록을 작성하며 인터넷 에티켓을 실천할 것을 다짐합니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 본 차시의 수업은 40분입니다. 수업 전 교사가 코너별로 미션 카드를 준비해 놓는 작업이 필요합니다.
- 교실 상황에 따라 1차시는 생략하고 본 차시만 실시해도 무방합니다. 그러나 학생들의 이해를 돕고 수업의 효과를 높이기 위해 1, 2차시를 연계하여 수업하는 것을 권장합니다.
- 사회 3학년 1학기 3단원 '교통과 통신수단의 변화'와 연계하여 지도할 수 있습니다. 또한 3~4학년 군 창의적 체험활동 수업에 인터넷윤리와 관련하여 지도하여도 좋습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

학생들이 몬스터를 물리치는 행위를 수행하려면 인터넷 공간에서 발생하는 여러 가지 문제점을 이해하고, 각 문제점에 대한 적절한 해결 방안을 생각해 낼 수 있어야 합니다.

- 인터넷 공간에서 발생하는 문제점에는 어떤 것들이 있었습니까?
- 인터넷에 게시물을 올린 사람에게는 어떤 댓글을 달아야 합니까?
- 인터넷 세상의 몬스터들을 물리치기 위해 우리는 어떤 일을 할 수 있습니까?

### 학습목표

- 인터넷 공간에서 발생하는 문제점을 알고, 해결방안을 제시할 수 있다.
- 인터넷을 바르게 이용하는 방법과 인터넷에서 지켜야 할 예절을 알고, 이를 실천하려는 마음을 가질 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 1차시에서는 몬스터 카드를 숨기는 사전 작업이 필요했다면, 2차시에서는 해당 위치에 몬스터를 물리치는 미션카드를 놓는 사전 작업이 필요합니다. 위치는 반드시 1차시에서 숨겨놓은 위치와 일치하지 않아도 됩니다. 가급적이면 미션카드는 학습지를 작성할 수 있는 넓은 장소에 두시면 좋습니다.
- 각 코너의 미션들은 학생들이 지켜야 할 인터넷윤리와 관련되어 있습니다. 수업 전 창의적 체험활동이나 다른 과목에서 학생들이 이러한 내용을 미리 익혀보면 본 수업 활동에 큰 도움이 될 것입니다.

## 2차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 몬스터에게서 편지가 왔어요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>1차 탐험 떠올리기</li> <li>몬스터의 편지 확인하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>몬스터 편지</li> </ul>



23분	생각 펼치기① 인터넷 세상을 탐험하며 몬스터를 잡아라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 세상 지도 살펴보기</li> <li>탐험 안내하기</li> <li>몬스터 잡기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 지도</li> <li>미션 카드</li> <li>탐험 활동지</li> </ul>
-----	-----------------------------------	---	---



7분	생각 펼치기② 인터넷 탐험 방명록을 써 보자!	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷을 탐험하고, 방명록 쓰기</li> <li>친구들과 활동에 대한 경험 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>방명록 판, 포스트잇</li> </ul>
----	------------------------------	---	---



5분	생각 실천하기 탐험을 정리해요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷의 문제점과 해결방안은 무엇이 있는지 정리하기</li> <li>미래의 모습 예상하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 이용 수칙</li> </ul>
----	----------------------	---	---

## 생각 열기

### 몬스터에게서 편지가 왔어요.

활동시간 5분

지난 시간에 활동했던 내용을 상기시키고, 본 차시의 학습 내용을 확인하는 단계입니다. 학생들이 인터넷 세상을 본격적으로 탐험하기 전, 이전 차시에 찾았던 몬스터들의 편지를 제시하여 인터넷 세상의 문제를 해결하기 위한 의지를 다질 수 있도록 하였습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 지난 시간에 배운 내용을 간단한 질문을 통해 상기시킵니다.

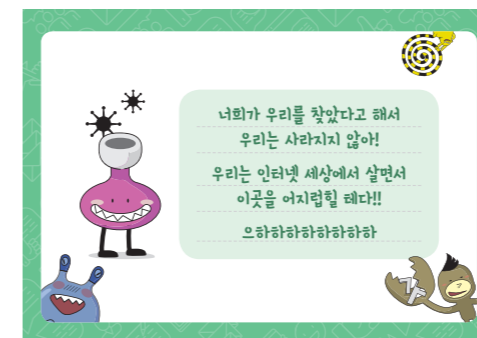
Q 지난 시간 우리는 무엇을 했나요?

A 찢겨진 인터넷 아인세 씨의 책을 완성하고, 몬스터들을 찾았습니다.

Q 우리가 찾은 몬스터는 어떤 특징이 있었나요?

A 악플을 달고, 친구를 따돌리는 등 인터넷 세상을 어지럽히는 행동들을 했습니다.

2. 몬스터에게 도착한 편지를 보여주며, 학습 문제를 확인합니다.



▲ 활동지 139페이지 참고

#### 활동 설명

몬스터의 편지는 화면을 통해 보여주거나, 인쇄하여 봉투에 넣은 뒤 교사 혹은 반 학생 한 명이 대표로 열어 읽는 등 교실 상황에 맞게 다양한 방법으로 전달합니다.

■ 오늘 우리가 해야 할 일은 무엇입니까?

예 말썽쟁이 몬스터들을 잡아야 할 것 같습니다.

■ 지난 시간 활동했던 학습지를 보며, 몬스터들의 특징을 확인해 봅시다.

### [ 몬스터의 편지 ]



수업진행 Tip

- 몬스터들의 특징에 대한 질문은 본 수업의 핵심 질문인 ‘인터넷 공간에서 발생하는 문제점에는 어떤 것들이 있었습니까?’에 해당됩니다. 학생들이 인터넷 공간의 문제점을 몬스터의 특징과 연결시켜 생각해 보도록 합니다.
- 본 수업은 지난 차시에 내용과 연계되는 것이므로, 지난 시간에 찾았던 몬스터들의 특징을 한 번 더 상기시켜 주는 것이 중요합니다. 전 차시 활동지 혹은 몬스터 카드를 이용하거나, 몬스터들의 특징을 요약한 PPT를 제작하는 등의 방법으로 전시 학습을 떠올리도록 합니다.



활동과 활동을 이어주는 Bridge

몬스터들의 편지를 잘 읽었나요?  
몬스터들은 절대로 잡히지 않을 것이라고 자신하고 있는데요. 우리가 어떻게 하면 몬스터들을 잘 잡을 수 있을까요? 지난 시간 우리가 만났던 몬스터들의 특징을 생각해보면 몬스터를 잡을 수 있는 방법을 쉽게 찾을 수 있을 것입니다.  
이제 몬스터를 잡으러 다시 한 번 인터넷 세상으로 떠나봅시다.

인터넷 세상을 탐험하며 몬스터를 잡아라!

활동시간



교실을 가상의 인터넷 세상이라고 가정하고, 교실(인터넷 세상) 내 몬스터들을 잡아봅니다. 몬스터들을 잡는 방법은 몬스터들이 있었던 곳에 찾아가서 그들의 나쁜 행동을 막을 수 있는 바른 행동을 하는 것입니다. 이 과정에서 학생들은 인터넷 문제점과 해결 방법에 대해 생각하고, 인터넷윤리를 실천할 수 있습니다.

수업의 전개흐름

1. 학생들에게 몬스터들의 위치가 담긴 인터넷 세상 지도(교실 지도)를 나누어줍니다. 각 몬스터들의 위치를 기억하게 합니다. 몬스터의 위치는 미션을 수행하는 장소임을 학생들에게 알려줍니다.



✓ 활동 설명

- ‘인터넷 세상 지도’는 그림과 같이 각 교실 내 책상, 사물함 등에 숨긴 몬스터의 위치를 표시하여 그림입니다. 만약 인터넷 세상 지도를 그리거나 제작하기 어렵다면 생략해도 무방합니다.
- 1차시에서는 학생들이 찾기 어려운 장소에 몬스터를 숨기는 것이 좋았습니다. 그러나 본 차시에서는 학생들이 미션을 해결하고 활동지를 작성해야 하므로 넓은 장소에 몬스터를 숨기는 것이 좋습니다. 따라서 1차시 몬스터의 위치와 달라질 수 있습니다. 이 경우 학생들에게 위치를 들킨 몬스터가 도망가서 자리를 옮긴 것이라고 설명하면 좋습니다.
- 몬스터를 잡는 미션 중에 인터넷 검색이 필요한 경우가 있는데, 이 경우 교사의 컴퓨터를 미션 장소로 활용하는 것을 권장합니다.

[ 인터넷 세상 지도 ]

## 2. 학생들에게 몬스터를 잡는 탐험 방법을 안내합니다.

- 지도에 표시된 몬스터의 위치에 가면, 미션지가 있을 것입니다. 그 미션지에는 해당 몬스터를 물리칠 방법이 적혀 있습니다. 10가지 미션을 수행하며, 10마리의 몬스터를 모두 잡아봅시다.
- 탐험을 할 때는 다음과 같은 점에 유의해야 합니다.

- ① 지도를 보고, 몬스터의 위치를 찾습니다.
- ② 확인한 미션지는 제자리에 놓습니다.
- ③ 사람이 붐비지 않는 곳을 찾아갑니다.

## 3. 10개의 미션을 해결하며 몬스터를 물리칩니다. 인터넷 공간에서 발생하는 문제점을 스스로 해결하면서 인터넷윤리는 무엇인지 익힙니다.

학생들은 활동지를 들고, 자유롭게 돌아다니며 몬스터를 물리치는 미션을 수행합니다. 학생들이 수행할 10가지 미션은 다음과 같습니다.

### 인터넷 세상을 여행하며, 몬스터를 잡아라!

몬스터들을 잡으려면 어떻게 해야 할까요? 바로 몬스터가 하는 행동과 반대되는 행동을 해야 합니다. 인터넷 세상에서 몬스터를 물리치기 위해서는 어떤 바른 행동들을 해야 할까요? 미션을 하나, 하나 완료하면서 정답을 채워나가 봅시다.

몬스터 생김새	몬스터를 잡을 위한 수행 방법	확인 도장
	예) 시간을 정해놓고 게임을 해.	
	예) 김웰리 예) 우리 반 친구들 모두 사이좋게 지내자.	
	( 4, 7, 8 )	
	예) 길을 건널 때	
	예) 밥을 먹을 때	
	예) 공부 시간에	

몬스터 생김새	몬스터를 잡을 위한 수행 방법	확인 도장
	예) 정윤이에게. 안녕? 나는 웰리야. 미술 시간에 네가 그린 그림을 보고 깜짝 놀랐어. 정말 잘 그리더라. 비법이 무엇인지 궁금해. 다음에 같이 그림을 그려주면 좋겠다. 웰리가.	
	예) 바지락을 정말 많이 봤구나! 부럽다.	
	예) 우리 학교 끝나고 놀이터에서 볼까?	
	아이디: 예) welly1234 비밀번호: 예) dlsxjspt@97	
	( 예) 512 명 )	
	예) 친구의 잘 한 학습지	

▲ 활동지 155-157페이지 참고

탐험 활동지

#### 인터넷(게임) 중독 예방

타투 중독 인터넷 게임을 해서 인터넷 중독, 게임 중독이 된 사람들이 있습니다. 이 사람들을 위해서 인터넷 게임을 할 때는 어떤 방법을 써야 할까요?

#### 자신의 이름 밝히기

인터넷에서도 자신의 이름을 밝히는 것이 중요합니다. 인터넷 게시물에 글을 올린다고 생각하고, 내 이름을 쓰고, 친구들에게도 알려줘야 하고, 실은 말을 써주세요.

#### 바이러스 예방

전자 우편을 통해 바이러스를 전파하는 경우가 있습니다. 다른 친구에게도 바이러스를 전파하는 것을 예방하세요. 안전한 3대

#### 올바른 스마트폰 사용

사람들이 스마트폰을 사용하다 보니 여러 가지 문제가 생깁니다. 스마트폰을 사용하다 보면 어떤 문제가 생길까요? 스마트폰을 사용하다 보면 어떤 문제가 생길까요?

#### 바른 언어 사용

인터넷 세상에서 바른 언어를 사용하는 것이 중요합니다. 바른 언어를 사용하다 보면 어떤 문제가 생길까요? 바른 언어를 사용하다 보면 어떤 문제가 생길까요?

#### 알맞은 댓글 달기

친구가 인터넷에 올린 글과 같은 사진을 올립니다. 친구의 게시물에 댓글을 달아주세요.

#### 사이버 따돌림 예방

인터넷 공간에서 대화하다 예뻐 친구들과 모두 함께 사이버 따돌림을 당하지 않도록 예방하세요. 사이버 따돌림을 예방하는 방법은 무엇일까요?

#### 개인 정보 보호

나의 소중한 정보를 빼앗기지 않으려면, 인터넷 사이트의 아이디와 비밀번호를 만들 때, 비밀번호를 어떻게 만드는 게 좋을까요? 비밀번호를 어떻게 만드는 게 좋을까요?

#### 유익한 정보 찾기

인터넷에는 좋은 정보도 있지만, 좋지 않은 정보도 있습니다. 인터넷 정보를 이용하다 어떤 정보를 찾아볼까요? 인터넷 정보를 이용하다 어떤 정보를 찾아볼까요?

#### 저작권 보호

인터넷에는 내가 만든 작품을 확인 없이 함부로 사용해서는 안 됩니다. 그렇지만, 지금 있는 곳에서 내가 인터넷에 올린다면 어떤 문제를 만나게 되는 것일까요? 내가 올린 작품을 확인하세요.

▲ 활동지 141-153페이지 참고

[ 몬스터 미션카드 ]

### 활동 설명

- 원활한 활동을 위해 아래 내용을 참고해주세요.
  - 3번 미션지는 전자 우편 목록이 나온 별도의 자료를 함께 제시합니다. (활동지 143쪽 참고)
  - 7번 미션지는 단체 대화 채팅창 화면 자료를 함께 제시합니다. 학생들의 대화가 이어갈 수 있도록 채팅창에 먼저 적고, 활동지에도 다시 한 번 적도록 안내합니다. (활동지 149쪽 참고)
  - 8번 미션지는 학생들이 영어, 특수문자 등을 잘 모르는 경우가 있으므로, 자판이 그려진 그림을 함께 제공합니다. (활동지 149쪽 참고)
  - 9번 미션지는 인터넷 검색을 이용하는 것이므로 컴퓨터 혹은 스마트 기기 옆에 놓는 것을 권장합니다.
- 학생들은 탐험 활동지에 미션 수행 결과를 기록합니다. 모든 기록이 완료되면 선생님께 확인 도장을 받습니다.

“

**수업진행 Tip**

- 학생들이 도움을 요청할 경우, 선생님이 힌트를 제공할 수 있습니다. 이 경우 1인당 힌트를 받을 수 있는 횟수에 제한을 두는 것이 좋습니다.
- 학생들이 미션을 완료할 때마다 확인 도장을 받는 것이 아니라, 10개를 모두 완료했을 때 검사를 맡고, 확인 도장을 한꺼번에 받게 하는 것이 좋습니다. 만약 틀린 것이 있다면 수정해서 다시 검사를 맡도록 안내합니다.
- 학생의 성향에 따라 미션을 완료하는 속도가 다를 수 있습니다. 미션을 빨리 수행한 학생들은 완성된 결과물을 서로 나눌 수 있도록 안내합니다.
- 10개의 미션을 모두 완료한 학생에게 격려의 의미로 간단한 상품을 제공하면 학생들에게 동기 부여가 될 수 있습니다.

”

**활동과 활동을 이어주는 Bridge**

여러분들이 인터넷 세상을 누비며 열심히 뛰어준 덕분에 10마리의 몬스터를 모두 물리칠 수 있었습니다. 여러분들이 몬스터들을 잡은 방법들은 인터넷을 하면서 반드시 지켜야 하는 것들입니다. 그렇다면 이러한 몬스터들이 다시 인터넷 세상에 나타나지 않도록 하려면 어떻게 해야 할까요? 우리가 인터넷을 사용할 때 주의해야 하는 일들에 대해 생각해 보도록 합시다.

**인터넷 탐험 방명록을 써 보자!**

활동시간

7분

몬스터 잡기 탐험 활동을 마무리하는 활동입니다. 학생들은 자신들이 경험한 탐험 내용을 탐험 방명록에 작성하는 과정을 통해서 인터넷을 이용하는 바른 태도에 대해 다시 한 번 생각해 볼 수 있습니다. 이 활동을 통해 앞으로 학생들 스스로가 인터넷윤리를 지키겠다는 의지를 가질 수 있도록 하였습니다.

**수업의 전개흐름**

1. 탐험을 하고 느낀 점을 이야기해 봅니다.

**Q** 인터넷 탐험을 하면서 몬스터를 만나면서 어떤 것을 느꼈습니까?

- A** 인터넷 세상에는 몬스터와 같이 문제를 일으키는 사람들이 많다는 것을 느꼈습니다.
- A** 인터넷을 이용할 때 나는 몬스터와 같은 모습을 하지 말아야겠다고 느꼈습니다.
- A** 컴퓨터나 스마트폰을 할 때 주의할 점이 무엇인지 알았습니다. 앞으로 이 점을 기억할 것입니다.

2. 앞으로 어떻게 인터넷을 이용해야 할지 생각해보고, 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위한 나의 다짐을 포스트잇에 적어봅니다.



▲ 활동지 159페이지 참고

인터넷 탐험 방명록

3. 친구들이 적은 포스트잇을 모아 탐험 방명록을 만듭니다.

☑ 활동 설명

포스트잇에 자신의 이름과 다짐을 적은 모습입니다.  
활동지 159쪽을 이용하여 학생들이 적은 포스트잇을 모둠별로 모아 방명록을 만들어 봅니다. 방명록은 게시판에 전시하여 다른 친구들이 적은 내용을 살펴볼 수 있도록 합니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

여러분이 활동을 통해 많은 것을 느끼게 된 것 같습니다. 여러분의 생각과 다짐을 나누어보니, 더 이상 인터넷 세상에 몬스터가 나타나지 않을 것 같네요. 우리는 두 시간에 걸쳐 몬스터를 찾고, 잡아보는 활동을 해 보았습니다. 이제 이러한 활동을 통해 알게 된 인터넷의 문제점과 해결 방안을 정리해 보도록 하겠습니다.

수업진행 Tip

- 완성된 방명록을 교실 게시판에 게시하면 활동 내용을 오래 기억할 수 있고, 학생들이 자신의 다짐을 상기할 수 있어 좋습니다.
- 방명록은 포스트잇뿐 아니라 다양한 형태로 제작할 수 있습니다. 인터넷을 하며 지킬 내용을 나열해놓은 종이에 서명을 하거나, 학생들의 지문 나무를 만들고 그 위에 간단하게 나의 다짐을 적는 방법도 있습니다. 또는 롤링페이퍼 형태로 서로에게 하고 싶은 말을 돌려가며 적을 수도 있습니다. 수업 상황을 고려하여 다양하게 활용해 보는 것을 권장합니다.

탐험을 정리해요.

활동시간

5분

수업을 마무리하는 단계입니다. 활동을 정리하면서 지켜야 할 인터넷윤리 10가지를 살펴보고, 학생들이 앞으로 이러한 인터넷윤리를 실천하겠다는 마음가짐을 가질 수 있도록 하였습니다.

수업의 전개흐름

1. 인터넷의 문제점과 해결 방안을 정리해봅니다.

Q 인터넷을 이용하면서 문제점이 생기지 않도록 하려면 어떻게 해야 하는지 이야기해 봅시다.

- A 인터넷을 지나치게 오래 이용하지 않습니다.
- A 인터넷에서 꼭 필요한 사이트가 아니면 모르는 링크를 클릭하지 않습니다.
- A 바른 언어를 사용합니다.
- A 다른 사람을 항상 배려합니다.

2. 인터넷을 이용할 때 어떤 점을 지켜야 하는지를 학생들이 수행한 미션 10가지와 관련지어 정리합니다.

인터넷을 이용할 때에는

- 1 인터넷에 너무 빠지지 않습니다.
- 2 개인 정보를 잘 지킵니다.
- 3 바이러스로부터 우리를 지킵니다.
- 4 바른 언어를 사용합니다.
- 5 다른 사람을 불쾌하게 하지 않습니다.
- 6 자신의 이름을 밝히고, 책임을 집니다.
- 7 다른 사람의 작품을 함부로 쓰지 않습니다.
- 8 자신에게 필요한 정보를 찾아 올바르게 이용합니다.
- 9 다른 사람을 배려합니다.
- 10 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위해 우리 모두 노력합니다.

인터넷 탐험을 마무리하며

학년 반 이름

인터넷 세상의 몬스터들을 물리쳐보면서 어떤 점들을 느꼈나요?  
앞으로 알맹장이 몬스터가 없는 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위해  
우리가 어떤 일들을 해야 하는지 빈칸을 채우며 정리해 봅시다.

★ 인터넷을 이용할 때에는

- 1 인터넷을 지나치게 **오래** 사용하지 않습니다.
- 2 **개인정보** 를 잘 지킵니다.
- 3 **바이러스** 로부터 우리를 지킵니다.
- 4 바른 **언어** 를 사용합니다.
- 5 다른 사람을 **불쾌** 하게 하지 않습니다.
- 6 자신의 **이름** 을 밝히고, **책임** 을 집니다.
- 7 다른 사람의 **작품** 을 함부로 쓰지 않습니다.
- 8 자신에게 필요한 **정보** 를 찾아 올바르게 이용합니다.
- 9 다른 사람을 **배려** 합니다.
- 10 **아름다운** 인터넷 세상을 만들기 위해 우리 모두 **노력** 합니다.

나는 위 내용을 지키는  
인터넷 탐험대원이 되도록 하겠습니다.

년 월 일 이름 서명

▲ 활동지 161페이지 참고

[인터넷 이용 수칙]

▲ 활동지 163페이지 참고

[빈칸 채우기 학습지]

☑ 자료 설명

학생들이 지켜야 할 인터넷윤리에 해당되는 내용입니다. 화면을 통해 간단하게 제시하거나, 인쇄물로 배부하여 빈칸 채우기 활동을 할 수 있습니다. 활동한 내용을 정리하면서, 바람직한 인터넷 사용을 위한 마음가짐을 다지도록 합니다.

수업을 마무리하는 Conclusion

여러분의 노력으로 아인세 씨의 책도 원래대로 되돌리고, 몬스터들도 모두 잡을 수 있었습니다. 인터넷 세상을 미리 여행했던 아인세 씨도 여러분을 정말 자랑스러워할 것 같습니다. 하지만 방심하면 언제 또 몬스터들이 등장할지 모릅니다. 그러므로 앞으로 오늘의 수업과 방명록에 적은 내용을 잘 기억하면서 아름다운 인터넷 세상을 위해 끊임없이 노력하는 사람이 되도록 합시다. 다시는 몬스터들이 인터넷 세상에 나타나지 않도록 말이지요.

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전 교과연계 분야 대상

02

우리는 몬스터 잡는  
인터넷 탐험대

활동지



수업 전 규격에 맞게 출력해서 미리 준비해 주세요.

“

**수업진행 Tip**

- 활동을 통해 다짐한 것들이 실제 실천으로 이어질 수 있도록 독려합니다.
- 몬스터를 잡기 위해 수행한 행동들을 바탕으로, 학생들이 인터넷에서 지켜야 할 일들을 떠올릴 수 있도록 지도합니다.
- 본 수업의 후속 활동으로 인터넷을 이용할 때의 문제점을 해결할 수 있는 미래의 통신수단 발명하기 활동을 진행할 수 있습니다.

”



의사소통 수단의 문제점을 찾기 위해  
인터넷 세상으로 탐험을 떠난 사람이 있었으니...

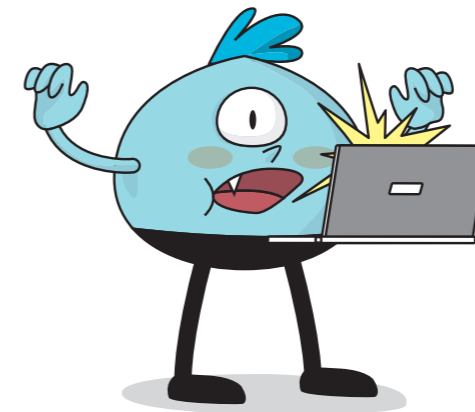


그는 아인세 씨였습니다.





이 탐험가는 인터넷 세상 여행을 마친 뒤,  
인터넷 세상의 특징을 글로 써서 남깁니다.



우리의 존재를 알고,  
우리를 다 없애버리면  
어떡하지?

하지만, 인터넷 세상의 말썽쟁이 몬스터들이  
위기감을 느낍니다.





그러고는 탐험가가 남긴 책을  
찢어버립니다.



# 인터넷 세계 탐험 기록

이제 나는 인터넷 세계 탐험을 마치려고 한다.  
마지막으로 인터넷 세계에서 사람들을 만나며 알게 된  
인터넷 세계의 특징을 6가지로 정리해 보았다.

- 첫째, 넓게
- 둘째, 빠르
- 셋째, 누구
- 넷째, 간접
- 다섯째, 이름
- 여섯째, 차별

### ★ 첫 번째 힌트

첫 번째로 도착한 곳은 “퍼지리”이다.

퍼지리에 도착한 첫날 나는 맛있는 떡볶이를 먹고, 내 홈페이지에 사진을 올렸다. 둘째 날 거리로 나가자 모두 나에게 떡볶이가 맛있었다고 물었다. 길 가는 아저씨도, 아주머니도 내가 떡볶이를 먹은 것을 알고 있었다. 심지어 건넌마을 사람들도 내가 떡볶이를 먹은 것을 알고 있었다. 퍼지리 사람은 이렇게 말했다. “우리 마을에서 떡볶이 먹는 사진을 올린 순간, 우리 마을도, 건넌마을도, 바다 건너 저 멀리 있는 마을에서도 사람들이 모두 그 일을 알게 될 거요?”



### ★ 두 번째 힌트

두 번째로 도착한 곳은 “빠르면”이다.

빠르면에서 나는 답답함 없이 즐거운 시간을 보냈다. 그리고 난 빠르면 사람들에게 편지를 써서 보냈다. 그런데, 편지를 보내자마자 답장이 도착했다. 답장이 오는 데는 단 1분도 걸리지 않았다. 아니! 어떻게! 편지가 그렇게 빨리 도착했지? 그리고 어떻게! 답장이 이렇게 빨리 온단 말인가!



### ★ 세 번째 힌트

세 번째로 도착한 곳은 “열어동”이다.

내가 이곳에 있는 것을 친구에게 알리기 위해 “친구야, 너만 봐.”라는 제목으로 글을 써서 올렸다. 그리고 밖에 나가자 열어동 모든 사람들이 다 그 글의 내용을 알고 있었다. “제가 분명 ‘너만 봐’라고 썼는데 어찌 여러분도 다 볼 수 있는 것입니까?” 그러자 열어동 사람이 말했다. “너만 보라고 해서 우리가 못 볼 줄 아시나요? 여기에서는 그렇게 제목을 써도 모든 사람이 원하면 얼마든지 그 글을 볼 수 있습니다.”



### ★ 네 번째 힌트

도로명 주소를 따라 도착한 이곳은 “내 맘대로”

이곳에서는 사람들이 방송을 하고 있었다. 어떤 사람은 요리를 주제로, 어떤 사람은 식물을 주제로, 그리고 어떤 사람은 싸움을 주제로 방송을 했다. 나는 싸움을 주제로 방송을 하는 사람에게 물었다. “싸움을 주제로 한 것은 나쁘지 않나요?” “글쎄요. 여기서는 제가 원하는 것은 마음대로 할 수 있어요. 누구도 제가 뭘 하든 이래라저래라 간섭하지 않죠. 뭘 하느냐는 제가 정하는 거예요.” “그래도 그런 건 좀....”



### ★ 다섯 번째 힌트

다섯 번째로 도착한 곳은 “감추구”

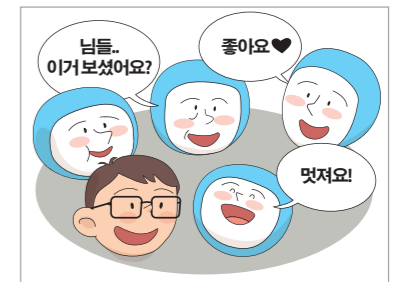
여기서 만난 한 사람과 나는 즐겁게 이야기를 나누고 이름을 물었다. “이름이...?” “네 제롬입니다.” 다음 날, 나는 제롬을 만나 반갑게 인사했다. “안녕하세요? 제롬 씨.” 그러자 그는 “아니요, 저는 미나입니다.” 라고 말했다. “네? 어제만 해도 제롬 아니었나요?” 놀란 내게 그는 말했다. “여기서 누가 진짜 이름을 쓰나요. 여기 사람들 대부분 2~3개씩은 이름을 가지고 있을 걸요?”



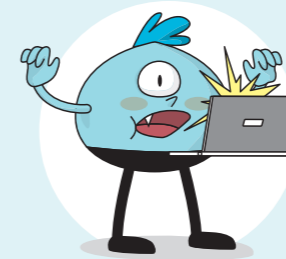
### ★ 여섯 번째 힌트

여섯 번째로 도착한 곳은 “똑같군”.

이곳에서 나는 자동차를 좋아하는 사람들끼리 모여 이야기하기로 했다. 여기서는 나이에 상관없이 서로 존댓말을 쓰며 대화를 했다. 초등학교도 자동차를 좋아한다면 나이가 어리다고 무시하지 않고 우리와 똑같이 대화했다. 남자, 여자, 어린아이, 노인 모두 다양했다. 와우!



# 몬스터 카드



“ 난 하루 종일 컴퓨터로 게임을 해.  
게임을 하다 보면 시간이 어떻게 가는지도 모르겠어. 자기  
전에는 침대에 누워야 해서 컴퓨터 게임을 못 해.  
그래서 스마트폰으로 게임을 하지!!!  
게임은 정말 재미있어. ”



“ 난 다른 사람의 정보를 모으는 걸 좋아하지.  
개인 정보라고... 이름, 전화번호, 주소! 혹시  
주민등록번호라고 아니? 난 그런 걸 좋아해. 이런 것들을  
모아서 남의 이름으로 이상한 사이트에 가입하거나,  
핸드폰을 만들 거야. 온갖 나쁜 짓은 남의 이름으로 하는 거지.  
음화화화~ 네 정보도 좀 말해줄래? ”



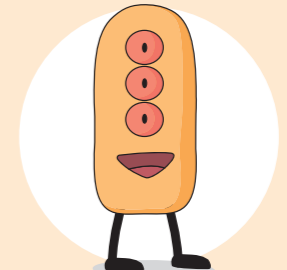
“ 난 스마트폰을 너무 사랑해.  
그래서 스마트폰과 내 몸은 하나야. 하루 종일 스마트폰을  
눈에서 떼지 않지. 걸어갈 때도, 길을 건널 때도  
늘 스마트폰만 봐~ (자동차 소리 행행~)  
응? 뭐라고? 방금 차가 지나갔다고? 난 몰랐는데? ”



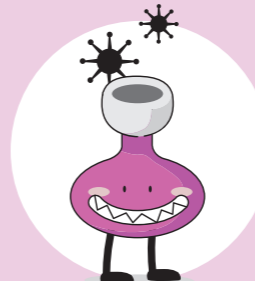
“ 난 남을 비난하는 걸 좋아해.  
앗! 방금 어떤 친구가 맛있는 치킨을 먹는 사진을 올렸어.  
댓글을 달아야겠군. "닭 다리가 꼭 네 얼굴같다. ㅎㅎ"  
아이~ 재밌어. 또 뭐라고 써야 하나? ”



“ 스마트폰에서 다 같이 대화할 수 있는 거 아니?  
근데 난 내가 마음에 안 드는 애랑 대화하기 싫어. 그래서  
스마트폰으로 대화할 때 그 아이에게 싫다고 말할 거야.  
나와 함께 그 아이에게 싫다고 말할 몬스터들도  
많이 있어! ”



“ 난 건전하지 않은 걸 좋아해.  
다른 친구들도 나와 함께 이런 걸 좋아해 줬으면 좋겠어.  
그래서 나는 잔인한 그림, 이상한 그림, 요상한 그림,  
괴상한 그림 같은 걸 인터넷에 올려서 다들 보게 할 거야!  
으하하하하하 ”



“ 난 바이러스 몬스터야.  
내가 출동하면, 컴퓨터나 스마트폰은 모두  
쓸모없는 벽돌이 되어버리지.  
어때? 나를 데려가지 않으려? ”



“ 난 이름이 없는 몬스터야.  
대신 별명으로 활동하지. 별명도 계속 계속 바뀌.  
빼빼추, 뿌리뿌, 따라뚜, 찌리찌, 뿌루땅, 카파뽕 등등.  
그래서 내가 인터넷에 아무리 글을 올려도  
내가 누군지 찾지 못할 걸? ”



“ 난 인터넷 세상이 정말 좋아.  
맞춤법 같은 거 틀려도 아무도 신경 안 쓰거든.  
ㅇㅇ, ㄴㄴ, ㅋㅋ, ㅁㅁ... 나이가 많은 적든 다 반말을 쓰지.  
나는 한글 파괴자!!! 하하하 ”




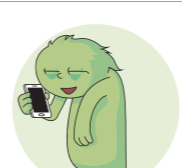
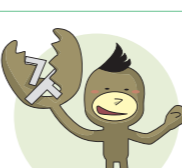





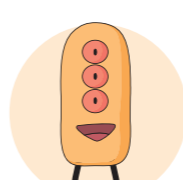

“ 난 남의 것을 내 것처럼 만드는 걸 좋아해.  
어제도 내 친구가 그린 그림을 인터넷에 올렸어.  
마치 내가 그린 것처럼 말이야.  
친구한테 허락을 받았냐고? 그걸 왜 받아? 그 친구가  
내가 인터넷에 올린 걸 모르면 되지~ 해햇~ ”



# 인터넷 세상의 말썽꾸러기! 몬스터를 찾아라!

인터넷 세상을 어지럽히는 몬스터들! 몬스터들의 특징을 알면,  
의사소통 수단의 문제점도 함께 알 수 있습니다. 1) 곳곳에 숨어있는 몬스터들을 찾고,  
2) 몬스터들의 특징을 적고, 3) 그 특징이 드러나게 몬스터의 이름도 붙여보세요.

몬스터 생김새	몬스터 특징 (의사소통 수단의 문제점)	몬스터 이름 붙이기
		
		
		
		
		

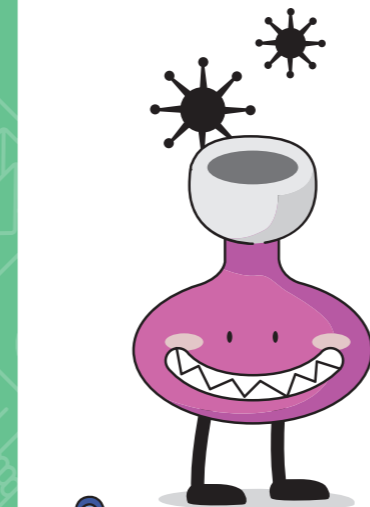
몬스터 생김새	몬스터 특징 (의사소통 수단, 문제점)	몬스터 이름 붙이기
		
		
		
		
		

**Q. 인터넷 세상의 말썽쟁이 몬스터들을 물리치려면 우리는 어떻게 해야 할까요?**

## 인터넷을 잘못 사용했을 때 발생할 수 있는 일

- ① 인터넷(게임)에 중독될 수 있다.
- ② 개인 정보가 새어나갈 수 있다.
- ③ 스마트폰을 보느라 사고가 난다.
- ④ 악성 댓글이 생긴다.
- ⑤ 인터넷으로 학교폭력을 당할 수 있다.
- ⑥ 나쁜 정보가 있을 수 있다.
- ⑦ 바이러스에 감염될 수 있다.
- ⑧ 이름을 쓰지 않아 누가 했는지 알 수 없다.
- ⑨ 바른말을 사용하지 않는다.
- ⑩ 다른 사람의 작품을 함부로 사용할 수 있다.

몬스터들에게서  
편지가 도착하였습니다.



너희가 우리를 찾았다고 해서  
우리는 사라지지 않아!

우리는 인터넷 세상에서 살면서  
이곳을 어지럽힐 테다!!

으하하하하하하하하



몬스터를 잡아라!  
미션 1

## 인터넷(게임) 중독 예방



하루 종일 인터넷 게임을 해서  
인터넷 중독, 게임 중독이 된  
사람들이 많습니다.

이 사람들을 게임에서 벗어나게 하려면  
어떻게 해야 할까요?  
방법을 제안해보세요.

몬스터를 잡아라!  
미션 2

## 자신의 이름 밝히기



인터넷에도 자신의 이름을  
밝히는 것이 중요합니다.

인터넷 게시판에 글을 올린다고 생각하고,  
내 이름을 적고, 친구들에게  
간단하게 하고 싶은 말을 적어보세요.





몬스터를 잡아라!  
미션 4

## 올바른 스마트폰 사용



사람들이 스마트폰만 바라보다 보니  
여러 가지 문제가 생기는데요,  
스마트폰만 하고 있으면 절대 안 되는  
상황은 언제가 있는지 3가지를 적어보세요.

예) ~~~ 할 때

몬스터를 잡아라!  
미션 5

## 바른 언어 사용

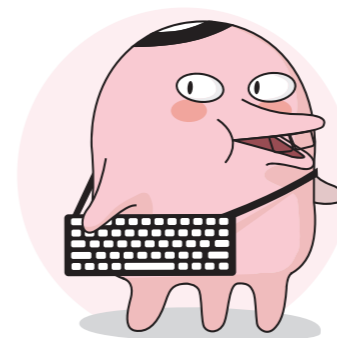


인터넷 세상에서 바른 언어를  
사용하는 것이 중요합니다.  
바른 언어를 사용해서 친구에게 2~3줄 정도  
이메일을 적어보세요.

힌트 : 받는 사람, 내용, 보내는 사람

몬스터를 잡아라!  
미션 6

## 알맞은 댓글 달기



친구가 인터넷에 다음과 같은  
사진을 올렸습니다.

친구의 게시글에 댓글을 달아보세요.



"  
갯벌에서 바지락  
캐는 중~  
정말 신기하다.  
"

몬스터를 잡아라!  
미션 7

## 사이버 따돌림 예방



인터넷 공간에서 대화할 때에도  
친구들과 모두 함께 사이좋게  
지내는 것이 중요합니다.

카카오톡으로 대화한다고 생각하고,  
우리 반 친구들과 즐겁게 대화해 보세요.

○ 안에는 자기 이름, 말풍선에는 내용 적기

**미션 7**

## 그룹 채팅방

## 그룹채팅

A vertical stack of 15 empty speech bubbles on a teal background. The bubbles alternate between pointing left and right. The first bubble points left, the second points right, and so on, ending with a bubble pointing right at the bottom. Each bubble is white with a thin black outline and a small tail pointing towards the center of the stack.

몬스터를 잡아라!  
미션 8

## 개인 정보 보호

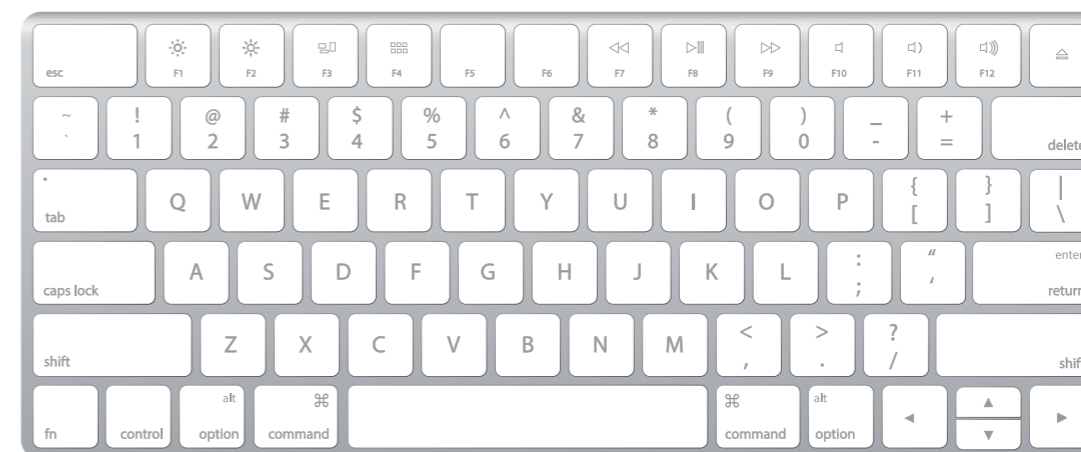


나의 소중한 정보를 빼앗기지 않으려면,  
인터넷 사이트의 아이디와 비밀번호를  
만들 때, 비밀번호를 어렵게 만드는 게  
중요합니다. 키보드 자판을 보고,  
나의 아이디와 비밀번호를 만들어보세요.

힌트: 영어, 숫자, 특수문자, 9자리

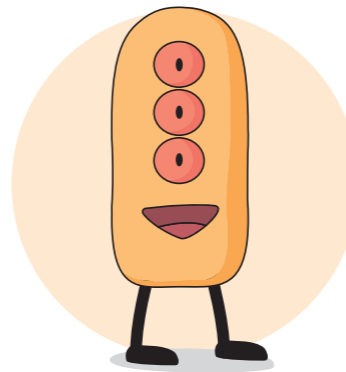
몬스터를 잡아라!  
미션 8

## 키보드 자판



몬스터를 잡아라!  
미션 9

## 유익한 정보 찾기



인터넷에는 좋지 않은 정보도 있지만,  
좋고, 도움이 되는 정보도 있습니다.

인터넷 검색을 이용하여  
다음을 찾아보세요.

우리 학교의 학생 수는 모두 몇 명일까요?  
힌트: 우리 학교 이름

몬스터를 잡아라!  
미션 10

## 저작권 보호



인터넷에서는 남이 만든 작품을  
허락 없이 함부로 사용해서는 안 됩니다.  
그렇다면, 지금 있는 교실에서  
내가 인터넷에 올리려면 허락을 받아야  
하는 것은 무엇인지 찾아 써 보세요.

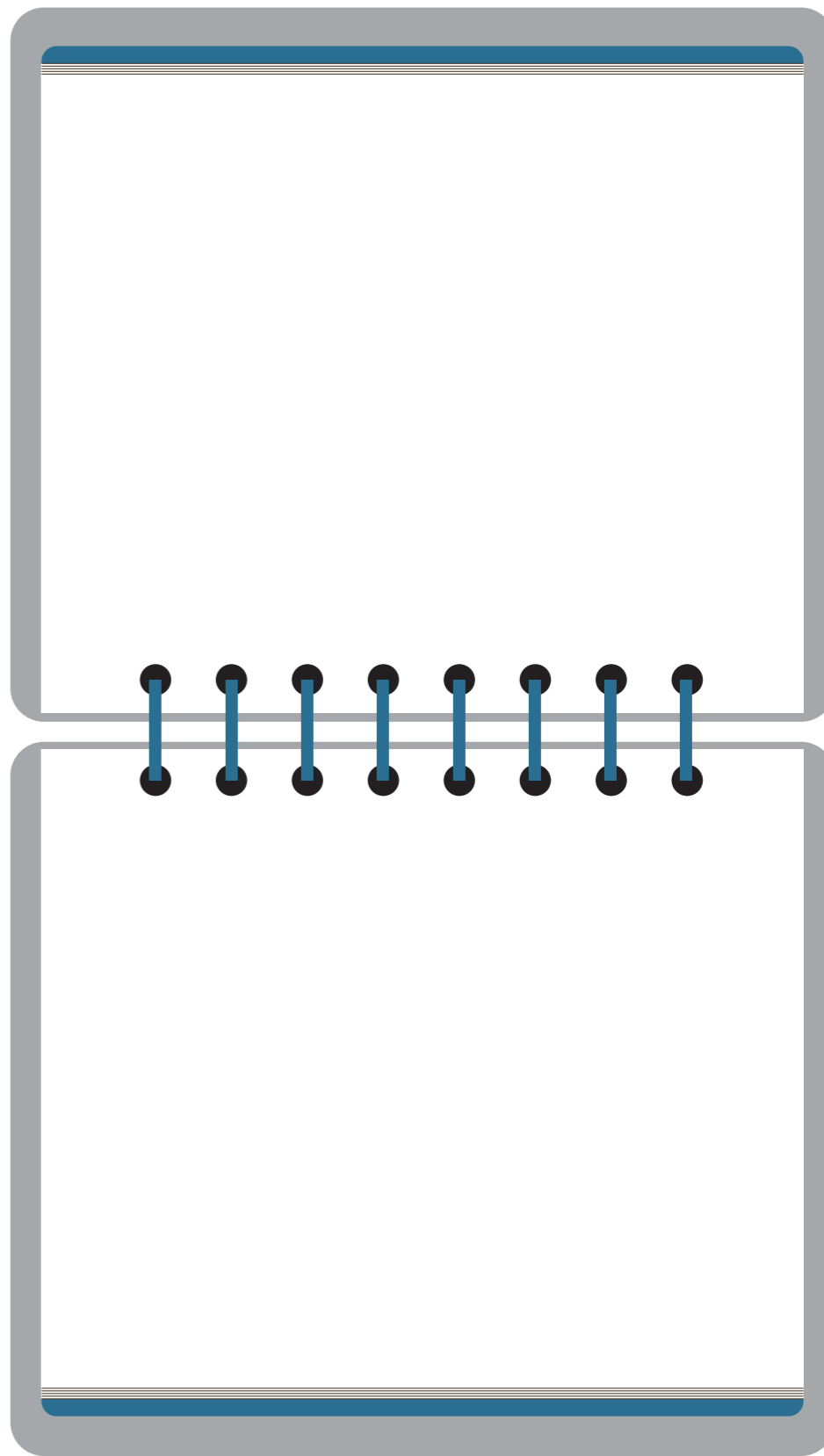
# 인터넷 세상을 여행하며, 몬스터를 잡아라!

몬스터들을 잡으려면 어떻게 해야 할까요? 바로 몬스터가 하는 행동과 반대되는 행동을 해야 합니다. 인터넷 세상에서 몬스터를 물리치기 위해서는 어떤 바른 행동들을 해야 할까요? 미션을 하나, 하나 완료하면서 정답을 채워나가 봅시다.

몬스터 생김새	몬스터를 잡을 미션 수행 정답	확인 도장
	※ 나의 제안 : _____	
	• 이름 : • 글 내용 :	
	※ 정답 번호 (                      )	
	• 상황 ① : _____ • 상황 ② : _____ • 상황 ③ : _____	

몬스터 생김새	몬스터를 잡을 미션 수행 정답	확인 도장
		
	※ 나의 댓글 : _____	
	※ 내가 적은 대화 내용 (미션지에도 적고, 학습지에도 다시 한 번 적으세요.) : _____	
	※ 내가 만든 아이디와 비밀번호 • 아이디 : • 비밀번호 :	
	※ 정답은? (                      명)	
	※ 내가 찾은 것은?	

## 인터넷 탐험 바영록



②차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.

## 인터넷을 이용할 때에는

- 1 인터넷에 너무 빠지지 않습니다.
- 2 개인 정보를 잘 지킵니다.
- 3 바이러스로부터 우리를 지킵니다.
- 4 바른 언어를 사용합니다.
- 5 다른 사람을 불쾌하게 하지 않습니다.
- 6 자신의 이름을 밝히고, 책임을 집니다.
- 7 다른 사람의 작품을 함부로 쓰지 않습니다.
- 8 자신에게 필요한 정보를 찾아 올바르게 이용합니다.
- 9 다른 사람을 배려합니다.
- 10 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위해 우리 모두 노력합니다.

# 인터넷 탐험을 마무리하며

.....학년 .....반 .....이름 .....

인터넷 세상의 몬스터들을 물리쳐보면서 어떤 점들을 느꼈나요?  
앞으로 말썽쟁이 몬스터가 없는 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위해  
우리가 어떤 일들을 해야 하는지 빈칸을 채우며 정리해 봅시다.

## ★ 인터넷을 이용할 때에는

- 1 인터넷을 지나치게 ..... 사용하지 않습니다.
- 2 ..... 를 잘 지킵니다.
- 3 .....로부터 우리를 지킵니다.
- 4 바른 ..... 를 사용합니다.
- 5 다른 사람을 ..... 하게 하지 않습니다.
- 6 자신의 ..... 을 밝히고, ..... 을 집니다.
- 7 다른 사람의 ..... 을 함부로 쓰지 않습니다.
- 8 자신에게 필요한 ..... 를 찾아 올바르게 이용합니다.
- 9 다른 사람을 ..... 합니다.
- 10 ..... 인터넷 세상을 만들기 위해 우리 모두 ..... 합니다.



나는 위 내용을 지키는  
인터넷 탐험대원이 되도록 하겠습니다.

.....년 .....월 .....일 .....이름 .....서명 .....



03

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
창의적 체험활동 분야 최우수상

# 역지감지(易地感之)로 실천하는 사이버 언어예절

나주초등학교 김정애 선생님





# 역지감지(易地感之)로 실천하는 사이버 언어예절

## 수업의 의미

사이버 공간에서 일어나는 언어폭력은 신체적 폭력과 더불어 범죄로 인식되어야 함에도 불구하고 학생들 사이에서는 단순한 놀이나 게임 정도로 오인하는 경우가 있습니다. 이 수업은 토론 활동과 텔레파시 대화법 활동 및 역할극을 통해 사이버 언어폭력의 의미와 종류를 이해하고 사이버 언어폭력의 피해를 공감하면서 올바른 언어예절 습관을 점검하고 스스로 실천하는 것을 목표를 두었습니다.

특히 본 수업은 스마트 기기 및 앱 활용을 통해 실제 사이버 언어 사용 환경을 구성하고 학습한 내용을 바로 적용하여 결과를 확인하고 실천해 봄으로써 적극적인 학습 참여를 유도할 수 있도록 구성되었습니다.

## 수업 전체흐름도

구분	차시명	차시구성
1차시	사이버 언어폭력 바로 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 손이시여! 브레인스토밍으로 생각열기</li> <li>생각 펼치기 ① 사이버 언어폭력 알기</li> <li>생각 펼치기 ② 신체폭력 vs 사이버 언어폭력</li> <li>생각 실천하기 나만의 해시태그 만들기</li> <li>생각 더하기 생각 더하기</li> </ul>
2차시	역지감지(易地感之)를 통해 실천하는 사이버 언어예절	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 악성 댓글과 유언비어</li> <li>생각 펼치기 ① 찌릿찌릿! 텔레파시 보내</li> <li>생각 펼치기 ② 역지감지 인생극장</li> <li>생각 실천하기 댓글 릴레이</li> <li>생각 더하기 생각 더하기</li> </ul>

## 수업대상

- 본 수업은 원활한 토론 활동과 역할놀이 활동 및 교과와 연계성을 고려하여 5,6학년에 적합합니다.
- 보드게임 놀이 및 역할놀이 활동을 통해 배려하는 언어 습관을 위한 인성교육에 강조점을 둔다면 3,4학년에게도 적용할 수 있습니다.

## 이 수업을 통해서 학생이 얻을 역량

- 의사소통 역량
- 지식정보처리 역량
- 공동체 역량

## 학습목표

- 사이버 언어폭력의 뜻과 종류를 이해할 수 있다.
- 사이버 언어폭력의 피해를 공감하고, 올바른 언어예절을 실천할 수 있다.
- 올바른 언어예절 습관을 점검하고 사이버 공간에서 타인을 배려할 수 있다.

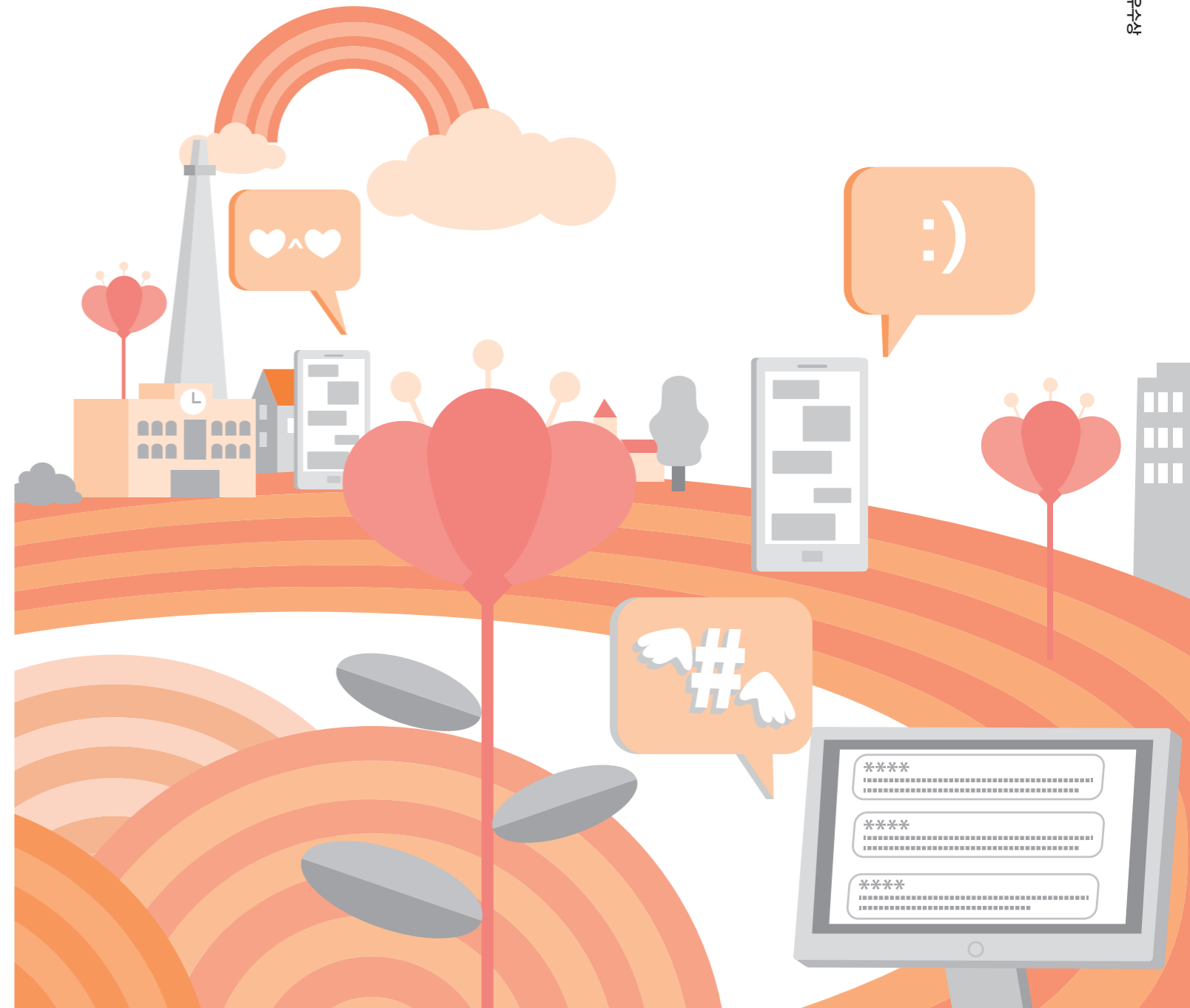
## 수업을 위한 사전정보

- 스마트 기기 및 앱을 활용한 수업으로 학급 홈페이지나 학급 밴드 및 개인 SNS 개정을 미리 만들어 놓도록 합니다.
- 실시간 반응 확인이 가능한 핑퐁, Socrative, 패들렛(Padlet), 멘티미터(Mentimeter)등의 어플 이용 방법을 안내하도록 합니다.

1차시

# 사이버 언어폭력 바로 알기

- 생각 열기 손이시여! 브레인스토밍으로 생각열기
- 생각 펼치기 ① 사이버 언어폭력 알기
- 생각 펼치기 ② 신체폭력 vs 사이버 언어폭력
- 생각 실천하기 나만의 해시태그 만들기
- 생각 더하기 생각 더하기





## 선생님을 위한 ①차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업은 학생 참여 활동을 중심으로 한 보드게임 활동과 토론 활동을 통해 사이버 언어폭력에 대한 올바른 이해를 목표로 구안되었습니다. 사이버에서 일어나는 언어폭력은 신체적 폭력과 더불어 범죄로 인식되어야 함에도 불구하고 학생들 사이에서는 단순한 놀이나 게임 정도로 생각하는 경우가 있습니다. 올바른 사이버 언어예절의 첫걸음은 사이버 언어폭력에 대한 바른 이해에서 출발합니다. 사이버 언어폭력에 대한 의미와 유형을 알아보는 보드게임 활동과 실시간으로 결과를 확인할 수 있는 스마트 앱을 활용한 토론 활동은 사이버 언어폭력에 대한 의견을 공유하고 올바른 언어 사용에 대한 의지를 다짐해 볼 수 있도록 하였습니다.

- 사이버 언어폭력의 의미와 유형을 알아봅니다.
- 사이버 언어폭력과 신체적 폭력에 대한 토론 활동을 통해 가해하는 방법이나 도구는 다르지만 모든 폭력은 범죄임을 이해할 수 있도록 합니다.
- 사이버 언어폭력에 대한 해시태그를 만들고 공유함으로써 사이버 언어폭력에 대한 서로의 의견을 공유하고, 올바른 언어 사용에 대한 의지를 다짐해 볼 수 있도록 합니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 원활한 토론 활동이나 스마트 기기 및 앱 사용에 익숙한 5,6학년에 적합하나, 보드게임 중심 활동과 학생 수준에 적합한 토론 기법을 활용한다면 3,4학년에게도 적용 가능합니다.
- 40분 수업으로 개발하였으나, 충분한 게임 활동 시간 확보 및 많은 학생들의 적극적인 토론 참여를 위해서는 50분 정도로 운영하는 것이 좋습니다.
- 도덕 [4학년 1학기] ‘함께하는 인터넷 생활’, 도덕 [5학년 1학기] ‘정보 사회에서의 올바른 생활’ 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

실시간으로 학습 결과를 확인할 수 있는 앱을 활용한 토론 활동을 통해 사이버상에서 일어나는 언어폭력이 모습과 도구는 다르지만 신체적 폭력과 같은 학교폭력으로 범죄임을 인식할 수 있도록 합니다. ‘신체적 폭력이 사이버 언어폭력보다 더 무거운 범죄라고 생각합니다’라는 토론 주제로 시작하여 학생들의 찬반 의견에 대한 이유를 듣고, 토론 후에는 찬반 의견이 바뀐 학생에게 왜 생각이 바뀌게 되었는지에 대해 반드시 질문합니다. 찬성과 반대의 모든 결과를 수용하지만 토론을 정리할 때는 모든 폭력이 범죄라는 것을 유념해 두도록 합니다.

### 학습목표

- 사이버 언어폭력의 의미와 유형을 알 수 있다.
- 올바른 사이버 언어예절의 필요성을 알고 실천 방법을 찾을 수 있다.
- 올바른 사이버 언어예절 실천을 다짐한다.

### 수업을 위한 준비

- 스마트 기기를 활용한 수업은 공간적 제약을 벗어나 여러 사람이 참여하여 토론할 수 있고 투표 결과를 실시간으로 확인해 볼 수 있는 장점이 있습니다. 또한 궁금한 정보를 검색하거나 해시태그를 이용해 새로운 정보를 만들고 공유할 수 있습니다. 수업에 활용할 수 있는 웹 사이트와 앱으로는 개인과 그룹 간의 정보 교환이나 정보 검색이 가능한 블로그, 카페, 밴드, 카카오톡, 페이스북, 트위터, 인스타그램 등이 있습니다. 또한 다수의 사람들이 참여한 가운데 실시간으로 결과를 확인하고 다양한 의견을 모으거나 게시 가능한 핑퐁, Socrative, 패들렛, 멘티미터 등의 앱이 있습니다. 사용자 학습 환경에 따라 적합한 도구를 활용할 수 있도록 사용 방법을 사전에 안내합니다.
- 해시태그는 특정 키워드 앞에 ‘해시(#)’를 붙여서 SNS 게시물 가운데 관련 내용을 쉽게 검색할 수 있게 해 줍니다.
- 스마트 기기 활용이 어려운 경우 신호등 토론 및 찬반 토론 기법을 활용하거나 태그 만들기 활동 대신 학급 환경 게시판을 활용할 수 있습니다.

## ①차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 손이시여! 브레인스토밍으로 생각열기	<ul style="list-style-type: none"> <li>손으로 할 수 있는 일에 대해 이야기하기</li> <li>공익광고 포스터를 보고 사이버 언어폭력에 대한 생각이나 경험 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공익광고 포스터</li> </ul>
10분	생각 펼치기 ① 사이버 언어폭력 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 언어폭력의 의미와 유형 알기</li> <li>〈악마를 피해라〉보드게임 활동하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT</li> <li>보드게임판, 바둑알</li> </ul>
15분	생각 펼치기 ② 신체폭력 VS 사이버 언어폭력	<ul style="list-style-type: none"> <li>신체폭력 VS 사이버 언어폭력에 대해 투표하기</li> <li>신체폭력 VS 사이버 언어폭력 에 대해 토론하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트패드 (교실 환경에 따라 신호등 토론 기법 적용 가능)</li> </ul>
7분	생각 실천하기 나만의 해시태그 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 언어폭력에 대한 해시태그 만들기</li> <li>다른 사람과 공유하며 느낀 점 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트패드 (교실 환경에 따라 게시판 활용 가능)</li> </ul>
3분	생각 더하기 생각 더하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 내용 정리하기</li> <li>사이버 언어 예절을 지키면 좋은 점 이야기하기</li> </ul>	

## 생각 열기

### 손이시여! 브레인스토밍으로 생각열기

활동시간

5분

본 단계는 수업의 도입 부분으로서, 브레인스토밍을 통해 손으로 할 수 있는 많은 일을 생각하며 학습문제와의 연결성을 찾고, 인터넷의 익명성으로 벌어지는 악성 댓글과 관련된 경험이나 사이버 언어폭력에 대해서 생각해보게 하는 활동입니다.

### 수업의 전개흐름

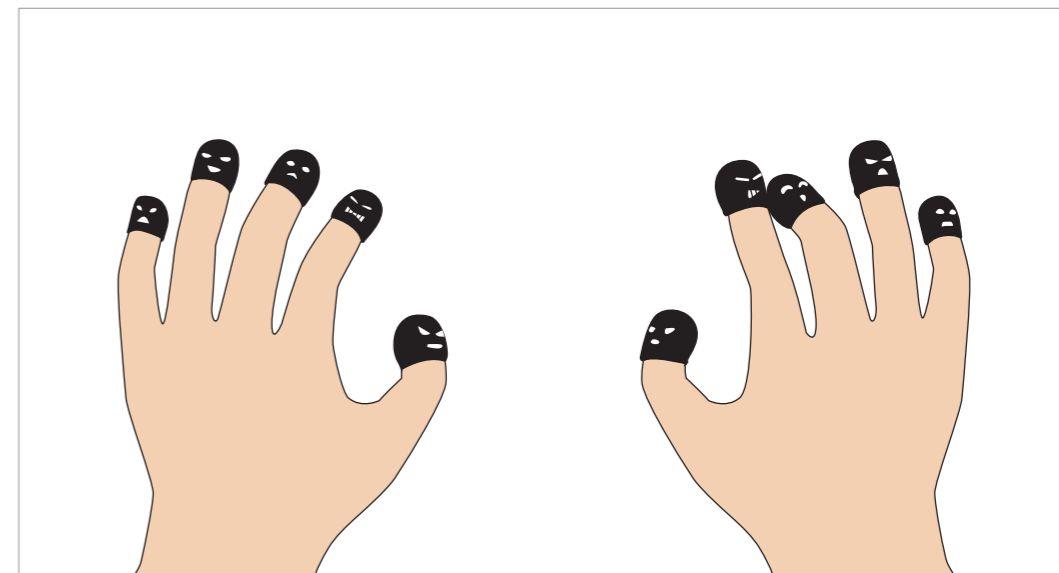
1. 학생들에게 자신의 손과 손가락을 살펴보면서 브레인스토밍을 진행합니다.

**Q** 다른 신체 도움 없이 내 손이나 손가락으로만 할 수 있는 것들에 대해 자유롭게 이야기해 봅시다.

**A** 글씨쓰기, 핸드폰으로 문자 보내기, 안마하기, 악수하기, 악기 연주하기, 그림 그리기, 친구 도와주기, 청소하기 등이 있습니다.

#### 수업진행 Tip

손이시여! 활동에서 자신이 손으로 할 수 있는 것을 이야기할 때는 학생들이 손으로 할 수 있는 긍정적인 면을 많이 이야기해 볼 수 있도록 안내합니다.



2. 〈10인의 살인범〉 공익광고포스터를 보여주고, 선생님이 질문을 던진 다음 학생들의 의견을 듣고 피드백 해주는 형태로 진행합니다.

**Q** 〈10인의 살인범〉이라는 공익광고 포스터입니다. 이 광고는 무엇을 말해주고 있을까요?

- A** 인터넷 글이 누군가에게 마음의 상처를 남길 수 있다고 말합니다.
- A** 인터넷에 쓴 글이 사람을 죽을 수도 있다고 말합니다.
- A** 인터넷에서는 내가 누구인 줄 모르니까 더 심한 욕이나 말을 한다는 것입니다.

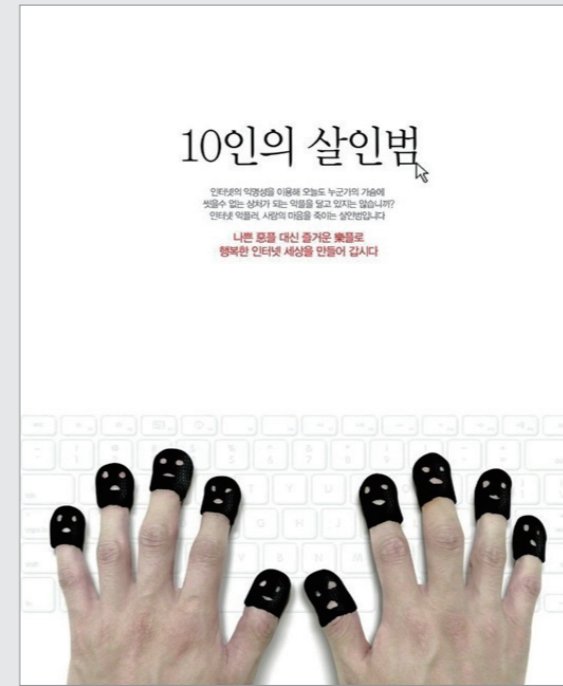
**Q** 사이버 공간 안에서 누군가에게 나쁜 의도로 욕설이나 비방하는 글을 남기는 것을 악성 댓글이라고 합니다. 악성 댓글을 써보았거나 악성 댓글을 받아 본 적이 있나요? 악성 댓글과 관련된 경험이나 들은 이야기가 있으면 이야기해 볼까요?

- A** 인터넷에 떠도는 거짓 소문이나 욕설 때문에 괴로워하던 어떤 연예인이 자살했다는 뉴스를 보았습니다.
- A** 게임하는 도중에 어떤 모르는 애가 저한테 욕을 사용해서 화가 났습니다.
- A** 단톡방에서 친구에게 농담으로 욕을 했는데 그 친구가 ‘돼지돼지’라는 말을 계속 쉬지 않고 보내서 친구랑 싸운 적이 있습니다.

**수업진행 Tip**

〈10인의 살인범〉 공익광고 포스터를 보고 인터넷의 익명성으로 벌어지는 악성 댓글과 관련된 경험이나 사이버 언어폭력에 대해 들었거나 알고 있는 것을 이야기하면서 학습 문제의 필요성을 찾을 수 있도록 안내합니다.

**활동 설명**



자료출처 : 한국방송진흥공사)공익사업)공익광고자료실)10인의 살인범'  
[https://www.kobaco.co.kr/websquare/websquare.jsp?w2xPath=/kobaco/businessintro/about/print\\_ad\\_list\\_view.xml&nowPage=1&Subject=&Matter=&searchG=&searchT=%bb%ec%0%ce%b9%fc&seqNo=266](https://www.kobaco.co.kr/websquare/websquare.jsp?w2xPath=/kobaco/businessintro/about/print_ad_list_view.xml&nowPage=1&Subject=&Matter=&searchG=&searchT=%bb%ec%0%ce%b9%fc&seqNo=266)

※ 해당자료는 한국방송광고진흥공사 공익광고제 2013년 은상 수상작 〈10인의 살인범〉입니다. 인터넷이나 스마트폰을 사용할 때 손가락 하나만으로 너무 쉽게 저지르는 사이버 언어폭력에 대한 배경 지식을 마련해 볼 수 있도록 제시하였습니다.

**활동과 활동을 이어주는 Bridge**

우리는 손으로 많은 것을 할 수 있습니다. 누군가를 만나면 반갑게 인사할 수 있고 아름다운 음악을 연주할 수 있으며 생명을 구할 수도 있습니다. 하지만 이 손이 사이버 언어폭력의 도구로 사용되는 순간 누군가의 생명을 빼앗거나 평생 치유할 수 없는 병에 들게 할 수 있습니다. 오늘은 이러한 사이버 언어폭력이 무엇인지 정확하게 알아보도록 합시다.

## 사이버 언어폭력 알기



사이버 언어폭력의 의미와 유형을 알아봅니다. 사이버 언어폭력은 크게 5가지 유형으로 구분지을 수 있습니다. 어떤 것이 사이버 언어폭력에 해당되는지 알아보고 보드게임을 하면서 사이버 언어폭력에 대한 경각심을 느낄 수 있도록 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 먼저 학생들에게 자주 들어왔던 학교폭력과 관련된 폭력에 대한 의미를 확인하고, 프레젠테이션 자료를 제시하여 사이버 언어폭력에 대한 의미를 확인시킵니다.

**Q** 폭력이란 누군가에게 신체적으로 공격하는 것을 말하고, 언어폭력은 말로써 누군가를 공격하는 것을 말합니다. 그렇다면 사이버 언어폭력이란 무엇이라고 생각하나요?

- A** 인터넷에서 욕이나 나쁜 말을 사용하는 것입니다.
- A** SNS에서 친구를 따돌리는 것입니다.
- A** 핸드폰으로 기분 나쁜 문자를 보내는 것입니다.
- A** 거짓말을 해서 친구를 곤란하게 만드는 것입니다.

#### ✓ 활동 설명

사이버 언어폭력이란 무엇일까요?

인터넷의 게시판이나 SNS를 통해 이루어지는 내용 중 욕설, 허위 정보, 비방이나 인격 모독과 관련된 글을 올려 다른 사람에게 피해를 끼치는 것을 말합니다.

2. 프레젠테이션 자료를 제시하여 사이버 언어폭력에는 어떠한 것들이 있는지 자세하게 알아봅니다. 사이버 언어폭력의 유형별로 자기가 듣거나 경험했던 구체적인 사례를 이야기해 볼 수 있습니다. 하지만 직설적인 욕설이나 음담패설, 비방 등을 언급하는 데 다소 무리가 있으므로 구체적인 사례를 말해보기 보다는 관련된 경험과 그때의 감정을 표현해 보도록 합니다.

**Q** 사이버 언어폭력에는 어떠한 것들이 있을까요?

- A** 욕설을 사용하는 것입니다.
- A** 친구를 비난하는 것입니다.
- A** 친구에 대한 거짓말을 하는 것입니다.

**Q** 욕설은 싫어하는 사람이나 불특정 다수에게 장난이나 재미로 욕을 사용하는 것을 말합니다. 이와 비슷한 경험이 있으면 이야기해 볼까요?

- A** 게임을 하고 있는데 어떤 사람이 저한테 지니까 기분 나쁘다고 막 욕을 해서 짜증이 나고 나도 욕을 하고 싶어졌습니다.
- A** 인터넷 기사를 읽는데 어떤 사람이 댓글에 심한 욕을 써 놓았는데 읽는 나도 기분이 좋지 않았습니다.

**Q** 비방은 상대방의 약점을 들춰내고 헐뜯는 행위, 특히 유명인이나 연예인 등을 상대로 헐뜯는 글을 게시판에 올리는 것을 말합니다. 이와 비슷한 경험이 있으면 이야기해 볼까요?

- A** 친구가 밴드모임에서 어떤 사람이 자기에 대해 안 좋은 소문을 퍼뜨리고 다녀서 친구가 밴드모임에서 탈퇴당하여 억울하고 화가 난다고 했습니다.
- A** 연예인 안티카페에 들어갔다가 그 연예인에 대해 심하게 비난하는 글을 읽은 적이 있는데 너무 심한 말을 해서 놀랐습니다.

**Q** 도배는 같은 내용의 욕설이나 의미 없는 글들을 연속해서 올려서 다른 사람이 말할 기회를 빼앗거나 마음에 상처를 주는 경우를 말합니다. 이와 비슷한 경험이 있으면 이야기해 볼까요?

- A** 싸운 친구가 카카오톡으로 계속 같은 욕을 보내는 바람에 너무 화가 났습니다.
- A** 내 블로그에 어떤 사람이 이상한 광고 글을 계속 올려놔서 블로그를 폐쇄한 적이 있습니다.

**Q** 유언비어는 사실과 다른 거짓 소문을 퍼뜨려 다른 사람에게 피해를 입히는 경우를 말합니다. 이와 비슷한 경험이 있으면 이야기해 볼까요?

- A** 친구가 어떤 친구랑 사귀는 거짓 소문이 퍼져서 친구가 속상해서 운 적이 있습니다.
- A** 어떤 연예인이 자기에 대해 거짓 소문을 퍼뜨린 사람들을 고소했다는 뉴스를 본 적이 있습니다.

Q 음담패설은 성에 관련된 욕설을 사용해서 다른 사람에게 수치심이나 불쾌감을 주는 경우를 말합니다. 이와 비슷한 경험이 있으면 이야기해 볼까요?

A 게임을 하는데 자주 어떤 사람이 야한 말을 걸어와서 기분이 나빴습니다.

A 자주 이용하는 인터넷 카페 공개 게시판에 어떤 사람이 야한 사진을 올리고 민망한 말을 써 놓은 걸 본 적이 있습니다.

✓ 활동 설명

사이버 언어폭력, 어떤 것들이 있나요?

욕설, 비방(명예 훼손), 도배, 유언비어, 음담패설(성적 욕설)

수업진행 Tip

요즘 학생들의 스마트폰 사용이 증가하면서 사이버 언어폭력 유형도 진화하고 있습니다. 떼카(스마트폰 대화방에 특정 사람을 불러 놓고 단체로 욕을 퍼붓는 행동)나 카톡 감옥(특정 학생을 반복적으로 단체 대화방에 초대하여 괴롭히는 행동)등 사이버불링에 대해서도 이야기해 볼 수 있습니다. 하지만 모방 심리를 자극할 수 있으므로 학생들의 수준이나 반 학생들의 실태 파악 후 필요한 경우에만 이야기해 보도록 합니다.

3. 알아본 사이버 언어폭력 유형을 <악마를 피해라> 보드게임을 통해 확인해 보도록 합니다. 게임 활동은 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있으며, 사이버 언어폭력 악마 수비수를 피해 골인하는 경험은 사이버 언어 사용에 대한 경각심을 느끼고 바른 언어 사용에 대한 의지를 갖도록 도울 수 있습니다.

Q 악마를 만나면 어떻게 해야 할까요? 이번 활동에서는 사이버 언어폭력이 바로 악마가 됩니다. 사이버 언어폭력 악마에는 어떤 것들이 있을까요?

A 욕설, 유언비어, 비방, 음담패설, 도배가 있습니다.

수업진행 Tip

- 게임 승부에 집착하지 않도록 규칙을 지켜야 함을 안내합니다.
- 게임 승패에 따른 적절한 보상이 이루어지면 활동에 대한 효과가 큼니다. 예를 들어 이긴 친구에게 고운 말을 사용하여 칭찬을 건네 보는 것도 좋습니다.

✓ 활동 설명

< 보드게임 방법 >

- 1 짝 활동으로 보드 게임판과 바둑알을 준비합니다.
- 2 게임판의 골대와 악마 수비수의 실선 부분을 잘라서 뜯어내고 점선 부분을 접어서 세웁니다.
- 3 바둑알을 시작하는 곳 위에 올려놓고 가위 바위 보로 순서를 정합니다.
- 4 순서대로 악마 수비수를 피해 손가락으로 바둑알을 튕겨 골인까지 횟수를 셉니다.
- 5 손가락이나 바둑알이 악마 수비수에 닿는 횟수만큼 1을 더하는데 더 적은 횟수를 튕겨 골을 넣은 사람이 이깁니다.



4. 게임 활동 후 느낀 점이나 게임 활동 과정에서 어려웠던 점에 대해 이야기해 봅시다.

**Q** 게임 활동 후에 느낀 점이나 어려웠던 점이 있으면 이야기해 볼까요?

- A** 사이버 언어폭력이 무엇인지 알게 되었습니다.
- A** 욕설에서 자꾸 걸려서 너무 속상했습니다.
- A** 악마 수비수를 빠져 나가기가 어려웠고 악마에 걸리면 속상했는데 실제로 사이버 언어폭력을 당하면 더 속상할 것 같다는 생각이 들었습니다.

### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

사이버 언어폭력의 유형을 알아보았습니다. 혹시 평소 친구들과 쉽게 사용했던 말들 중 언어폭력이 되는 말들은 없는지 생각해 봅시다. 단순히 재미나 놀이로 생각하고 사용했던 말들이 친구에게 상처가 된다는 것을 잊지 말아야 합니다. 그런데 신체 폭력과 사이버 언어폭력 중 어떤 것이 피해를 당하는 사람에게 더 큰 상처가 될까요? 다음 활동에서 이야기해 보도록 합시다.

### 신체폭력 vs 사이버 언어폭력



눈으로 직접 드러나지 않기 때문에 사이버 언어폭력을 폭력이라고 생각하지 않고 단순한 놀이나 게임으로 생각하는 경우가 있습니다. 토론활동을 통해 사이버 언어폭력 역시 신체폭력과 같은 학교폭력 범죄가 된다는 것을 이해할 수 있도록 합니다. 토론 활동 중 스마트 앱 활용을 통해 실시간으로 결과를 확인하는 것은 학생들의 적극적인 토론 참여를 유도할 수 있습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 먼저 토론 활동지를 나누어 주고 토론 주제에 대한 생각을 마련할 수 있도록 안내합니다.

**Q** 토론 활동지의 신체적 폭력과 사이버 언어폭력에 대한 글을 읽어봅시다. 신체적 폭력의 문제점과 사이버 언어폭력의 문제점이 무엇이라고 생각하나요?

- A** 신체적 폭력은 신체적 장애를 가져올 수 있습니다.
- A** 신체적 폭력은 범죄로 감옥에 갈 수 있습니다.
- A** 사이버 언어폭력은 평생 잊을 수 없는 마음의 상처를 남깁니다.
- A** 따돌림 문제가 생깁니다.

**Q** ‘신체적 폭력은 사이버 언어폭력보다 더 무거운 범죄이다’라는 생각에 대해 여러분은 맞다고 생각하나요? 틀리다고 생각하나요?

- A** 신체적 폭력이 더 무겁다고 생각합니다. 왜냐하면 신체적 장애는 평생 고통받기 때문입니다.
- A** 사이버 언어폭력이 더 무겁다고 생각합니다. 왜냐하면 사이버 언어폭력은 많은 사람들이 알게 될 수 있고 마음의 상처는 치료되지 않습니다.

**Q** 어떤 폭력이 더 무거운 범죄가 되는지 자신의 생각에 따라 O 또는 X를 선택하여 봅시다.



#### 수업진행 Tip

토론 주제에 대한 생각을 마련할 수 있도록 생각나누기 활동지를 나누어 줍니다. 자신의 생각을 간략하게 정리하여 토론 주제에 대한 결정을 내릴 수 있도록 합니다. 시간은 5분으로 미리 안내하여 활동할 수 있도록 합니다.



### 생각 나누기

(어떤 것이 더 무거운 범죄일까?)

**1. 신체적 폭력에 대한 글을 읽어봅시다.**

최근 청소년들 사이에서 벌어지는 학교폭력이 날로 심각해지고 있다. 서울 경찰청이 보고한 2016년 학교폭력 실태 조사 결과에 따르면 청소년들의 학교폭력 수준이 날로 심각해지고 있다고 밝혔다. 이러한 신체적 폭력은 수치심, 신체적 장애 및 범죄 등 더 큰 문제로 이어질 수 있기 때문에 더욱 주의가 필요하다. 신체적 폭력의 유형으로는 고의로 건드리거나 고집거나 폭을 조르는 행위, 심한 장난으로 인해 상해를 입히거나 위협을 가하는 행위나 침을 발는 행위 및 물건을 찌르는 행위 등이 있다.

**2. 사이버 언어폭력에 대한 글을 읽어봅시다.**

갈수록 학교폭력 형태와 방법이 다양해지면서 언어폭력이나 따돌림 등의 심리적 폭력으로 범위가 확대되고 있다. 2016년 학교폭력 실태 조사 결과 학교폭력 유형 중 언어폭력이 36%로 가장 높게 나타났다. 특히 청소년들의 스마트폰 이용이 증가면서 이러한 사이버 공간에서 상대를 헐뜯는 글을 인터넷·SNS 등으로 퍼뜨리는 행위 등의 사이버 언어폭력 사례는 더욱 급증할 것으로 보인다. 언어폭력의 피해는 신체적 폭력과 달리 눈에 드러나지 않는 경우가 많지만 그로 인한 심리적 및 정신적 피해는 평생 회복되기 어렵기 때문에 더욱 주의가 필요하다.

**3. 신체적 폭력과 사이버 언어폭력에 대한 생각을 정리해 봅시다.**

신체적 폭력의 문제점	사이버 언어폭력의 문제점

**4. '신체적 폭력은 사이버 언어폭력보다 더 무거운 범죄이다' 라는 생각에 대해 여러분은 맞다고 생각하나요? 틀리다고 생각하나요?**

신체적 폭력과 사이버 언어폭력이 주는 피해에 대해 더 생각해 보고 상대방의 주장을 어떻게 반박할지 생각해봅시다.

**5. 나의 최종 선택**

'신체적 폭력은 사이버 언어폭력보다 더 무거운 범죄이다'라는 주장에 대한 내 생각을 결정지어봅시다. 혹시 화음과 입장이 달라졌나요? 왜 달라졌는지 이유에 대해 이야기 해 봅시다.

▲ 활동지 213-215페이지 참고

### [생각 나누기]

2. 자신의 생각을 정리한 후 스마트패드로 학생들의 참여와 반응을 확인할 수 있는 앱을 설치하여 준비하고 자신의 생각에 따라 투표에 참여할 수 있도록 합니다.

처음 투표 결과를 확인하고 각자 자신의 선택에 대한 이유를 토대로 찬반 토론을 진행합니다. 토론 시간은 5분으로 정하여 안내하도록 합니다. 토론 활동 후 다시 토론 주제에 대한 자신의 생각에 따라 투표에 참여합니다.

- Q 신체폭력이 더 무거운 범죄라고 생각하는 사람은 그 이유에 대해 이야기해 봅시다.
- Q 사이버 언어폭력이 더 무거운 범죄라고 생각하는 사람은 그 이유에 대해 이야기해 봅시다.
- Q 신체적 폭력과 사이버 언어폭력이 주는 피해에 대해 더 생각해 보고 상대방의 주장을 어떻게 반박할지 생각해봅시다.

3. 투표 결과를 확인하고 처음과 생각이 바뀐 학생들에게 선택을 바꾼 이유에 대해 이야기해 보도록 합니다.

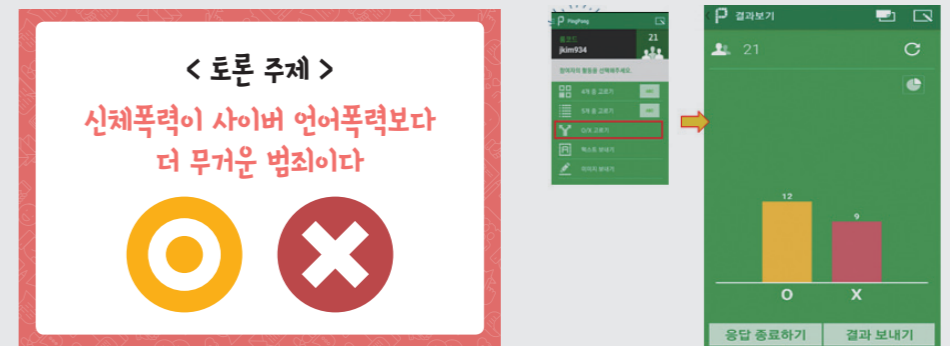
- Q 친구들의 토론을 잘 들었나요? 자신의 최종 결정을 선택하여 투표합니다.
- Q 혹시 처음과 입장이 달라진 친구 있나요? 왜 입장을 바꾸게 되었는지 이야기해 봅시다.

**수업진행 Tip**

- 토론은 찬반 토론 방법을 이용할 수 있고 학생 수준에 따라 자신의 생각에 대해 돌아가며 말하고 최종 자신의 생각에 따라 투표하는 방법으로 단순화시켜도 좋습니다.
- 학생들의 실시간 반응과 참여 결과를 확인할 수 있는 스마트 앱으로는 핑퐁, 소크라티브 등 여러 종류가 있습니다. 또한 학급에서 사용하는 블로그나 카페, 밴드나 단체 대화방의 투표 기능을 활용할 수 있습니다.
- 스마트 기기 사용이 어려울 경우나 앱 활용이 미숙한 경우는 신호등 토론 방법이나 찬반 토론을 진행할 수 있습니다.
- 토론 활동 결과와 상관없이 어떠한 폭력이든 모든 폭력은 범죄라는 것을 이해하도록 피드백합니다.

### ☑ 활동 설명

본 수업에서는 토론 주제에 대해 각자 의견을 표현하는 핑퐁 앱을 활용하였습니다. 핑퐁앱은 선생님과 학생이 함께 문제를 풀어볼 수 있게 도와주는 실시간 반응 확인 시스템으로 모든 스마트 기기에서 이용할 수 있습니다.

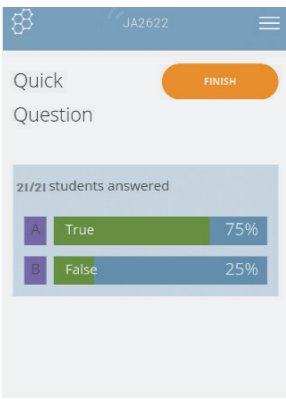


### 〈 핑퐁 앱을 이용한 투표 방법 알아보기 〉

핑퐁 앱 설치 전에 구글이나 페이스북 또는 링크드인 계정을 만들면 바로 이용가능합니다.

<p>❶ 스마트 기기 어플 스토어를 이용하여 핑퐁 앱을 검색하고 설치합니다.</p> 	<p>❷ [진행하기]를 탭합니다.</p> 
<p>❸ 구글이나 페이스북 또는 링크드인 계정과 연동하여 로그인 합니다. 처음 로그인하면 '소개 및 영상' 화면이 나타나 핑퐁에 대해 잘 알아보고 사용할 수 있습니다.</p>  <p>→ 구글 계정 로그인</p> <p>→ 페이스북 계정 로그인</p> <p>→ 링크드인 계정 로그인</p>	<p>❹ 진행하는 선생님들이 문제 유형을 선택할 수 있는 메인 화면으로 이동합니다. 룬코드를 확인하고 참여자의 활동 중 O/X 고르기를 선택합니다.</p> 
<p>❺ 학생들에게 스마트 기기를 이용하여 핑퐁 앱을 실행시키도록 합니다. 학생들은 따로 로그인 절차 없이 [참여하기]를 탭합니다.</p> 	<p>❻ 룬코드를 입력하고 자기의 이름을 입력하고 로그인합니다. 참여 학생은 선생님이 선택한 활동에 O/X로 응답하면 됩니다. 참여 과정을 그래프 형태로 관찰할 수 있으며 참여가 완료되면 결과표를 확인할 수 있습니다.</p> 

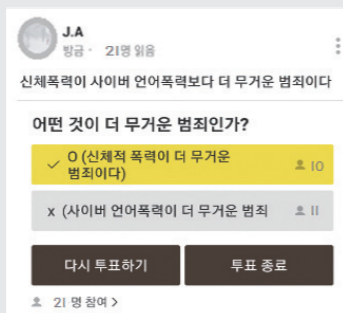
### 〈 Socrative 앱을 이용한 투표 방법 알아보기 〉

<p>❶ 스마트 기기 어플 스토어를 이용하여 선생님은 '소크라티브 (socrative)선생님', 학생들은 'socrative student'를 설치하도록 합니다.</p> <p>[선생님 용 앱 설치]</p>  <p>[학생 용 앱 설치]</p> 	<p>❷ 구글 계정을 이용하여 로그인할 수 있고 가입절차에 따라 가입 가능합니다.</p> 
<p>❸ 룬번호는 화면 위쪽 중앙에 나타납니다. Quiz를 선택하여 문제를 출제할 수 있고, 간단한 문제출제는[QUICK·QUESTION]메뉴에서 이용하면 좋습니다.</p> 	<p>❹ 퀴즈 유형은 객관식, T/F, 단답형 3가지 형식이 있습니다. O/X는 T/F 유형을 선택합니다.</p> 
<p>❺ 학생들은 학생용 앱을 실행합니다. 룬번호를 입력하면 바로 평가 및 투표에 참여할 수 있습니다. 언어 설정을 한국어로 바꾸면 더욱 쉽게 이해할 수 있습니다.</p> 	<p>❻ 참여 과정을 그래프 형태로 관찰할 수 있으며 참여가 완료되면 결과표를 확인할 수 있습니다.</p> 

✓ 활동 설명

- 많이 사용되고 있는 카카오톡이나 밴드, 블로그 등의 투표 기능을 이용해도 좋습니다.

카카오톡 단톡방  
투표기능을 사용한 예



밴드 앱 투표기능을  
사용한 예



## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

친구들 사이에 쉽게 오고 가는 농담이나 욕설도 학교폭력입니다. 신체적 폭력만이 폭력이 아니라 인터넷이나 스마트폰에서 오고가는 언어폭력 역시 누군가에게 평생 지울 수 없는 마음의 상처와 피해를 입히는 큰 범죄입니다.

## 나만의 해시태그 만들기

활동시간



내가 생각하는 사이버 언어폭력에 대한 해시태그를 만들어 보고 SNS를 통해 다른 사람들과 생각을 공유해 봄으로써 스스로가 사이버 언어예절 지킴이 활동에 참여할 수 있게 됩니다.

## 수업의 전개흐름

1. 사이버 언어폭력에 대한 자신의 생각을 한두 문장으로 표현해 보도록 합니다.

Q ‘# 사이버 언어폭력은 ( )이다.’ 문장을 완성하여 봅시다.

A 사이버 언어폭력은 범죄이다.

A 사이버 언어폭력은 친구를 아프게 한다.

2. 자신의 생각을 스마트 기기를 이용해 평소 자주 사용하는 SNS에 올려 보도록 합니다. ‘사이버 언어폭력’이라는 공통 키워드를 검색하면서 서로의 생각을 공유해 볼 수 있도록 합니다.

Q 자주 사용하는 SNS 계정이나 학급 밴드에 사이버 언어폭력에 대한 내 생각이 담긴 해시태그를 만들어 공유해봅시다.



**수업진행 Tip**

- 해시태그는 특정 키워드 앞에 ‘해시(#)’를 붙여서 SNS 게시물 가운데 관련 내용을 쉽게 검색할 수 있게 해 줍니다. 해시태그를 활용하여 사이버 언어폭력에 대한 자신의 생각을 자유롭게 표현하고 사이버 언어예절을 실천해 볼 수 있도록 합니다.
- 수업 중 SNS 사용으로 교육적 집중 효과가 오히려 낮아 질 수 있다고 판단되면 Menti-meter 앱을 활용하거나 Padlet(<http://ko.padlet.com>)을 이용해 볼 수 있습니다. Menti-meter는 핑퐁 앱이나 소크라티브 앱처럼 실시간으로 결과를 확인해 볼 수 있는 프로그램입니다. Padlet(패드렛)은 하나의 담벼락(작업공간)에 다른 사람들이 들어와 메모지를 붙여 놓는 작업이 가능한 웹 어플리케이션으로 로그인하지 않고 교사가 미리 만들어 놓은 URL을 제시하거나 QR 코드로 학생들이 쉽게 접근하여 자유롭게 표현이 가능합니다. 이를 활용하면 학급 전체 학생들의 생각을 한 화면에 모두 게시하여 볼 수 있어 효과적입니다.
- 스마트 기기 사용이 어려울 경우나 앱 활용이 미숙한 경우는 접착식 메모지를 활용하여 자신의 생각을 적고 학급 환경판이나 잘 볼 수 있는 곳에 게시하여 서로의 의견을 공감해 볼 수 있도록 합니다.

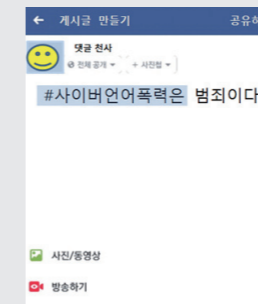


[접착 메모지를 이용하여 오프라인에서 활동한 예]

**☑ 활동 설명**

- 내가 생각하는 사이버 언어폭력에 대해 해시태그를 만들어 보는 과정입니다. 게시물 작성시 '#'를 붙이고 주제를 사용하여 글을 작성합니다.
- 스마트 기기에서 페이스북과 Padlet(패드렛)을 이용한 방법입니다.

페이스북을 이용한 예



Padlet(패드렛)을 이용한 예

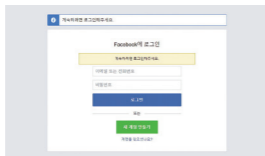


- 오프라인 환경에서는 접착 메모지를 이용하여 주제를 사용하여 자신의 생각을 문장으로 써서 학급 환경판에 게시하여 서로 의견을 나누어 볼 수 있도록 합니다.

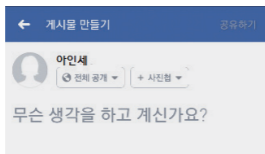
### 〈 특수문자(#)를 활용하여 SNS에 해시태그 만들기 〉

요즘 자주 사용하는 SNS에서 ‘#’ 특수문자로 시작되는 낱말이나 문구를 보셨을 겁니다. SNS에 게시한 메시지에 특정 주제어나 어구 앞에 해시태그 ‘#’를 붙여서 만들 수 있습니다. 이러한 태그가 붙여진 주제어나 어구들은 같은 해시태그에 따라 우선적으로 검색이 가능해집니다. 예를 들면, "#사이버언어폭력"이라는 해시태그를 검색한 사용자들은 같은 SNS 에서 "사이버언어폭력"이라는 해시태그를 가진 모든 글들을 모아 볼 수 있게 됩니다.

- 1 나의 계정으로 SNS에 로그인합니다.  
(예) 페이스북 이용  
\* 카카오톡, 인스타그램, 블로그 등 모든 SNS에서 가능합니다.



- 2 글쓰기(게시물 만들기) 탭으로 이동합니다.



- 3 '#사이버언어폭력은' 내 생각에 대한 문장을 완성하여 글을 올리고 공유합니다. 단, 해시태그로 검색될 주제어는 공백을 두지 않고 한 어절로 쓰도록 합니다.



- 4 친구들이나 다른 사람들이 '사이버 언어폭력'에 대해 올린 글을 검색해 보고 사이버 언어폭력에 대한 생각을 나누어 봅니다.



### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

사이버 언어폭력에 대한 친구들의 생각을 나누어 보았습니다. 우리 반 친구들이 함께 지킬 수 있는 사이버 언어예절 방법을 찾아 함께 다짐하여 봅시다.

- 고운 말을 사용합니다.
- 욕설을 사용하지 않습니다.
- 상대방을 배려합니다.

### 생각 더하기



이번 시간 학습한 내용을 정리해 보는 단계입니다.  
또한 사이버 언어예절을 지키면 좋은 점에 대해 더 생각해 보도록 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 수업을 통해 알게 된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼 수 있도록 합니다.

**Q** 사이버 언어폭력은 무엇이라고 생각하나요? 알게 된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼까요?

- A** 사이버 언어폭력에는 욕설, 비방, 음담패설 등이 있다는 것을 알게 되었습니다.
- A** 신체폭력과 마찬가지로 사이버 언어폭력은 범죄입니다.
- A** 친구들끼리 평소에 나쁜 말을 사용하지 않았으면 좋겠다고 생각했습니다

2. 사이버 언어예절을 지키면 좋은 점에 대해서도 더 생각해 볼까요?

- A 기분이 좋아집니다.
- A 다른 사람에게 도움을 줄 수 있습니다.
- A 친구들과 사이좋게 지낼 수 있습니다.

### 수업을 마무리하는 Conclusion

우리 중 누구도 사이버 언어폭력의 가해자가 되어서도 피해자가 되어서도 안 되겠죠? 앞으로 사이버 언어폭력이 무엇인지 분별하고, 올바른 사이버 언어예절을 실천하도록 합니다.

2차시

## 역지감지(易地感之)를 통해 실천하는 사이버 언어예절

- |          |               |
|----------|---------------|
| 생각 열기    | 악성 댓글과 유언비어   |
| 생각 펼치기 ① | 찌릿찌릿! 텔레파시 보내 |
| 생각 펼치기 ② | 역지감지 인생극장     |
| 생각 실천하기  | 댓글 릴레이        |
| 생각 더하기   | 생각 더하기        |





## 선생님을 위한 ②차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업은 사이버 공간에서 이루어지는 인간관계에 초점을 두어 사이버 공간의 특수성인 익명성을 경험하고, 타인의 입장에서 올바른 언어 습관의 필요성을 공감해 볼 수 있도록 구안되었습니다.

상대방의 처지를 이해하고 나와 입장을 바꾸어 생각하는 것을 역지사지(易地思之)라고 한다면 그보다 더 높은 수준으로 상대방의 처지를 마음으로 느끼고 공감하는 것을 역지감지(易地感知)라고 합니다. 사이버 공간이 지니는 익명성에서 필요한 것은 상대방에 대한 배려와 공감입니다. 텔레파시 대화법 활동을 통해 배려하는 언어 습관의 필요성을 느낄 수 있습니다. 역지감지(易地感知) 인생극장이라는 역할극을 통해 사이버 언어폭력의 아픔을 공감하고 배려하는 말하기를 실천해 보면서 올바른 사이버 언어 사용을 직접 경험하고 실천해 볼 수 있도록 하였습니다.

- 사이버 공간에서 언어예절이 왜 필요한지 알아봅니다.
- 사이버 언어폭력을 경험하게 된다면 어떻게 생각해 보고, 타인의 입장을 배려하여 올바른 언어예절을 실천해 봅니다.
- 다른 사람의 게시 글에 댓글을 달아 올바른 언어예절을 실천해 봅니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 본 수업은 텔레파시 대화법과 역할극 활동 중심으로, 사전에 텔레파시 대화법에 대한 안내와 역할극에 사용될 어휘 사용을 학생 수준에 맞게 조절한다면 3-6학년에 적용 가능합니다.
- 40분 수업으로 개발하였으나, 충분한 활동 시간 확보를 위해서는 50분 정도로 운영하는 것이 좋습니다.
- 배려하여 말하기와 관련된 국어 교과 및 도덕 [4학년 1학기] '함께하는 인터넷', 도덕 [5학년 1학기] '정보 사회에서의 올바른 생활' 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다. 또한 2015 개정 교육과정 이전 언어 소통 수단의 변화에 따른 문제점을 다루는 사회 [3학년 1학기] '미래의 이동과 의사소통 모습' 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

텔레파시 대화법을 적용한 언어 소통 활동을 통해 사이버 공간에서 배려하는 언어 습관이 왜 필요한지 인식할 수 있도록 합니다. 활동 결과를 확인하는 과정에서 만들어진 모양을 서로 비교해 보고 언어 전달 과정에서 무엇이 어려웠고 왜 어려웠는지에 대해 반드시 질문합니다. 학생들의 답변 중 바른 언어 사용에 대한 내용뿐만 아니라 사용한 언어의 속도, 크기, 발음 등의 어려움 또한 공감해주면서 올바른 언어 전달을 위해서 필요한 것은 말하는 사람과 듣는 사람의 서로에 대한 배려임을 깨닫도록 합니다.

### 학습목표

- 사이버 공간에서 언어 예절의 필요성을 알 수 있다.
- 사이버 언어폭력의 피해를 공감하고, 올바른 언어예절을 실천할 수 있다.
- 올바른 언어예절 습관을 점검하고 사이버 공간에서 타인을 배려할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 텔레파시 대화법은 일심동체(一心同體) 게임 활동과 비슷하며 의사소통에서 서로에 대한 배려의 필요성을 경험해 볼 수 있는 인성교육 놀이 활동입니다.
- 역할극에서 사용되는 댓글 카드는 사전 조사를 통해 학생들의 경험이나 학생들의 수준에 맞게 순화시켜 사용하면 효과적입니다.

## 2차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 악성 댓글과 유언비어	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 언어폭력과 관련된 경험 이야기</li> <li>동영상을 보고 사이버 언어폭력의 피해자가 누구인지 생각해보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공익광고 동영상</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 찌릿찌릿! 텔레파시 보내	<ul style="list-style-type: none"> <li>텔레파시 대화법 안내하기</li> <li>텔레파시 대화법 활동하고 느낀 점 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT (텔레파시 대화법 안내)</li> <li>종이</li> </ul>
-----	---------------------------	---	---



15분	생각 펼치기 ② 역지감지 인생극장	<ul style="list-style-type: none"> <li>역할 놀이를 통한 올바른 언어 습관의 필요성 공감하기</li> <li>역할 놀이를 통해 느낀 점 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>상황카드, 악성 댓글 카드, 바른 댓글 카드</li> </ul>
-----	-----------------------	---	--



5분	생각 실천하기 댓글 릴레이	<ul style="list-style-type: none"> <li>SNS에 글 올려 공유하기</li> <li>친구들의 게시 글에 댓글 달아보기</li> <li>댓글 천사 릴레이 수료증 받기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트패드 (교실 환경에 따라 게시판 활용 가능)</li> </ul>
----	-------------------	--	---



5분	생각 더하기 생각 더하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 내용 정리하기</li> <li>사이버 언어 예절을 지키면 좋은 점 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>〈아름다운 사람들〉 2017 인터넷드림 창작 동요제 수상곡</li> </ul>
----	------------------	---	--

## 생각 열기

### 악성 댓글과 유언비어

활동시간

5분

본 단계는 수업의 도입 부분으로 아무 근거 없는 악성 댓글을 달아 다른 사람에게 피해를 주다 결국 자신이 피해자가 되는 악성 댓글 동영상을 보면서 사이버 언어폭력과 관련된 경험에 대해 이야기해 봅니다. 사이버 언어폭력의 원인을 짐작해 보고 사이버 언어폭력 문제 해결의 필요성에 공감하는 태도를 준비하는 활동입니다.

### 수업의 전개흐름

1. 전 차시 학습한 내용을 토대로 사이버 언어폭력에 대해 알고 있거나 관련된 경험에 대해 이야기해 보게 합니다. 악성 댓글 동영상을 시청하고 이와 관련된 경험이나 어떤 생각을 하게 되었는지 이야기해 보면서 사이버 공간이 지닌 익명성 때문에 벌어지는 피해자가 누구인지 생각해 보게 합니다.

Q 사이버 언어폭력으로 고민하거나 힘들었던 적이 있나요?

- A 친구가 단톡방에서 선배들에게 욕을 듣고 힘들어 한 적이 있습니다.
- A 어떤 연예인이 사람들이 쓴 악성 댓글 때문에 괴로워하다 자살했다는 뉴스를 본 적이 있습니다.
- A 게임을 하는데 어떤 사람이 욕으로 닉네임을 만들었는데 보고있는 것만으로도 불쾌했습니다.
- A 사이버 언어폭력은 학교폭력처럼 범죄라는 것을 알고 있습니다.

Q 동영상처럼 누군가 나에게 욕을 하거나 근거 없는 유언비어를 퍼뜨렸다면 어떻게 하겠습니까?

- A 경찰에 신고하겠습니다.
- A 신고해서 벌을 받게 하겠습니다.



#### 수업진행 Tip

사이버 언어폭력과 관련된 경험을 이야기하는 것을 어려워하거나 특정인과 관련되어 말하기 곤란한 상황에서는 사이버 공간에서 사용되고 있는 재미있는 닉네임이나 그와 관련된 에피소드를 이야기해 보도록 합니다.



☑ 활동 설명



자료출처 : 한국정보화진흥원 인터넷윤리 공익광고 < 교육자료 > 교육동영상 '악성 댓글'  
<https://www.아인세.kr/front/archive/archiveDetail.do>

※ 해당자료는 한국정보화진흥원 인터넷윤리 공익광고( <https://www.아인세.kr> ) '악성 댓글' 교육 동영상자료입니다. 동영상에서 한 남자는 지나가는 사람에게 '성형 중독'이라고 하거나, 맛있게 먹고 나온 음식점에 '맛없고 불친절한 집'이라는 근거 없는 악성 댓글을 사용하는데 결국엔 자신도 악성 댓글로 피해를 입는 것을 볼 수 있습니다. 사이버 공간이 지닌 익명성 때문에 쉽게 욕설을 사용하거나 유언비어를 퍼뜨려 다른 사람에게 피해를 주는 사이버 언어폭력에 대한 문제점을 알려줍니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

사이버 공간에서 나는 슈퍼맨도 될 수 있고, 대통령도 될 수 있습니다. 닉네임이라는 가면을 쓴 채 자기 기분에 따라 근거 없는 말로 누군가에게 피해를 주는 것은 사이버 언어폭력입니다. 나도 그 폭력의 피해자가 될 수도 있다는 것을 생각해야 합니다.

찌릿찌릿! 텔레파시 보내

활동시간 -10분-

본 단계는 수업의 도입 부분으로 아무 근거 없는 악성 댓글을 달아 다른 사람에게 피해를 주다 결국 자신이 피해자가 되는 악성 댓글 동영상을 보면서 사이버 언어폭력과 관련된 경험에 대해 이야기해 봅니다. 사이버 언어폭력의 원인을 짐작해 보고 사이버 언어폭력 문제 해결의 필요성에 공감하는 태도를 준비하는 활동입니다.

수업의 전개흐름

1. 먼저 서로 간에 직접 만나지 않고 문자로만 의사를 전달하게 되면 어떤 점이 불편한지 이야기해 볼 수 있도록 합니다.

Q 핸드폰 문자 메시지로 친구와 대화하면서 답답했거나 오해가 생겨 곤란했던 경험이 있나요?

A 친구에게 문자로 그냥 '알았다'고 보냈는데 친구는 내가 화가 났다고 오해해서 나중에 싸운 적이 있습니다.

A 친구가 숙제를 물어봐서 문자로 알려줬는데 무슨 말인지 잘 모르겠다고 짜증을 부린 적이 있습니다.

2. 텔레파시 대화법 활동을 안내하고 활동을 통해 원활한 의사소통을 위해서 서로에게 필요한 것이 무엇인지 생각해 보면서 사이버 공간에서 상대방을 배려하는 언어예절을 이해하게 됩니다.

Q 텔레파시에 대해 알고 있나요?

A 말하지 않아도 다른 사람의 생각을 알아내는 것입니다.

A 보지 않아도 무엇인지 맞추는 것입니다.



수업진행 Tip

- 사용했던 언어적 내용뿐만 아니라 사용한 언어의 속도, 크기, 발음 등 비언어적 상황의 어려움도 공감해주면서 올바른 언어 전달을 위해서 필요한 것은 말하는 사람과 듣는 사람의 서로에 대한 배려임을 깨닫도록 합니다.
- 활동 시간에 여유가 있다면 이진 사람이 일부러 거짓 정보(자기가 만든 모양과 다르게 설명하기)를 주어 결과를 확인해 보고 사이버 언어폭력의 문제점을 느껴볼 수 있도록 합니다.



✓ 활동 설명

< 텔레파시 대화법 활동 안내 >

- 1 짝이나 모둠 활동으로 같은 색종이를 한 장씩 준비합니다.
- 2 가위-바위-보로 텔레파시를 보낼 사람을 정합니다.
- 3 서로 등을 마주대고 섭니다.
- 4 텔레파시를 보내는 사람은 마음대로 종이를 찢거나 접으면서 자신의 행동을 말로 친구에게 설명합니다.  
(예) 1단계 반으로 접어! 2단계 다시 반으로 접어! 3단계 오른쪽을 조금만 찢어!
- 5 상대방은 텔레파시 보내는 친구의 설명을 들으며 종이를 찢거나 접습니다. 단, 질문을 할 수 없습니다.
- 6 서로 만들어진 종이 모양을 비교해 보고, 언어 전달 과정의 어려움과 언어 전달에서 필요한 상대방에 대한 배려에 대해 이야기해 봅니다.

텔레파시 대화법 활동은 학급에서 서로에게 필요한 언어습관을 점검해보고 올바른 언어 사용을 위한 인성교육 놀이 학습법으로 이용 가능합니다.



3. 텔레파시 대화법 활동을 마치고 활동 과정에서 어려움이나 느낀 점을 이야기해 봅니다.

- Q 텔레파시 대화법을 하면서 친구의 생각을 잘 이해할 수 있었나요? 서로 만들어진 모양을 확인하고 다른 점이 있다면 그 이유에 대해 생각해 봅시다.
- Q 텔레파시 대화법 활동 중에 어떤 점이 어려웠나요?
- Q 어떻게 하면 친구가 생각한 대로 똑같이 따라 접을 수 있었을까요?
- A 보지 않고 따라 하려니 어려웠습니다.
- A 얼마큼 접는지 찢는지 자세히 말해 주지 않아서 똑같이 접지 못했습니다.
- A 나보다 친구가 빨리 설명해서 못 접었습니다.
- A 친구에게 물어보면서 접으면 좋을 것 같습니다.
- A 직접 보고 따라 접으면 좋을 것 같습니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

직접 만나거나 서로 보지 않고 의견을 전달할 때는 많은 어려움이 따른다는 것을 알아보았습니다. 활동을 통해 느꼈던 것처럼 사이버 공간 안에서 필요한 것은 바로 상대방에 대한 배려의 자세입니다.

## 역지감지 인생극장



잘못된 행동을 수정하거나 올바른 행동을 습관화할 수 있는 효과적인 교육 방법은 바로 경험입니다. 자신이 사이버 언어폭력 댓글을 받게 된다면 어떤 기분이 들지 피해자의 입장을 경험해 봄으로써 사이버 언어예절을 공감하게 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 먼저 역지감지(易地感之)의 의미를 이해합니다. 상대방의 입장을 바꾸어 생각하는 것이 역지사지(易地思之)라면 상대방의 입장이 되어 마음으로 그 사람의 감정을 경험하고 마음으로 느끼는 것을 역지감지(易地感之)라고 합니다.

**Q** 다른 사람의 입장이 되어 그 사람의 입장을 생각해 보는 것을 역지사지라고 합니다. 그렇다면 역지감지라는 말을 무슨 뜻일까요?

- A** 다른 사람이 되어 보라는 말입니다.
- A** 다른 사람의 마음을 알아본다는 말입니다.

**Q** 역지감지라는 말은 상대방의 입장이 되어 마음으로 그 사람의 감정을 경험하고 마음으로 느끼는 것을 말합니다. 그 사람의 마음을 알게 되면 어떤 점이 좋을까요?

- A** 친구의 마음을 알게 되니까 서로 더 친해집니다.
- A** 친구와 싸우지 않게 됩니다.
- A** 친구에게 나쁜 말이나 행동을 하지 않게 됩니다.

2. 역할 놀이의 규칙과 방법을 안내하고 모둠끼리 활동하면서 내가 사이버 언어폭력의 피해자 입장을 경험하고 올바른 사이버 언어예절을 실천해 보도록 합니다.

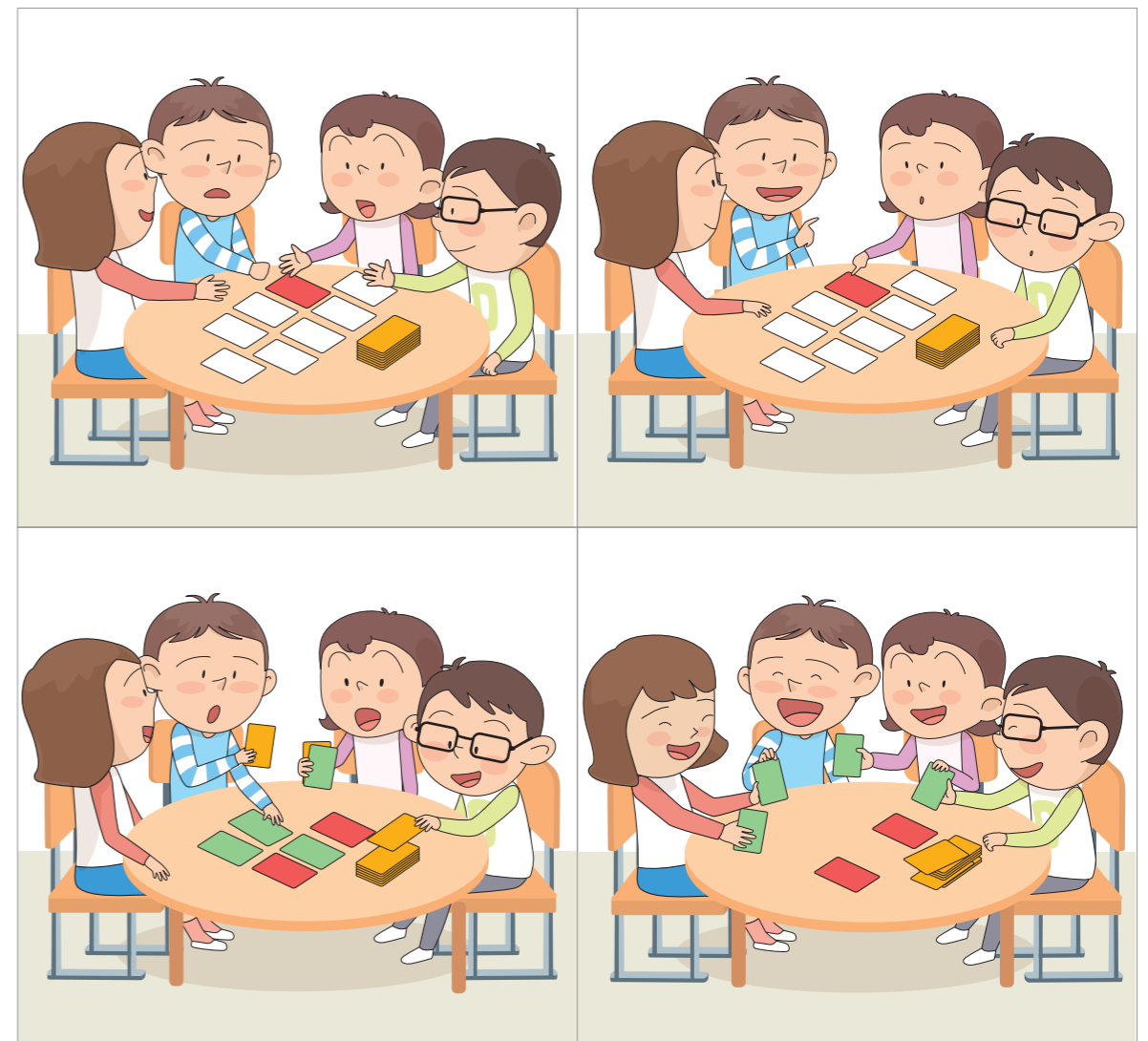
#### 수업진행 Tip

- 역할 놀이 시 악성 댓글 카드를 활용할 때는 세심한 주의가 필요합니다. 실제 사용되는 악성 댓글의 수준은 더 높지만 교육적 영향을 고려해 순화하여 사용하도록 하고 단순한 놀이로 그치지 않도록 순화 지도가 필요합니다.
- 바른 댓글 카드는 충분히 준비합니다. 역할 놀이가 끝난 후 자기가 모은 바른 댓글 카드에 따라 학급 상황에 맞게 보상하거나 혜택이 주어지면 교육적 효과가 큼니다.

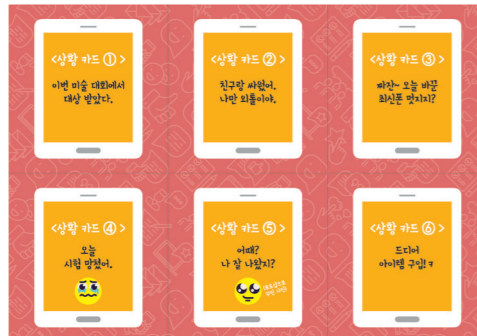
#### 활동 설명

##### <역지감지 인생극장 활동 안내>

- ① 모둠 활동으로 진행합니다.
- ② 가위,바위,보로 활동 순서를 정합니다.
- ③ 순번인 사람은 상황카드 한 장을 뽑습니다. 그리고 상황카드 번호에 맞는 악성 댓글 카드를 찾아 가져갑니다.
- ④ 카드를 가져간 사람은 상황카드를 소리내어 읽고, 악성 댓글 카드는 마음속으로 읽어봅니다.
- ⑤ 다른 모둠원은 바른 댓글 실천카드를 한장 가져가 상황에 맞는 바른 댓글을 적어 전달합니다.
- ⑥ 악성 댓글을 받았을때와 바른 댓글을 받았을때의 감정을 비교하여 친구들에게 이야기합니다.



### 〈역지감지 인생극장〉① 상황 카드



### 〈역지감지 인생극장〉 ② 악성 댓글 카드



### 〈역지감지 인생극장〉 ② 바른 댓글 카드



▲ 활동지 217-227페이지 참고

**[상황 카드]**

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

역지감지 인생극장에서처럼 사이버 언어폭력의 피해는 누구나 입을 수 있습니다. 따라서 사이버 공간에서 대화를 할 때는 공감하고 상대방의 입장을 배려해야겠지요? 이제부터 인터넷 예절을 실천하여 바른말과 글을 남겨 봅시다.

## 생각 실천하기

## 댓글 릴레이

활동시간 - 5분 -

5분 =

백번 듣고 보는 것보다 한 번 경험하는 것이 가장 확실한 방법입니다. 사이버 언어예절 학습의 마지막 단계로 바른말로 자신의 생각을 표현하고 사이버 언어예절에 맞는 바른 댓글을 실천해 보도록 합니다.

## 수업의 전개흐름

1. 자신의 장점이나 스스로를 칭찬하는 글을 학급 홈페이지나 학급 SNS에 올려 보고 친구들의 게시 글에 언어예절을 지켜 올바른 댓글을 실천해 보도록 합니다.

**Q** 자신이 잘 할 수 있거나 자랑하고 싶은 것, 또는 스스로를 칭찬하는 글을 SNS나 학급 밴드에 올려볼까요?

**Q** 1주일간 친구들의 글에 사이버 언어예절을 지켜 댓글 릴레이를 실천해 보면 어떨까요?

2. 1주일 후, 자신의 게시 글에 달린 댓글과 자신이 쓴 댓글을 보고 실천 결과를 알아봅니다. 댓글 달기 횟수의 기준을 정해서 기준 이상 참여한 학생에게는 ‘바른 댓글 릴레이’ 수료증을 수여합니다.

**Q** 자기가 쓴 글에 달린 댓글을 보고 어떤 생각이 들었나요? 댓글 중 가장 기억에 남는 댓글은 무엇인가요?

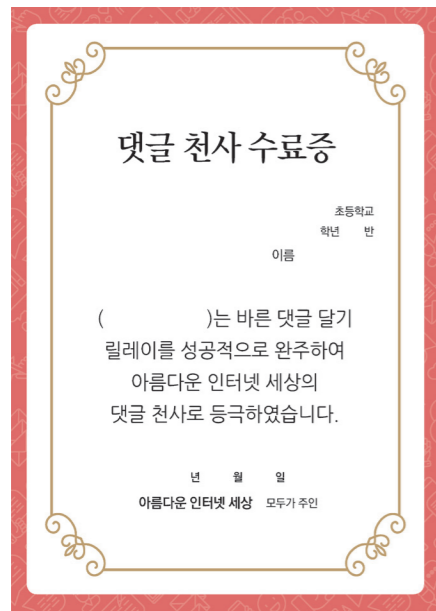
**A** 친구들이 칭찬하는 글을 적어주니 기분이 좋았습니다

**A** 친구가 좋은 말을 하니 나도 친구에게 좋은 말을 해주고 싶었습니다.

**A** 내가 쓴 댓글에 다른 친구가 또 칭찬 댓글을 남겨 줘서 기분이 좋았습니다.

## 수업진행 Tip

- 사이버 공간 안에서 글을 작성할 때는 사실에 근거하고 바른말을 사용해야 한다는 것을 안내합니다. 또한 무조건 ‘좋아요’라는 댓글보다는 ‘~ 하니까 ~한다’는 형식으로 이유나 근거를 들어 댓글을 달아보도록 제안합니다.
- 스마트 기기 사용이 어려운 경우는 칭찬 릴레이나 칭찬샤워 방법을 적용하여 ‘댓글 천사’ 활동을 경험하고 느낌을 나누어 볼 수 있습니다.
- 수료증을 학급 환경판에 게시하여 생활 가운데 실천을 다짐할 수 있도록 활용합니다.



▲ 활동지 229페이지 참고  
[ 댓글 천사 수료증 ]

바른 댓글 릴레이 수료증은 활동 자료를 이용하거나 ‘상장 만들기’ 앱을 사용하면 다양한 형식이나 문구를 이용해서 만들 수 있습니다.

### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

나부터 바른 댓글을 사용하면 사이버 언어폭력으로부터 벗어 날 수 있습니다. 혹시라도 사이버 언어폭력으로 힘들어하는 친구가 있다면 내가 먼저 그 친구 입장을 공감해주고 위로와 격려의 댓글을 달아주면 어떨까요?

### 생각 더하기



이번 시간 학습한 내용을 정리해 보는 마무리 단계입니다. 올바른 사이버 언어예절을 지키는 사람들이 함께 만드는 아름다운 인터넷 세상을 그려보며 실천 의지를 다짐해 보도록 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학습한 내용을 정리하는 활동으로 수업을 통해 알게 된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼 수 있도록 합니다.

- Q** 텔레파시 대화법 활동과 역지감지 인생극장 활동을 통해 새롭게 알게 된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼까요?
- A** 역할 놀이에서 사이버 언어폭력을 경험해 보니 속상했습니다.
  - A** 친구들끼리 욕설이나 은어 대신 바르고 고운 말을 사용하니 내가 좋은 사람이 된 것 같아 기분이 좋았습니다.
  - A** 칭찬 댓글을 쓰는 것이 어렵지 않았습니다.

2. 사이버 언어예절을 지키는 사람들이 함께 만드는 아름다운 인터넷 세상을 노래하면서 올바른 사이버 언어예절을 실천하고자 하는 의지를 다짐해 봅니다.

✓ 활동 설명



자료출처 : <https://www.아인세.kr/front/archive/archiveDetail.do>

※ 해당자료는 한국정보화진흥원 2017 인터넷드림 창작동요제 특별상을 수상한 <아름다운 사람들> 동요입니다.

## 수업을 마무리하는 Conclusion

사이버 언어예절은 나의 행복을 위한 선택입니다. 행복한 내가 행복한 이웃을 만들고 또 행복한 사회를 만들 수 있기 때문입니다. 여러분은 어떤 선택을 하겠습니까? 앞으로 사이버 공간은 언어폭력의 가해자도 피해자도 없는 바르고 편리한 대화 수단으로 이용하도록 합시다.

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전 창의적 체험활동 분야 최우수상

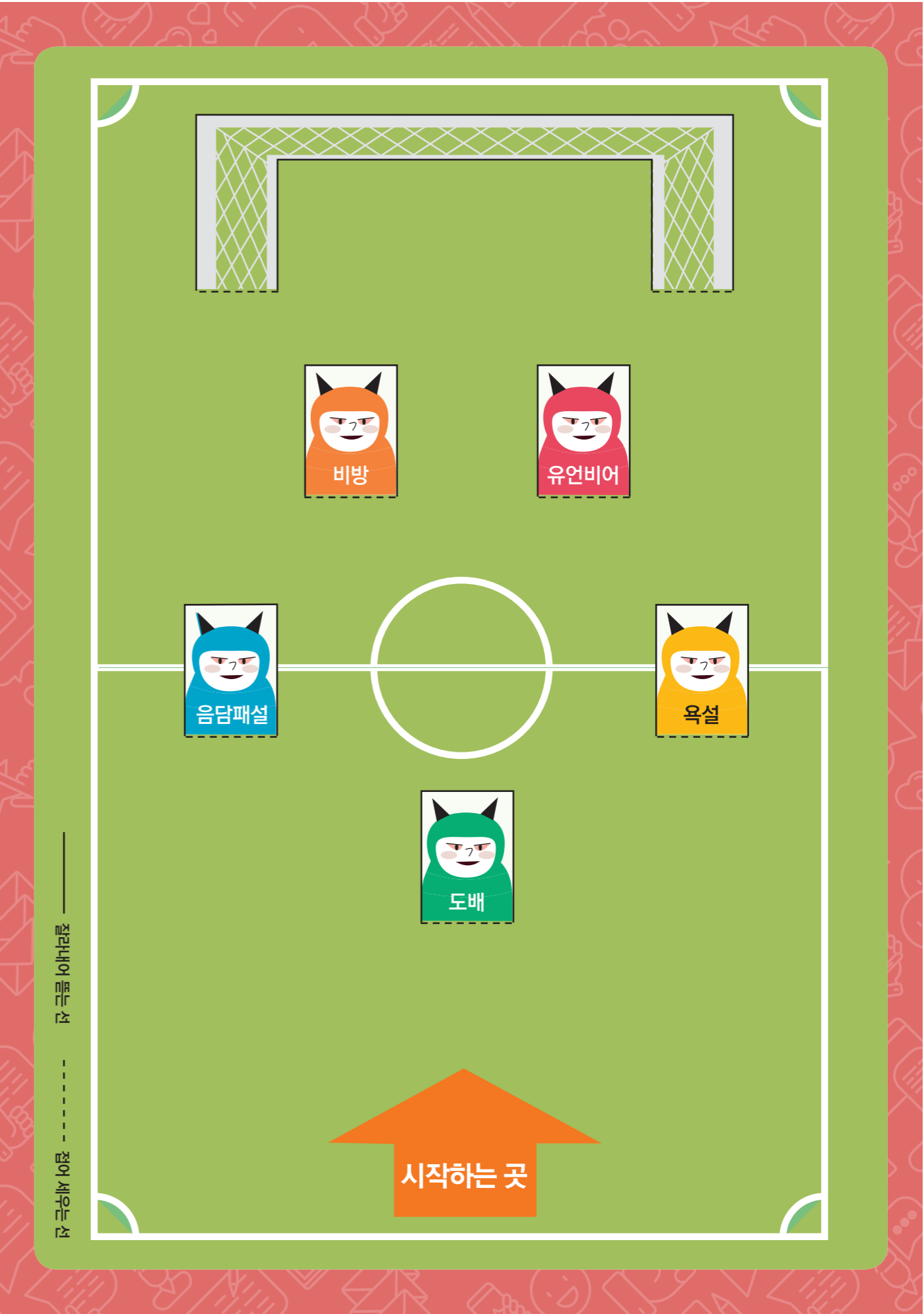
# 03

## 역지감지(易地感之)로 실천하는 사이버 언어예절

# 활동지



수업 전 규격에 맞게 출력해서 미리 준비해 주세요.



①차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.

## 생각 나누기 ( 어떤 것이 더 무거운 범죄일까? )

### 1. 신체적 폭력에 대한 글을 읽어봅시다.

최근 청소년들 사이에서 벌어지는 학교폭력이 날로 심각해지고 있다.  
서울 경찰청이 보고한 2016년 학교폭력 실태 조사 결과에 따르면  
청소년들의 학교폭력 수준이 날로 심각해지고 있다고 밝혔다.  
이러한 신체적 폭력은 수치심, 신체적 장애 및 범죄 등 더 큰 문제로 이어 질 수  
있기 때문에 더욱 주의가 필요하다. 신체적 폭력의 유형으로는 고의로 건드리거나  
꼬집거나 목을 조르는 행위, 심한 장난으로 인해 상해를 입히거나  
위협을 가하는 행위나 침을 뱉는 행위 및 물건을 빼앗는 행위 등이 있다.

### 2. 사이버 언어폭력에 대한 글을 읽어봅시다.

갈수록 학교폭력 형태와 방법이 다양해지면서 언어폭력이나 따돌림 등의  
심리적 폭력으로 범위가 확대되고 있다. 2016년 학교폭력 실태 조사 결과  
학교폭력 유형 중 언어폭력이 36%로 가장 높게 나타났다.  
특히 청소년들의 스마트 폰 이용이 증가면서 이러한 사이버 공간에서  
상대를 헐뜯는 글을 인터넷·SNS 등으로 퍼뜨리는 행위 등의 사이버 언어폭력 사례는  
더욱 급증할 것으로 보인다. 언어폭력의 피해는 신체적 폭력과 달리  
눈에 드러나지 않는 경우가 많지만 그로 인한 심리적 및 정신적 피해는  
평생 회복되기 어렵기 때문에 더욱 주의가 필요하다.

3. 신체적 폭력과 사이버 언어폭력에 대한 생각을 정리해 봅시다.

신체적 폭력의 문제점

사이버 언어폭력의 문제점

4. ‘신체적 폭력은 사이버 언어폭력보다 더 무거운 범죄이다’ 라는  
생각에 대해 여러분은 맞다고 생각하나요? 틀리다고 생각하나요?

신체적 폭력과 사이버 언어폭력이 주는 피해에 대해  
더 생각해 보고 상대방의 주장을 어떻게 반박할지 생각해봅시다.

5. 나의 최종 선택

‘신체적 폭력은 사이버 언어폭력보다 더 무거운 범죄이다’ 라는 주장에 대한 내 생각을  
결정지어봅시다. 혹시 처음과 입장이 달라졌나요? 왜 달라졌는지 이유에 대해 이야기해 봅시다.

<상황 카드 ①>  
이번 미술 대회에서  
대상 받았따.

<상황 카드 ②>  
친구랑 싸웠어.  
나만 외톨이야.

<상황 카드 ③>  
짜잔~ 오늘 바꾼  
최신폰 멋지지?

<상황 카드 ④>  
오늘  
시험 망쳤어.

어때?  
나 잘 나왔지?



(포토샵으로  
꾸민 사진)

드디어  
아이템 구입! ㅋ

<상황 카드 ⑥>



<상황 카드 ⑤>

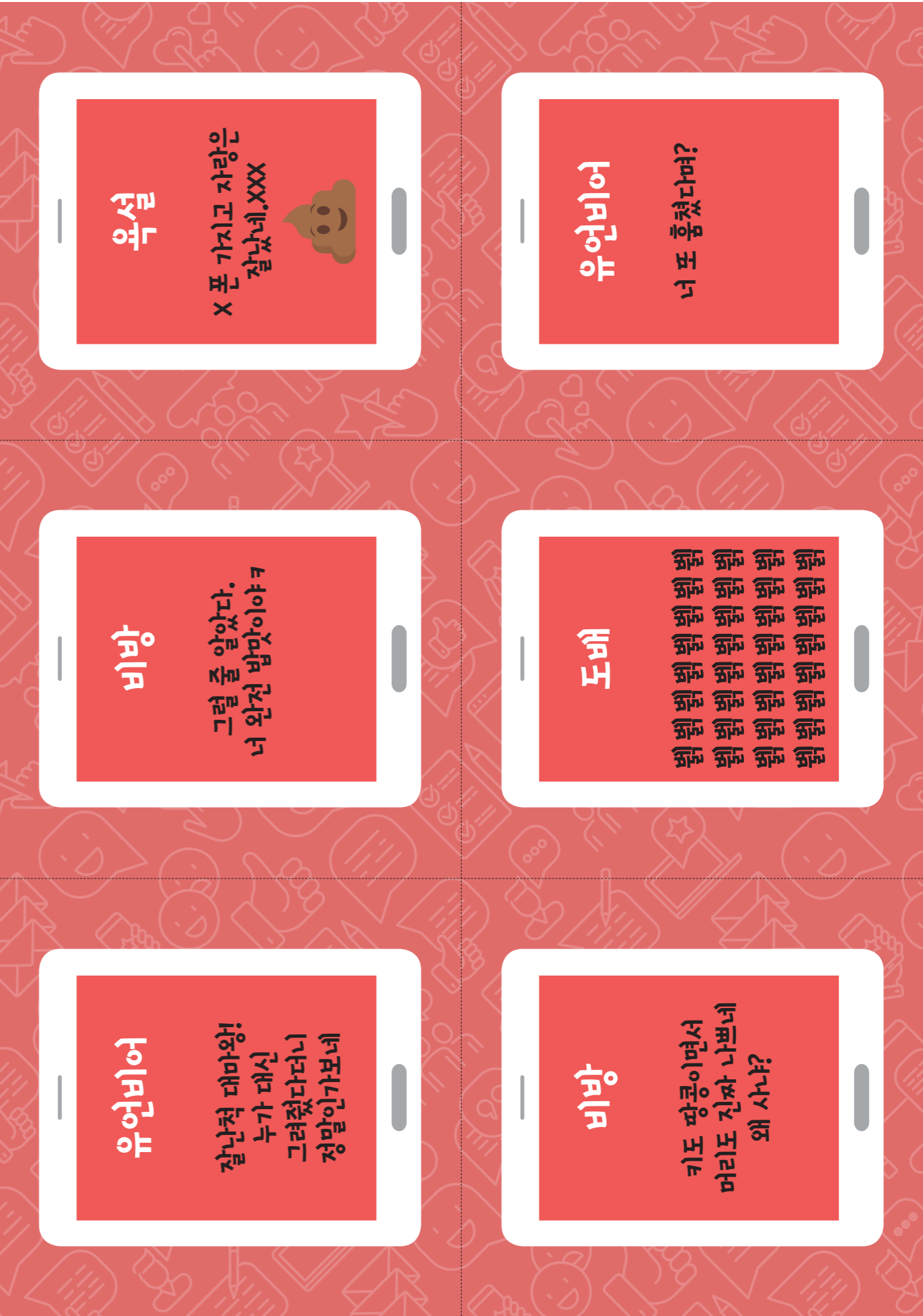


(포토샵으로  
꾸민 사진)

<상황 카드 ⑥>

드디어  
아이템 구입! ㅋ

<상황 카드 ⑥>



유언비어

잘난척 대마왕!  
누가 대신  
그려줬다더니  
정말인가보네

비바

머리도 팔공이면서  
너도 진짜 나쁜데  
왜 사냐

비바

그럴 줄 알았다.  
너 완전 밍글이야 ㄱ

도배

뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕  
뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕  
뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕  
뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕

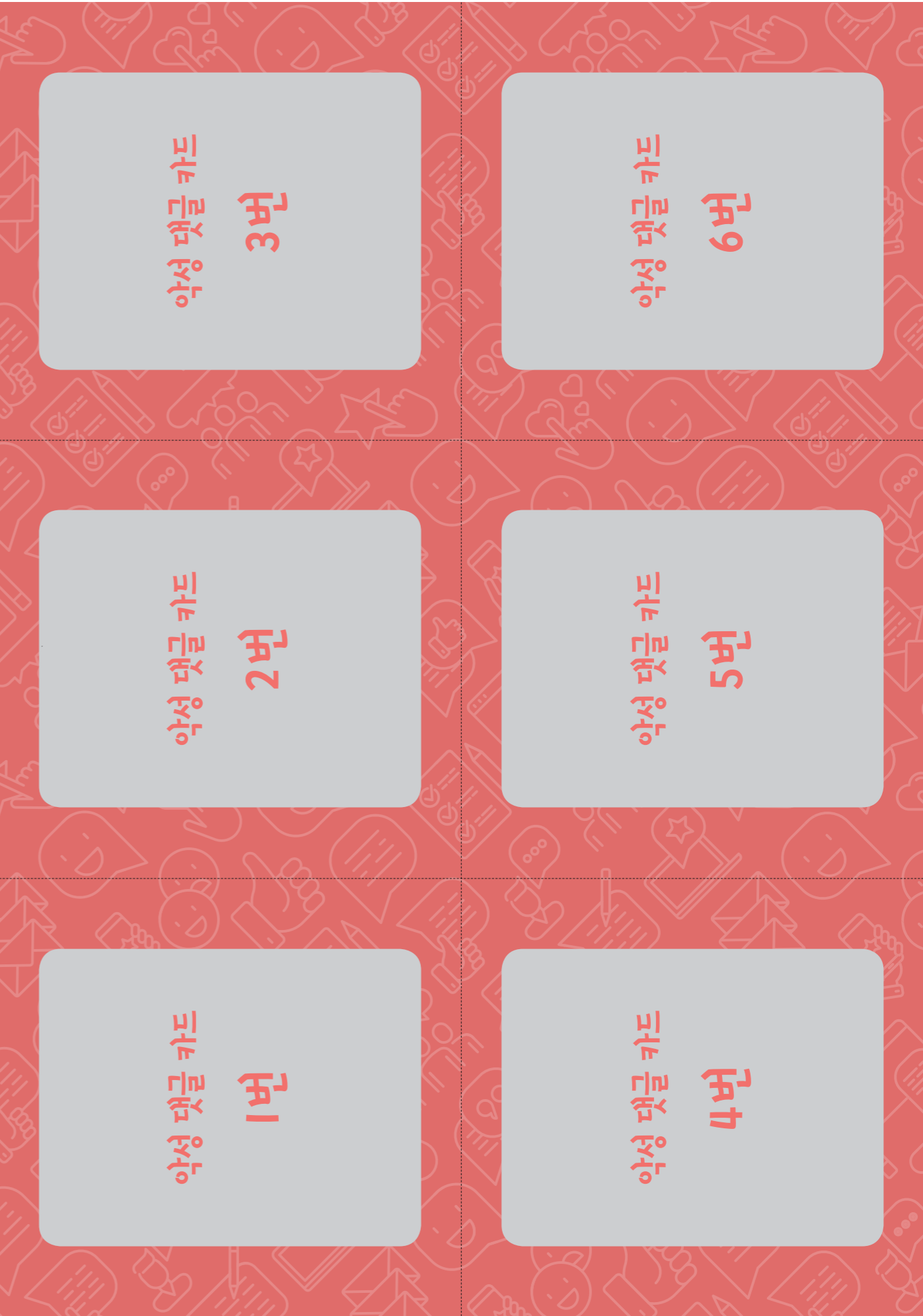
욕설

X 폰 가지고 자량은  
잘났네.XXX

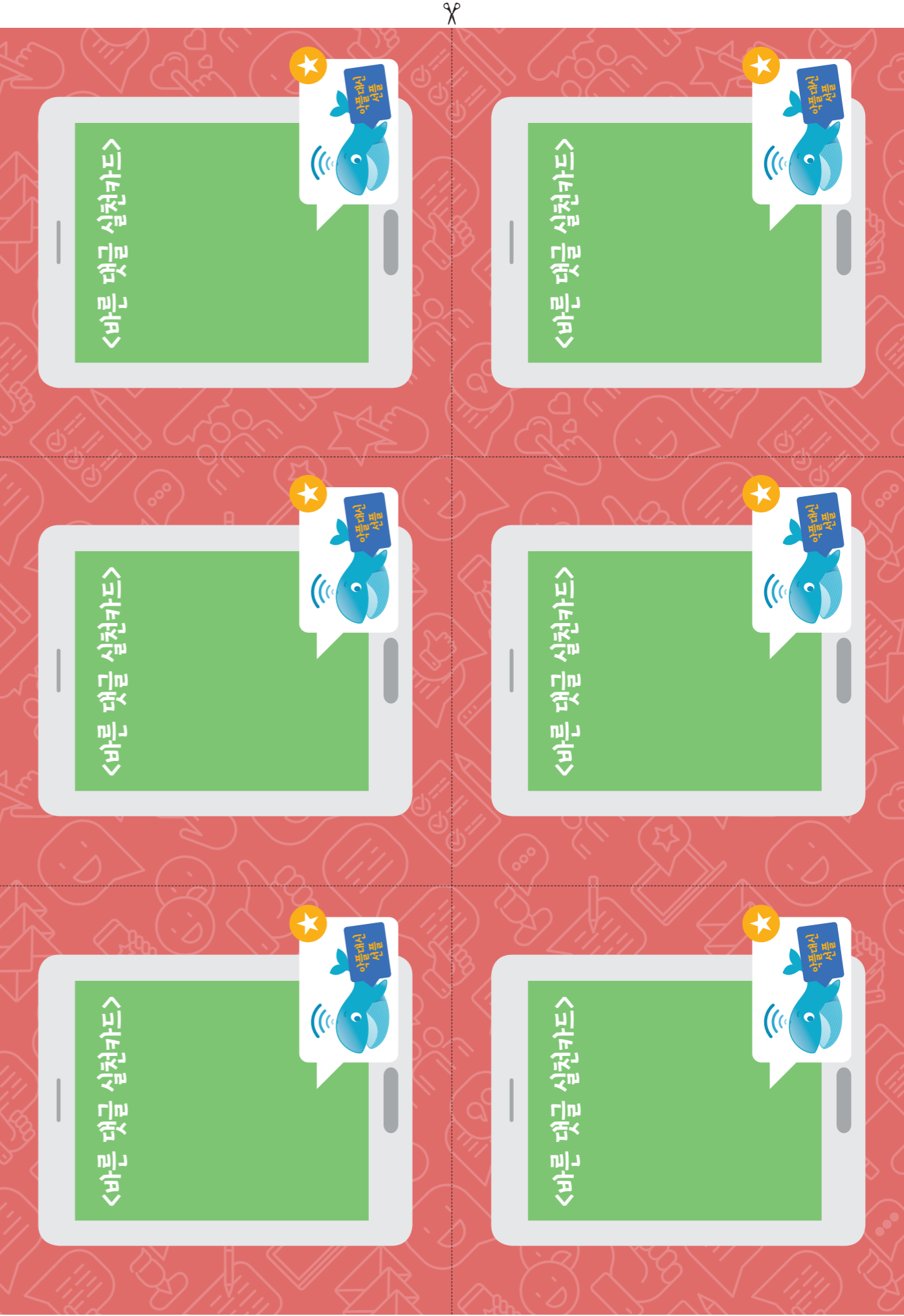


유언비어

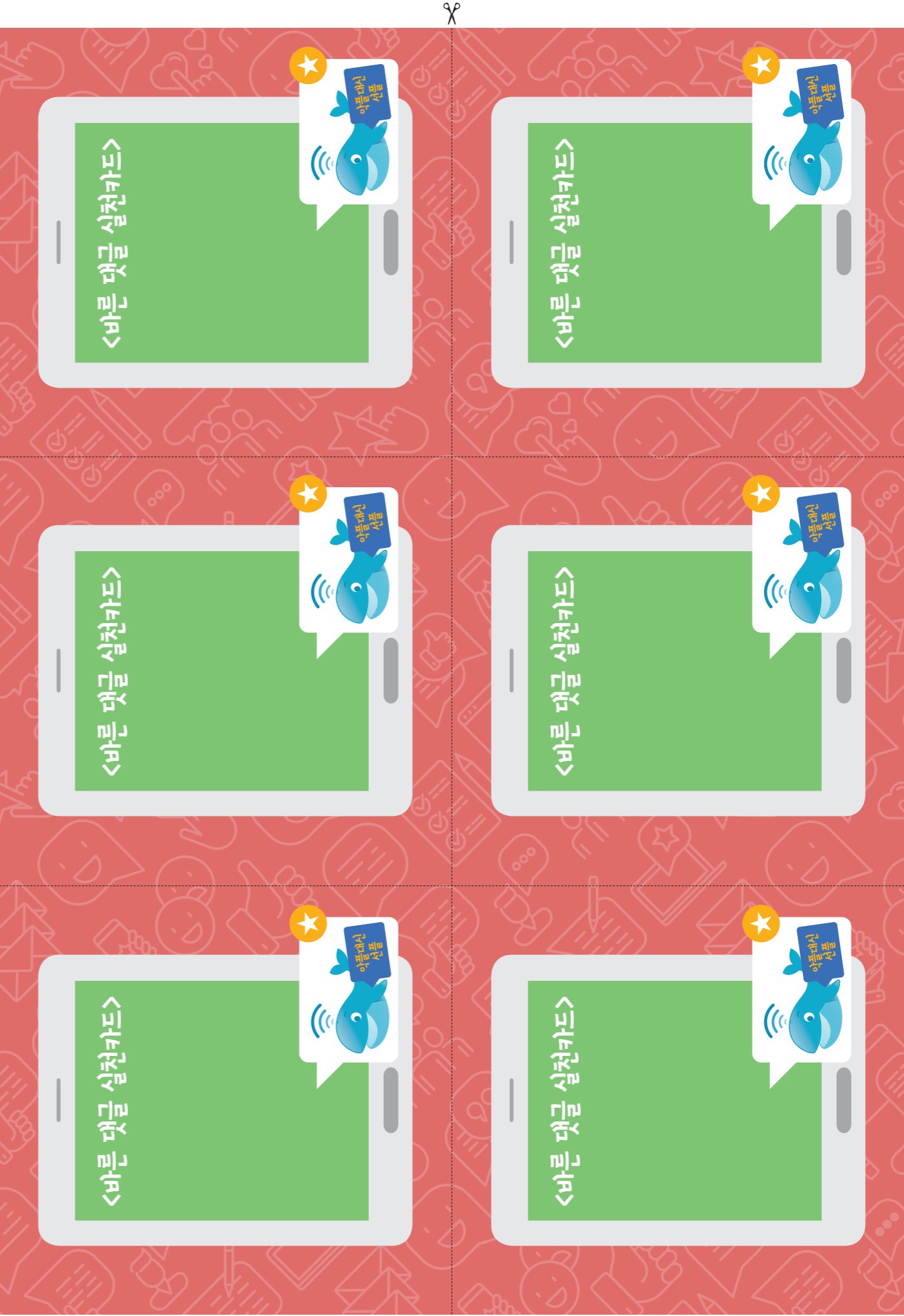
너 또 흥쳤다면?



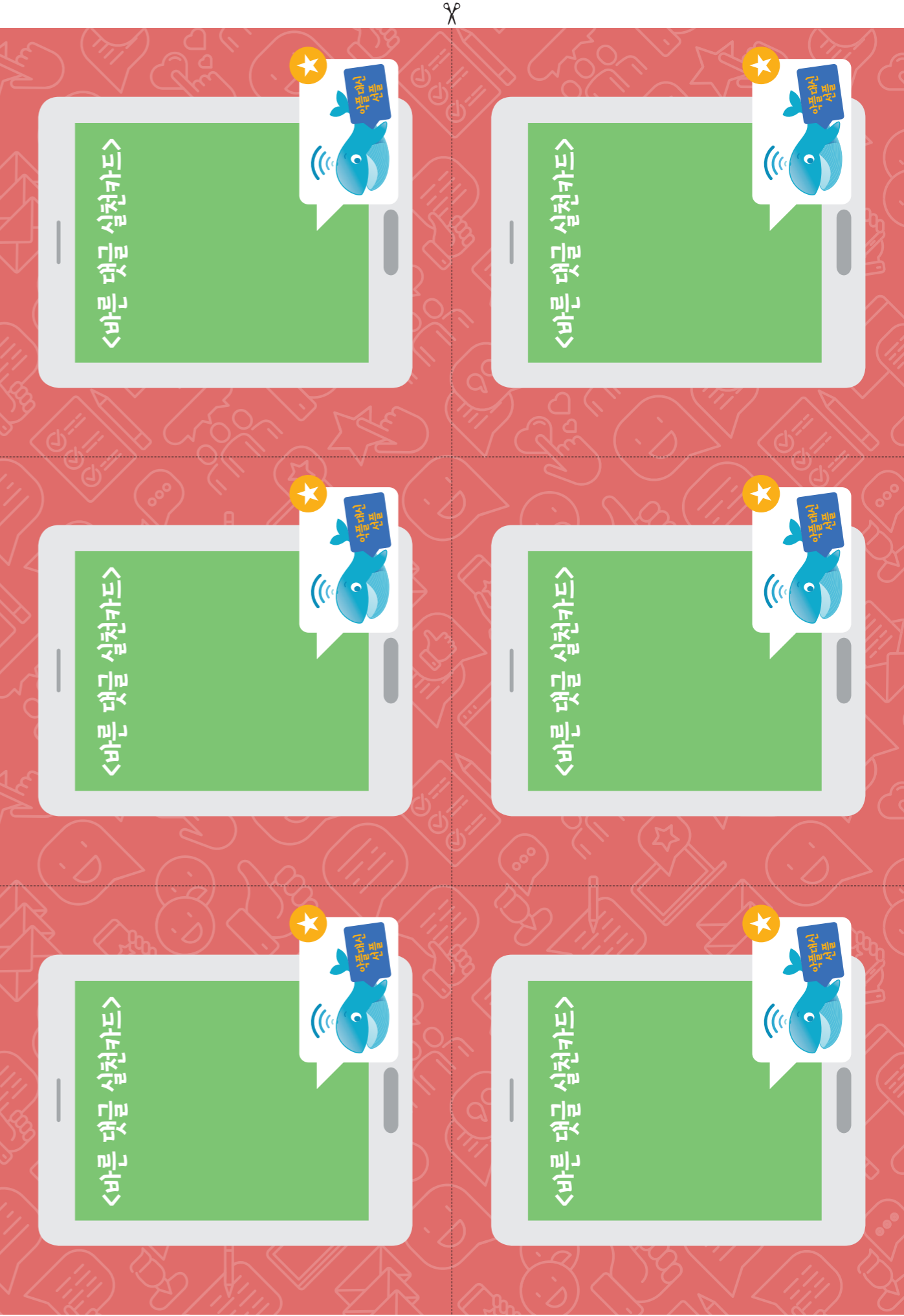
②차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.



②차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.



②차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.



②차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.

# 댓글 천사 수료증

초등학교

학년 반

이름

( )는 바른 댓글 달기  
릴레이를 성공적으로 완주하여  
아름다운 인터넷 세상의  
댓글 천사로 등극하였습니다.

년 월 일

아름다운 인터넷 세상 모두가 주인



04

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
창의적 체험활동 분야 최우수상

# 너와 나의 이야기, 사이버 경계존중

이리모현초등학교 김금화 선생님





# 너와 나의 이야기, 사이버 경계존중

## 수업의 의미

본 수업은 스마트폰 보급이 보편화된 요즘 사이버공간에서의 경계존중에 대한 개념과 중요성을 인식시키고, 경계 침범 사례를 찾고 해결하면서 학생들 스스로 인터넷윤리를 실천할 수 있도록 기획되었습니다.

전체 수업은 2차시로 기획되어 있습니다. 1차시는 경계존중의 개념과 중요성에 대해 알아보고, 경계 침범 사례와 해결방안을 찾아보도록 수업을 구성하였습니다. 2차시는 유미래라는 가상인물의 고민 해결 과정을 통해 사이버공간에서의 경계존중이 일상생활에 미치는 영향에 대해 생각해 보도록 구성하였습니다. 각 40분 분량으로 기획되었지만 충분한 시간을 주어 진행하는 것도 가능합니다.

## 수업 전체흐름도

구분	차시명	차시구성
1차시	사이버공간 경계존중의 필요성 인식하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 사이버공간 경계선 인식하기</li> <li>생각 펼치기 ① 경계존중 개념과 중요성 알아보기</li> <li>생각 펼치기 ② 경계 침범 사례 매트릭스로 정리하고 해결방안 발표하기</li> <li>생각 실천하기 경계존중 단어퍼즐 완성하기</li> </ul>
2차시	사이버공간 경계존중 실천하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 미래의 고민</li> <li>생각 펼치기 ① '보아요' 나의 표정</li> <li>생각 펼치기 ② '들어요' 친구의 이야기</li> <li>생각 펼치기 ③ '말해요' 우리의 다짐</li> <li>생각 실천하기 내가 미래라면? 내가 신비라면?</li> </ul>

## 수업대상

- 본 수업은 초등학교 6학년 창의적 체험활동을 위해서 기획되었습니다.
- 난이도를 조절하여 초등학교 4학년부터 적용하는 것도 가능합니다.

## 이 수업을 통해서 학생이 얻을 역량

- 자기관리 역량
- 의사소통 역량
- 공동체 역량

## 학습목표

- 사이버공간에서 경계존중이 필요함을 이야기할 수 있다.
- 사이버공간에서 경계존중을 실천할 수 있다.

## 수업을 위한 사전정보

### ■ 경계존중이란 무엇이고 왜 필요할까요?

국가마다 국경선이 있고, 차도와 인도가 구분되어 있는 것처럼 개인 간에도 나와 다른 사람을 구분하는 경계가 존재합니다. 개인 간 경계란 눈에 보이지 않지만 누구나 존중받아야 하는 물리적·신체적·언어적·정서적 개인영역을 말합니다. 이러한 경계를 동의 없이 마음대로 침범·침해한다면 어떤 일이 일어날까요?

교실에서 힘이 있는 학생이 동의도 구하지 않고 친구의 물건을 함부로 빼앗거나, 신체를 놀리는 것도 경계를 침범하는 행위입니다. 경계를 침범하는 것은 가족이나 친구, 직장 등 모든 사회적 관계에서 일어날 수 있습니다. 사람들은 신체적 경계의 침범만 심각한 것으로 생각하는 경향이 있지만 절대로 간과해서는 안 되는 것이 '정서적 경계'의 침범입니다. 누군가가 나에게 선을 넘는 행동을 했을 때 보이지 않는 경계선이어도 매우 불쾌감을 주고 상처를 줄 수 있습니다.

사회 구성원으로 건강하게 성장하기 위해서는 다른 사람과 나의 경계에 대해 이해하고 존중해야 합니다. 다른 사람의 경계를 넘으려면 반드시 동의를 구해야 하고, 상대방이 동의하지 않은 경우엔 그 행동이 폭력이 될 수 있음을 꼭 인식할 필요가 있습니다.

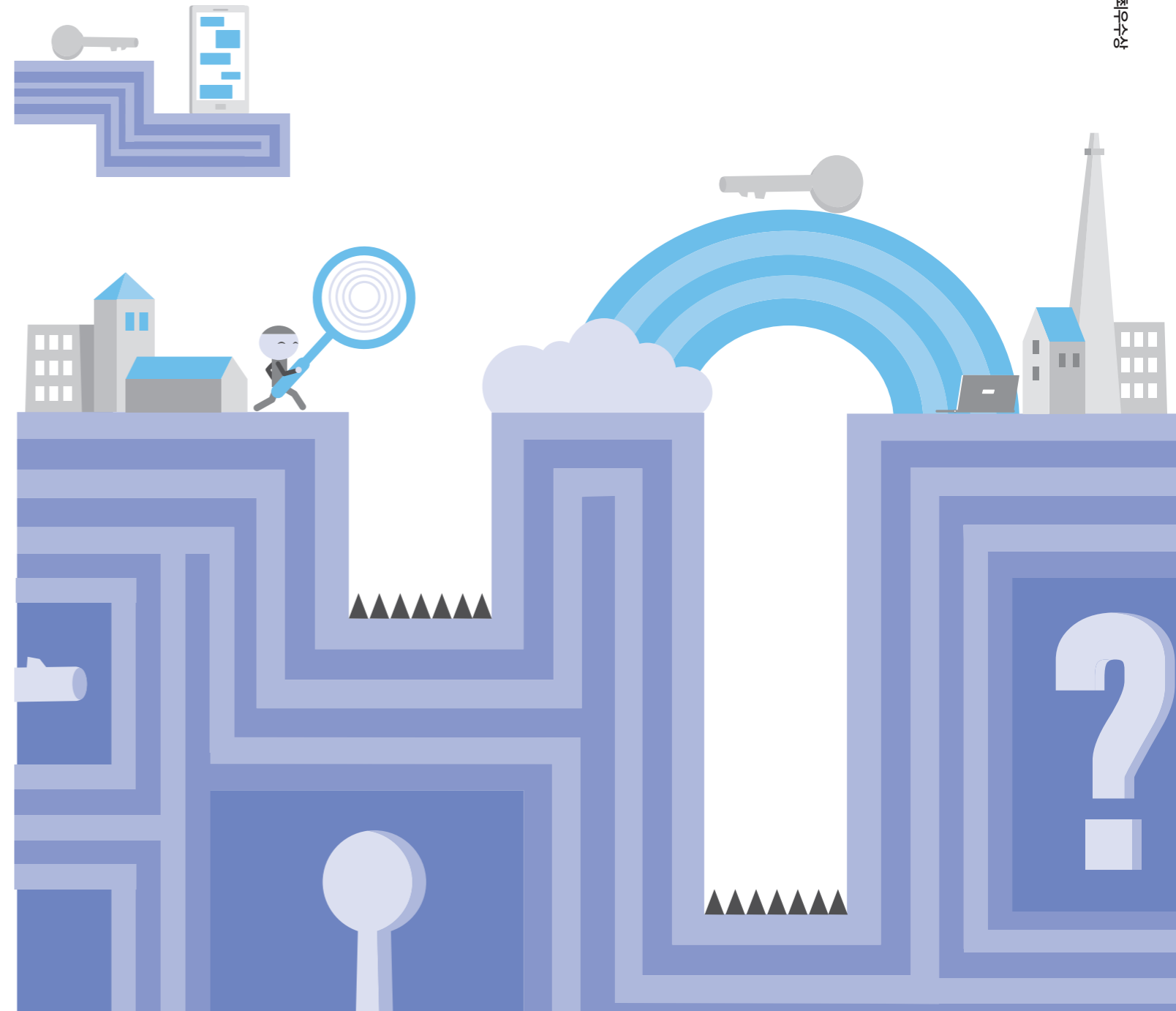
### ■ 경계존중의 원칙

- 나의 경계도 존중받고 상대방의 경계도 존중하기
- 상대방의 경계를 넘어서는 때는 동의 구하기
- 나의 감정 표현하기
- 상대방의 'NO'를 'NO'로 받아들이기

1차시

# 사이버공간 경계존중의 필요성 인식하기

- 생각 열기 사이버공간 경계선 인식하기
- 생각 펼치기 ① 경계존중 개념과 중요성 알아보기
- 생각 펼치기 ② 경계 침범 사례 매트릭스로 정리하고 발표하기
- 생각 실천하기 경계존중 단어퍼즐 완성하기





## 선생님을 위한 ①차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업은 학생들이 사이버공간이라는 가상공간에도 보이지 않는 경계선이 있다는 것을 인지하는 것에서 시작합니다. 경계를 침범하는 사례를 모아 이야기하고, 해결하는 과정을 통해 경계를 침범하는 것이 곧 폭력이며 이를 예방하기 위해 사이버 경계존중이 필요함을 깨닫도록 합니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 본 차시의 수업시간은 40분입니다.
- 국어 [5학년 2학기] 5단원 '매체와 의사소통해요'와 연계하여 지도할 수 있습니다. 또한 창의적 체험활동 시간에 인터넷윤리와 관련하여 수업할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

스마트폰 뒤에 사람이 있다는 것을 기억해야 합니다. 스마트폰 세상 속 우리는 가상의 존재가 아닙니다. 사이버공간에서도 보이지 않는 경계선이 존재하며 다른 사람의 경계를 함부로 침범해서는 안됩니다.

- 스마트폰 세상에도 경계가 있을까요?

### 학습목표

- 사이버공간에도 경계존중이 필요함을 이야기할 수 있다.
- 사이버 경계존중을 일상생활에서 실천할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 주로 모둠별 활동으로 진행되는 수업이므로, 학생들의 성향과 능력을 미리 파악하여 모둠을 구성하면 더욱 효과적으로 수업을 진행할 수 있습니다.
- 모든 학생들이 의견을 말할 수 있도록 포스트잇을 사용하여 자신의 생각을 적어보는 활동이 포함되어 있습니다. 다른 수업시간을 통해 자신의 의견을 글로 간략하게 정리하는 것을 연습해 본다면 본 수업의 활동을 더욱 효과적으로 진행할 수 있습니다.

## ①차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 사이버공간 경계선 인식하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>줄자로 친구와의 경계선 알아보기</li> <li>스마트폰 같은 사이버공간에도 경계가 있음을 두 개의 그림을 관찰하여 말하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>줄자</li> <li>두 개의 그림파일</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 경계존중 개념과 중요성 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>경계존중의 의미 알기</li> <li>경계존중의 중요성 알아보기</li> <li>실생활에서 벌어지는 경계존중 문제를 모둠별로 이야기한 후 「생각모으기 매트릭스 보드판」에 정리하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>생각모으기 매트릭스</li> <li>포스트잇</li> </ul>
-----	-------------------------------	---	--



10분	생각 펼치기 ② 경계 침범 사례 매트릭스로 정리하고 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버공간에서의 경계 침범 사례를 구체화하고 해결방안을 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>생각 모으기 매트릭스</li> <li>포스트잇</li> </ul>
-----	--------------------------------------	--	---



15분	생각 실천하기 경계존중 단어퍼즐 완성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 경계존중 단어퍼즐 완성하기</li> <li>생활 속 경계존중 실천으로 폭력예방 의지 다지기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경계존중 단어퍼즐</li> </ul>
-----	---------------------------	---	---

## 생각 열기

### 사이버공간 경계선 인식하기

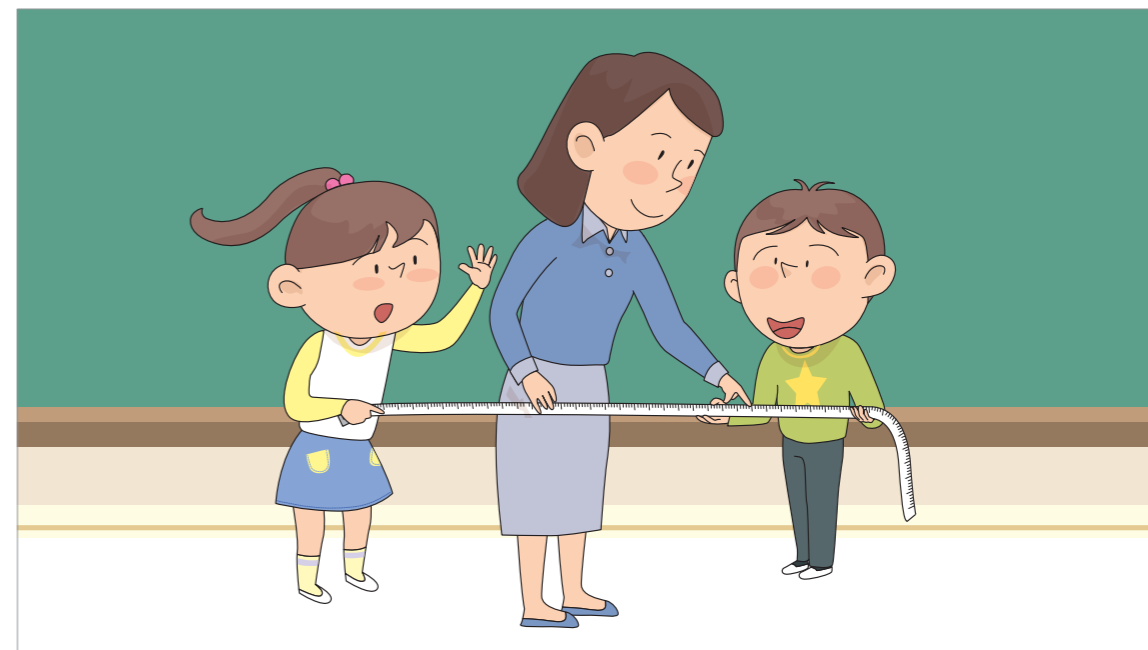
활동시간



본 단계는 수업의 도입 부분으로써, 줄자로 친구와의 보이지 않는 경계선을 알아보고 제시된 그림을 통해 사이버공간의 경계선에 대해 생각해보는 활동입니다. 사람과 사람 사이의 경계와 사이버공간에서의 경계에 대해 알아보고, 그 경계를 침범했을 때 불쾌하거나 화가 나는 사례를 찾아 이야기를 나누며 이 수업의 목표에 대해 탐색해봅니다.

### 수업의 전개흐름

1. 사람과 사람 사이에 보이지 않는 경계(나와 다른 사람을 구분해 주는 선)가 있음을 알아보는 활동입니다. 줄자로 편안함을 느낄 수 있는 신체적 거리가 얼마큼인지 재어봅니다. 학생1과 학생2가 편안함을 느끼는 거리, 학생1과 선생님이 편안함을 느끼는 거리 등 여러 사례를 재어 보고 서로 다름을 관찰합니다. 이러한 활동을 통해 사람마다 경계선이 다르다는 것을 인식할 수 있도록 합니다.

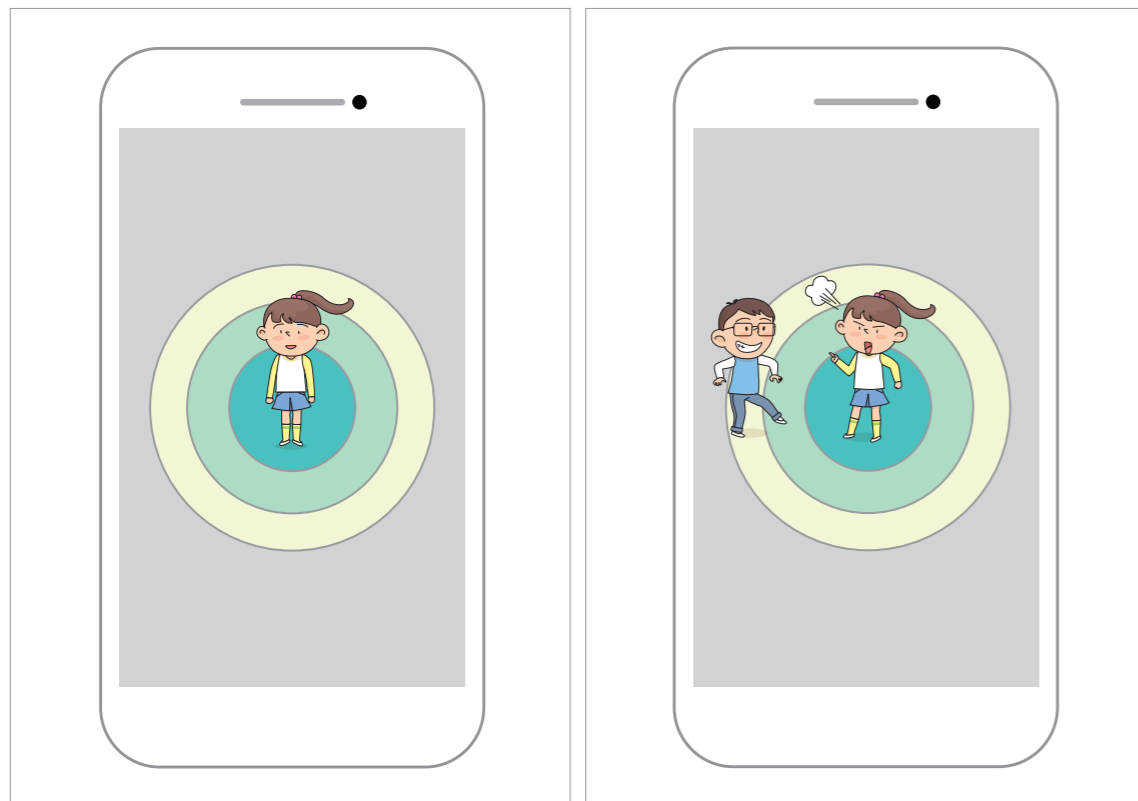


활동  
설명

2m 거리에서 편안한지 묻고 50cm 또는 30cm 간격으로 다가간 후 편안한지 묻습니다.

2. 아래 두 개의 그림을 출력물 또는 화면을 통해 학생들에게 제시하고 어떤 상황을 나타내는지 생각나는 대로 자유롭게 이야기해 보도록 합니다. 교사는 아래와 같은 질문을 통해 사이버공간에도 보이지 않는 경계선이 있다는 것과 사이버공간에서도 경계선을 넘으면 상대방이 불편할 수 있다는 것을 학생들이 유추해 내도록 도와줍니다.

- Q 이 그림은 무엇을 표현한 그림일까요?
- Q 사이버공간에서 여러분이 가지고 있는 경계선은 어떤 것들이 있나요?
- Q SNS, 블로그 등에서 이웃이나 친구에게만 공개하는 것과 전체 공개하는 것의 차이가 있겠지요? 여러분의 경계선은 분명한가요?
- Q 사람과 사람 사이에는 보이지 않는 선이 존재합니다. 그 선을 허락 없이 넘어갈 경우 불편함을 느낍니다. 엘리베이터 안에서 어떤 사람이 다가오느냐에 따라 느끼는 감정이 다르지요?



[그림1]

[그림2]



#### 수업진행 Tip

실생활에서 경험할 수 있는 경계존중 문제를 사례로 하여 접근하면 학생들의 흥미를 높일 수 있어 더욱 효과적입니다.

- 줄자 또는 홀라후프를 활용하여 대상에 따라 거부감이 들지 않는 거리에 차이가 있다는 것을 직접 확인하도록 하면 경계존중을 이해하는 데 도움이 됩니다.
- 나를 중심으로 경계선을 그리고 1차 경계선과 2차 경계선에 들어가는 사람을 적어보는 활동을 진행하면 좋습니다.



#### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

사이버 세상 속 나는 세상의 중심입니다. 내가 원하지 않으면 아무도 침범할 수 없는 나만의 경계가 존재합니다. 1차 경계선은 긴밀하게 커뮤니티를 형성한 사람들이 들어갈 수 있습니다. 2차 경계선은 서로의 이름은 모르지만 대화를 나누거나 온라인으로 만나는 사람입니다. 경계선 밖은 사이버공간에서 아예 낯선 사람입니다.

## 경계존중 개념과 중요성 알아보기



본 단계는 수업의 전개 부분으로서, 경계의 개념과 실생활에서 일어나는 경계존중 문제(경계 침범 사례)에 대해 생각해 보는 활동입니다. 생각모으기 매트릭스를 출력하여 칠판에 붙여 활용하거나 교사가 직접 그려서 진행할 수 있습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학생들에게 경계의 개념과 필요성에 대해 이야기해 보게 합니다.

**Q** 경계란 무엇일까요?

**A** 나와 다른 사람을 구분해 주는 선을 말하며, 누구나 존중받아야 하는 개인영역입니다.

**Q** 경계가 필요하다면 그 이유는 무엇인지 이야기해 봅시다. 또 필요하지 않다고 생각한다면 그 이유는 무엇인지 이야기해 봅시다.

**A** 사회질서를 위해 필요하다고 생각합니다.

**A** 사랑하는 가족과 친구들 사이에 경계가 있다면 불편하거나 서운할 것 같습니다.

2. 실생활에서 벌어지는 경계존중 문제를 3가지로 분류하여 적어보게 합니다. 모둠원들과 함께 이야기한 후 세 가지 색깔의 포스트잇에 각각의 경우에 따른 문제를 적어 매트릭스에 붙이고 교사는 학생들이 제시한 3가지 경우를 정리하여 안내합니다.

생각모으기 매트릭스			
실생활에서 벌어지는 침해받은 문제	지금 해결해야 하는 침해받은 문제	예방방안	이번 시간을 통해
한강공원내서 정류장으로 인해 강제입장한 경우	원하지 않는 신체접촉		배운 점
한강공원내서 비인종차별 강제입장한 경우	내 시험지나 메모를 몰래 보는 친구나 가족		아쉬웠던 점
사이버공간에서 명예 침해당한 경우	내 블로그에 이상한 댓글을 남기거나 내 개인정보를 타인이 도용 하는 것		더 알고 싶은 점

▲ 활동지 267페이지 참고

[생각 모으기 매트릭스]



## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

국경선이 없다면 무슨 일이 벌어질까요? 인도와 차도가 구분이 없다면 어떤 일이 생길 수 있을까요? 내 옆 친구가 책상을 절반 이상 넘어오면 어떤 느낌이 드나요?

보이는 경계선은 구분하기 쉽지만 보이지 않는 경계선은 어떻게 알 수 있을까요? 사람마다 경계선이 다르기 때문에 자기중심적으로 생각하지 말고 서로의 차이를 이해하고 배려하려할 때 경계존중을 할 수 있습니다.



### 수업진행 Tip

접촉이 아닌 비접촉으로도 경계가 침범되는 사례에 대해 생각해볼 수 있도록 합니다. 학생들이 경험한 다양한 경계 침범 사례를 자유로이 떠올릴 수 있도록 독려하며 사이버공간에서 일어날 수 있는 경계 침범의 사례까지 접근할 수 있도록 진행합니다.



## 경계 침범 사례 매트릭스로 정리하고 발표하기



앞에서 분류한 세 가지 경우(현실공간에서 접촉으로 인해 경계 침범한 경우, 현실공간에서 비접촉이지만 경계 침범한 경우, 사이버공간에서 경계 침범한 경우) 중 사이버공간에서 경계 침범한 경우를 중심으로 구체화시키고, 그 해결방안에 대해 모듈별로 의논하고 발표할 수 있도록 지도합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 사이버공간에서 경계를 침범하는 문제를 지금 해결해야 하는 문제로 제시합니다.

▲ 활동지 267페이지 참고

**[생각 모으기 매트릭스]**

상황에서 일어나는 문제점을 고려	지금 해결해야 하는 문제점을 고려	해결방안	이번 시간을 통해
현실공간에서 접촉으로 인해 경계침범한 경우			배운 점
현실공간에서 비접촉이지만 경계침범한 경우			이해했던 점
사이버공간에서 경계 침범한 경우			더 알고 싶은 점

내 블로그에 이상한 댓글을 남기거나 내 개인정보를 타인이 도용 하는 것

#### 활동 설명

‘사이버공간에서 경계 침범한 경우’에 붙어 있는 포스트잇을 떼어 지금 해결해야 하는 문제로 이동합니다.

**Q** 어떤 경우가 사이버공간에서 경계 존중을 침범한 것일까요?

**A** 내 SNS에 친구가 이상한 글 또는 사진을 올렸다면 그것도 사이버 경계를 침범한 것이라고 생각합니다.

▲ 활동지 267페이지 참고

#### [생각 모으기 매트릭스]

2. 사이버공간에서 경계를 침범한 상황을 더욱 구체화시켜서 이에 대한 해결방안을 모듈별로 토의하여 포스트잇에 적고 모듈원의 생각을 모아 해결방안을 발표합니다.

**Q** 여러분이 생각한 해결방안을 발표해봅시다.

**A** 사이버 세상에서도 예절을 지킵니다.

**A** 말이나 글을 남길 때 신중하게 합니다.

**A** 대화하는 상대방이 앞에 있다고 생각합니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

사이버공간에서 경계를 침범한 사례는 여러분이 생각한 것처럼 다양하게 발생할 수 있습니다. 직접 경험한 경우도 있을 것이고 뉴스나 미디어를 통해 접한 사례도 있을 것입니다. 경계존중 문제를 해결하는 방안이 결국 폭력예방과 연결됨을 발견할 수 있도록 지도합니다.

**생각모으기 매트릭스**

상황에서 일어나는 문제점을 고려	지금 해결해야 하는 문제점을 고려	해결방안	이번 시간을 통해
현실공간에서 접촉으로 인해 경계침범한 경우			배운 점
현실공간에서 비접촉이지만 경계침범한 경우			이해했던 점
사이버공간에서 경계 침범한 경우			더 알고 싶은 점

말이나 글을 남길 때 신중하게 합니다

▲ 활동지 267페이지 참고

#### [생각 모으기 매트릭스]

3. 실천할 수 있는 해결방안을 구체화할 수 있도록, 모듈별 발표가 모두 끝난 후 사이버공간에서 경계 침범한 경우에 대해 다시 한 번 정리하는 시간을 갖도록 합니다.

#### 수업진행 Tip

선생님이 학생들이 경계 침범 사례를 포스트잇에 적을 때 경계 침범의 예시를 적절하게 이야기하거나, 가장 많이 사용하는 스마트폰의 편리함과 위험성에 힌트를 주면 보다 다양한 사례가 나오는 데 도움이 됩니다.

## 경계존중 단어퍼즐 완성하기



본 단계에서는 경계존중 단어퍼즐을 모둠별로 협동하여 완성하도록 합니다. 경계존중의 필요성을 인식하고 경계존중 구호를 즐겁고 자연스럽게 기억하여 생활에서 적용·실천할 수 있도록 합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 전체 학생이 완성할 경계존중 문구를 큰 소리로 읽고 경계존중 단어퍼즐을 해결합니다.

#### 완성해요! 경계존중

##### 우리를 위한 경계존중

리	존	계	경	를	위	중	우	한
중	경	를	리	우	한	계	위	존
위	우	한	중	존	계	리	경	를
존	계	우	를	한	리	경	중	위
를	중	위	계	경	우	한	존	리
경	한	리	존	위	중	를	계	우
우	리	존	한	중	경	위	를	계
한	위	경	우	계	를	존	리	중
계	를	중	위	리	존	우	한	경

##### 경계존중부터 시작해

해	시	부	계	작	터	존	중	경
경	존	터	중	시	부	작	해	계
중	계	작	존	경	해	시	부	터
터	해	경	작	계	시	부	존	중
계	작	시	부	중	존	터	경	해
부	중	존	해	터	경	계	작	시
존	부	계	시	해	중	경	터	작
작	경	해	터	부	계	중	시	존
시	터	중	경	존	작	해	계	부

▲ 활동지 269-271페이지 참고



**퍼즐완성방법** : 9개의 칸(3×3)과 가로 세로 줄(9×1)에 한 글자씩만 들어갈 수 있습니다.  
※ 숫자놀이 스도쿠와 같은 형식입니다.

2. 모두 완성한 모둠은 완성한 문구를 외칩니다.

- A 우리를 위한 경계존중
- A 경계존중부터 시작해

#### 수업진행 Tip

- 학생의 개인차를 인정하고 모둠별로 협력하여 문제를 해결할 수 있도록 독려합니다.
- 대상자의 수준을 고려하여 완성단어의 수를 조절할 수 있습니다. 비어있는 칸이 많을수록 많은 시간이 소요됩니다.

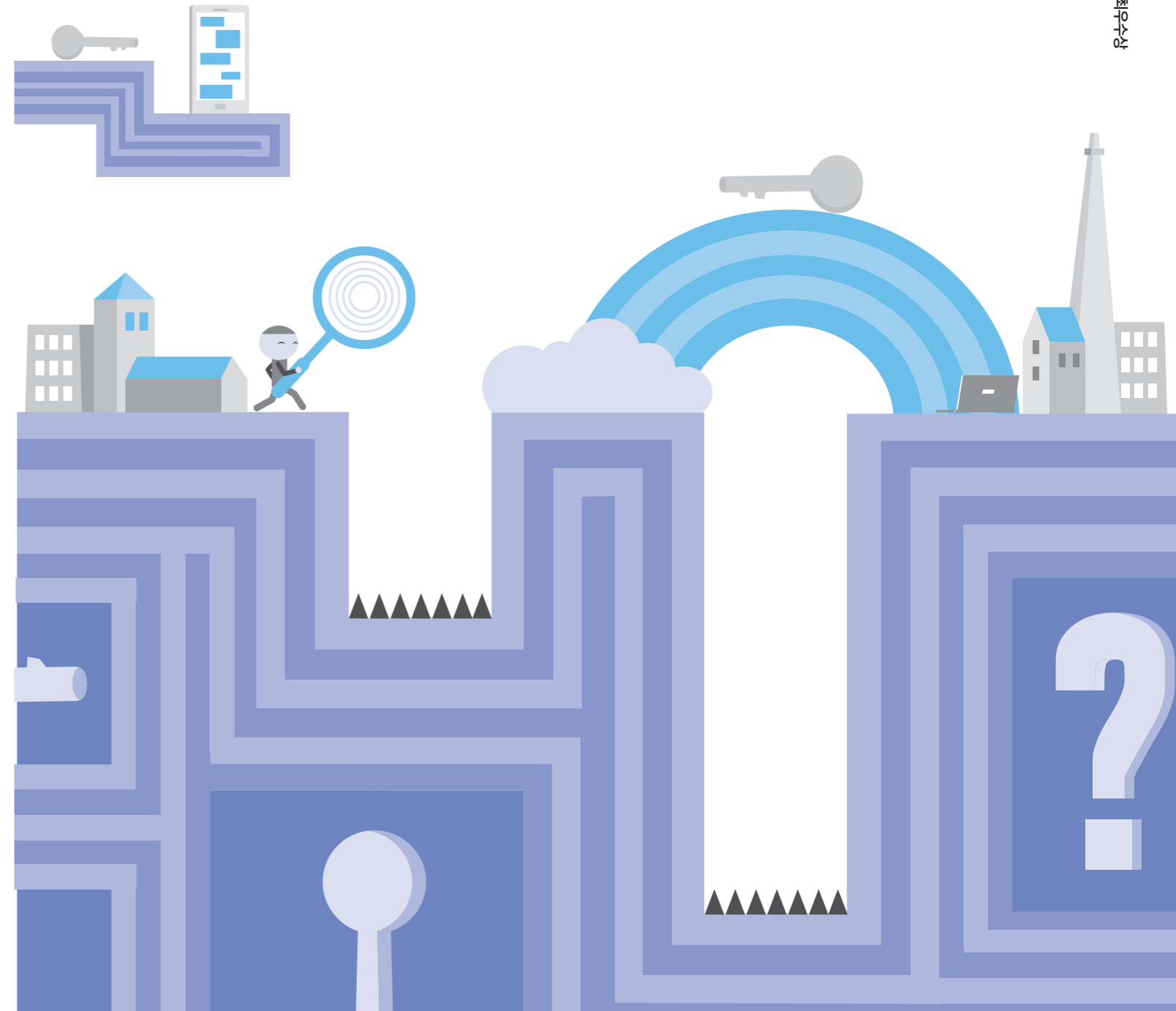
## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

여러분은 각자의 생각을 가지고 있는 개인입니다. 현실에 존재하며 사이버공간에서도 존재하는 사회적 존재입니다. 여러분의 생각이 모여 문화가 되고 여러분의 공간이 사회가 됩니다. 사이버 경계침범은 사이버폭력이며 사이버 경계존중을 통해 사이버폭력을 예방할 수 있음을 꼭 기억합시다.

2차시

# 사이버공간 경계존중 실천하기

- 생각 열기      미래의 고민
- 생각 펼치기 ① '보아요' 나의 표정
- 생각 펼치기 ② '들어요' 친구의 이야기
- 생각 펼치기 ③ '말해요' 우리의 다짐
- 생각 실천하기    내가 미래라면? 내가 신비라면?





## 선생님을 위한 ②차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업은 미래라는 가상인물의 고민을 통해 사이버공간에서 발생할 수 있는 경계 침범 문제가 일상생활에 미치는 영향에 대해 알아보고 이를 해결하는 과정으로 구성하였습니다. 지도안에 등장하는 미래의 사례는 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 아이들의 이야기입니다. 상대방의 상황이나 입장을 배려하지 않은 행동이 개인의 사생활을 침범하는 사례를 살펴봄으로써 경계존중 실천의 필요성에 대해 공감할 수 있도록 기획하였습니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 도덕 [4학년] 2단원 '함께하는 인터넷 세상'과 연계하여 지도할 수 있습니다.
- 도덕 [5학년] 4단원 '정보 사회에서의 올바른 생활'과 연계하여 지도할 수 있습니다.
- 사건을 해결하는 활동이므로 학생들이 심도 있게 고민해 볼 수 있도록 수업시간을 충분히 확보하여 운영할 것을 권장합니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

본격적인 활동 전에 사이버공간에도 함부로 침범할 수 없는 개인의 영역, 즉 경계가 존재하고, 이를 배려하고 존중하는 예절이 필요하다는 이해가 전제되어야 합니다. 교사는 아래와 같은 질문을 통해 제시되는 미래의 사례를 학생들이 공감하고 이해할 수 있도록 합니다.

- 사이버공간에서 사람과 사람 사이에 경계가 존재할까요?
- 사이버공간에서 다른 사람이 나의 경계를 함부로 침범한다면 어떤 기분이 들까요?
- 일상생활에서 지켜야 할 예절이 있는 것처럼 사이버공간에도 지켜야 할 예절이 있습니다. 이것을 무엇이라고 할까요? (네티켓)

### 학습목표

- 사이버공간에서도 경계존중을 실천할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 주로 모둠 활동으로 진행되므로, 학생들의 수준 차 및 성별을 고려하여 모둠을 구성하면 좋습니다.
- 학생들이 진지한 마음가짐으로 사건을 해결할 수 있도록 수업 시작 전 차분한 분위기를 조성합니다.
- 경계존중 교육의 기본 원칙은 자신의 경계를 존중받고 다른 사람의 경계도 존중하여야 한다는 것입니다. 일상생활뿐만 아니라 사이버공간에서도 경계존중을 실천할 수 있도록 기본적인 4가지 원칙에 대해 기억할 수 있도록 사전 지도합니다.
  - 1) 나의 경계를 존중 받고 상대방의 경계도 존중한다.
  - 2) 다른 사람의 경계를 침범할 일이 있을 때는 반드시 허락을 받아야 한다.
  - 3) 다른 사람이 나의 경계를 침범해서 나쁜 기분이 든다면 싫다고 이야기해야 한다.
  - 4) 상대방이 "No"라고 하면 "No"라고 받아들여야 한다.

## 2차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
5분	생각 열기 미래의 고민	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 또래상담소에 접수된 미래의 고민을 듣고 해결 미션 확인하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미래의 고민편지</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① '보아요' 나의 표정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사이버공간에서 경계를 침범 당했을 때의 상황과 정서에 대해 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 감정카드</li> </ul>
-----	-------------------------	--	--



15분	생각 펼치기 ② '들어요' 친구의 이야기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미래와 신비의 입장에 대해 해결노트를 작성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 고민해결 노트</li> </ul>
-----	---------------------------	---	---



7분	생각 펼치기 ③ '말해요' 우리의 다짐	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모둠별로 해결노트를 발표하고 고민 해결하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 포스트잇</li> </ul>
----	--------------------------	---	--



3분	생각 실천하기 내가 미래라면? 내가 신비라면?	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 경계존중의 중요성 공감하기</li> <li>▶ 활동을 통해서 느낀 점 이야기하기</li> </ul>	
----	---------------------------------	--	--

## 생각 열기

### 미래의 고민

활동시간

5분

본 단계는 수업 진행을 위해 도입 스토리를 제시하는 단계입니다. 미래가 또래상담소에 보낸 고민을 들으며 미래의 상황과 감정에 몰입할 수 있게 분위기를 조성하고 학생들이 친구의 고민해결 의지를 가질 수 있도록 돕습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 미래의 고민을 듣는 것에서 수업을 시작합니다. 미래의 고민편지를 화면을 통해 보여주거나 선생님 또는 학생 중 한 명이 읽도록 합니다.

저는 아인세초등학교에 다니는 유미래라고 해요. 이쯤처럼 호기심도 많고 다양한 미디어에 관심이 많아요. 그런데 얼마 전 생일선물로 받은 새 스마트폰에 푹 빠져 신기한 앱을 살펴보고 유행하는 게임을 하다가 친해진 친구가 있어요. 이름이 신비라고 하는데 저에게 친하게 지내고 싶고 게임 정보를 보내준다고 해서 휴대전화 번호를 알려줬어요. 그때부터 신비는 단순 안부 톡을 시시때때로 보내기 시작했어요. 처음에는 저도 반갑고 해서 답장을 바로 바로 했는데, 정말 너무 많이 보내서 다른 일을 하기가 어려운 거예요. 심지어는 알림음 때문에 엄마한테 혼이 나서 무음으로 바꾸기도 했어요. 신비는 잠자는 시간을 제외하고 계속 톡을 보내서 이제는 폰 화면을 보는 것도 부담스럽고 불편해요.

▲ 활동지 273페이지 참고

[ 미래의 고민편지 ]

2. 학생들에게 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

- Q 미래는 지금 어떤 상황일까요?
- Q 우리가 이번 시간에 해결해야 할 고민은 무엇인가요?
- Q 고민을 해결하기 위해 우리가 할 수 있는 일은 무엇일까요?

✓ 활동 설명

- 미래는 사이버공간에서 새로 사귄 친구(신비)가 무차별적으로 메시지를 보내서 실제 생활에까지 불편을 겪고 있습니다.
- 사이버공간에서부터 시작한 경계 침범이 일상생활까지 영향을 미쳐 괴로워 하는 미래의 고민이 이번 시간에 해결해야 할 과제입니다.
- 여러 친구들의 이야기를 들으며 다양한 해결방법을 찾아봅니다. 미래의 입장에서 뿐만 아니라 신비의 입장에서 사이버공간에서 다른 사람의 경계를 존중하며 우정을 쌓을 수 있는 방법에 대해 이야기해 보도록 합니다.

수업진행 Tip

- ‘미래의 고민편지’는 진행하기 위한 동기유발 자료입니다. 학생들이 궁금증을 가지고 수업에 참여할 수 있도록 차분하면서도 긴장감 있게 활용하여 학생들의 흥미를 높여줍니다.
- 학생들은 인터넷 및 스마트폰 등을 통해 사이버공간에서도 또래 친구들과 소통하고 있습니다. 학교 안에서 친구들 사이에 지켜야 할 예절이 있는 것처럼 사이버공간에서도 지켜야 할 예절이 있음을 인식하고 있는지 수업 전 또는 후에 이야기를 나누어 보면 더 효과적입니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

너의 이야기도 될 수 있고 나의 이야기도 될 수 있는 미래의 이야기에 대해 진지하게 생각해 봅시다.

내가 미래라면 어떤 기분일까? 왜 피곤하다고 했을까? 이 고민을 해결하기 위해서는 미래가 왜 이런 상황에 처하게 된 것인지 원인을 찾아보는 것이 가장 중요합니다.

모두 함께 그 원인을 찾고 고민을 해결해 주세요.

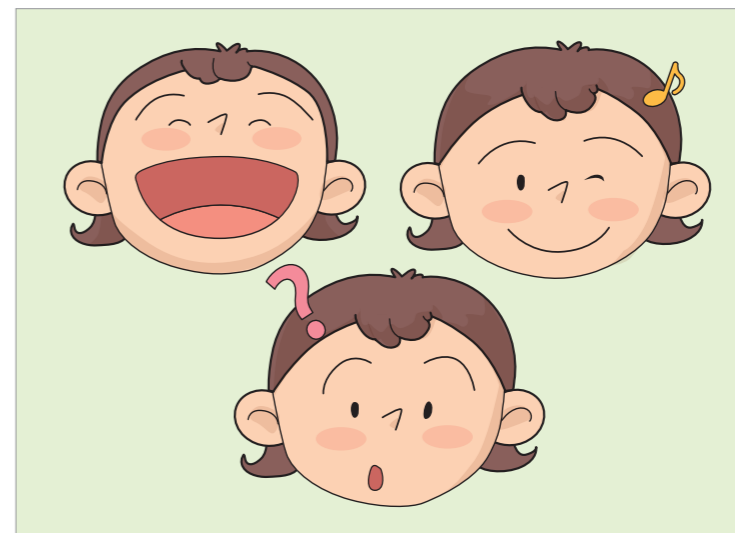
‘보아요’ 나의 표정

활동시간 -10분-

본 단계는 수업의 전개 부분으로서, 경계 침범 상황과 불쾌한 감정의 연결고리에 대해 알아봅니다. 감정은 말이나 표정을 통해서 표현됩니다. 이를 인식하고 구체화시키는 활동을 통해 미래의 불편함에 공감하고 해결방법을 찾아보도록 합니다.

수업의 전개흐름

1. 감정변화를 느낄 수 있는 2장의 화면을 대비하여 보고 느낀 점을 이야기합니다.



2. 학생들에게 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

- Q 이 표정은 어떤 감정일 때 표현되는 표정인가요?
- Q 여러분은 어떤 상황일 때 이런 표정을 짓게 되나요?

3. 표정을 관찰하여 감정을 인식하는 활동을 안내하고 진행합니다. 표정이 다양하거나 적극적 참여의사가 있는 학생이 대표하여 감정카드에서 선택한 감정을 표현하면, 다른 학생들은 그 표정이 무엇을 의미하는지 맞춰봅니다. 활동 후 느낀 점을 이야기해 봅니다.



▲ 활동지 275-279페이지 참고

[ 감정카드 12장 ]

4. 자신이 정해 놓은 경계선을 다른 사람이 넘어올 때 느끼는 감정에는 어떤 것이 있을지에 대해서 학생들과 이야기합니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

표정을 보면 마음이 보입니다. 사람에게 는 신체적 경계뿐만 아니라 정서적 경계 가 있어서 그 경계를 침범받으면 불쾌감 을 느끼게 되고 이것은 먼저 표정으로 표 현됩니다.

친구의 행동에 기분이 나쁘면 나의 표정 이 변합니다. 그런데 얼굴을 볼 수 없는 사이버공간에서는 서로의 표정을 볼 수 없습니다. 사이버공간에서는 내가 한 행 동이 상대방을 불쾌하게 만드는지 어떻 게 알 수 있을까요?

### 수업진행 Tip

- 경계란(boundary)란 눈에 보이지는 않지만 누구나 존중받아야 하는 사적인 물리적·신체적·언어적·정서적 영역을 의미합니다. 사람마다 정해놓은 경계의 기준이 다르기 때문에 경계존중 교육은 서로가 다를 을 이해하는 것에서부터 시작됩니다. 학생들이 사이 버공간에서의 경계존중을 이해하려면 먼저 일상생 활에서의 경계존중의 필요성과 중요성을 인지해야 합니다.
- 학생들이 감정표현에 익숙하지 않은 경우가 의외로 많습니다. 다른 사람의 감정을 읽는 것 또한 학생들 에게는 쉬운 일은 아닙니다. 사람은 누구나 감정이 있기 때문에, 서로를 존중하고 배려했을 때 모두가 즐겁게 사회생활을 할 수 있습니다. 사이버공간에서 만나는 사람에게는 감정이 있고 지켜줘야 할 고유의 경계가 있음을 인식할 수 있도록 안내합니다.

## ‘들어요’ 친구의 이야기

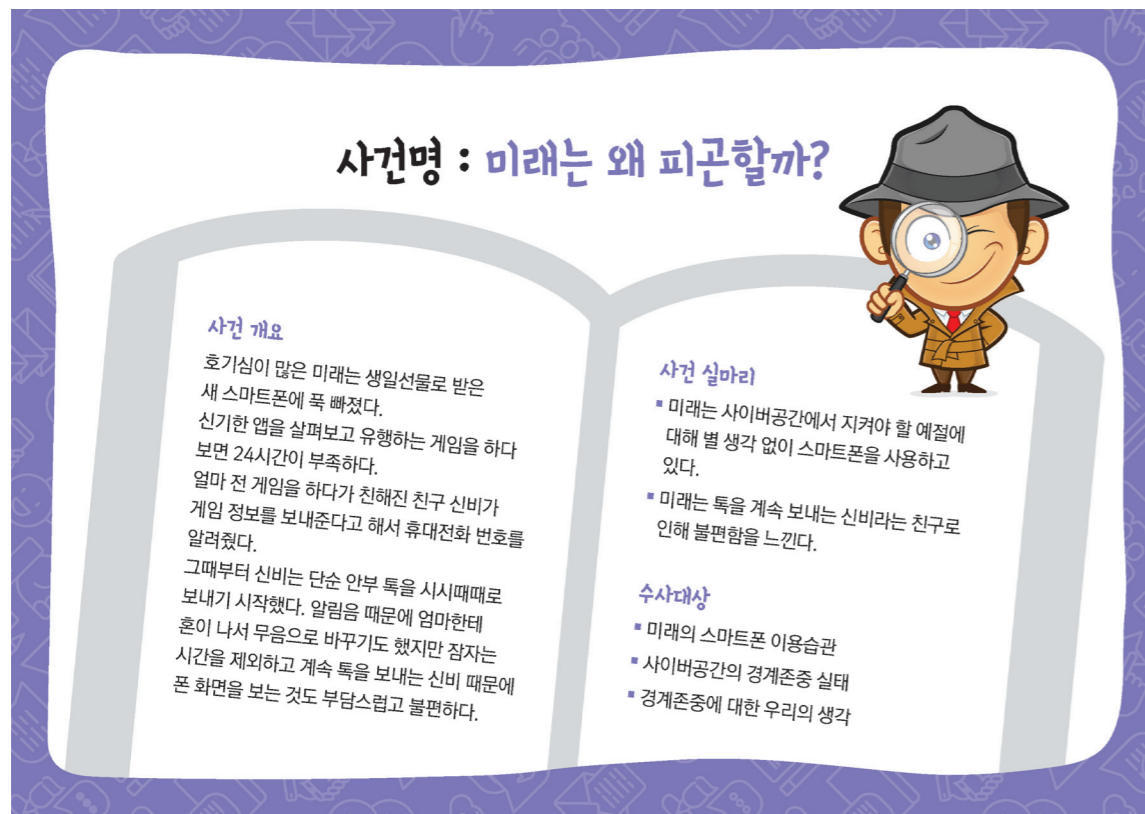
활동시간

15분

미래의 고민편지를 바탕으로 고민해결 노트를 모둠별로 작성합니다. 사건 실마리와 수사대상을 바탕으로 모둠별로 사건의 원인을 유추해보고 해결책을 찾아 정리합니다. 해결책은 미래의 입장과 신비의 입장 모두에서 찾아보도록 지도합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 고민해결 노트를 모둠별로 나누어주고 토의할 시간을 제공합니다.



▲ 활동지 281페이지 참고

2. 학생들에게 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

**Q 무엇이 미래를 피곤하게 만들었나요?**

**A** 신비의 무차별적인 톡(메시지)으로 부담감과 불편함을 느끼고 생활에게까지 영향을 주어 피곤함을 느끼게 만들었습니다.

**Q 신비는 왜 계속 톡을 보내는 것일까요?**

**A** 사이버공간에서 새로 사건 미래와 친하게 지내고 싶은 마음에 자기 생각만하고 일방적인 톡을 보내는 것입니다.

**Q 미래와, 신비에게 어떤 조언을 해주고 싶나요?**

**A** 미래에게는 먼저 사이버공간에서 개인정보를 신중하게 관리하기를 조언해주고 싶습니다. 잘 알지 못하는 친구에게 휴대전화 번호를 쉽게 알려준 행동은 신중하지 못한 행동입니다. 그리고 이미 알려준 친구로 인해 불편함을 느낀다면 불편하다고 솔직하게 말해서 서로의 관계를 조정할 수 있도록 조언해주고 싶습니다.

**A** 신비에게는 친구와 친해지고 싶다면 자신의 입장에서 일방적으로 다가가지 말고 친구의 경계를 존중하면서 다가갈 수 있도록 조언해주고 싶습니다.

3. 미래와 비슷한 경험, 신비와 비슷한 경험을 해 본 적이 있는지 자유롭게 이야기를 나누어봅니다.

4. 지금까지 모둠별로 작성한 고민해결 노트를 정리하여 발표합니다.

#### 수업진행 Tip

학생들이 친구의 고민해결이라는 미션을 능동적으로 완수할 수 있도록 교사는 조언을 최소화하고 학습자 중심의 활동이 될 수 있도록 합니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

건강한 관계를 맺기 위해서는 자신과 타인을 존중하고 자신의 감정을 솔직하게 표현하며, 상대방의 감정 표현을 바르게 받아들이는 태도가 아주 중요합니다. 이런 존중의 태도야말로 개인이 살아가는데 가장 기본적인 태도이기 때문입니다. 이 활동을 통해 상대방을 존중하기 위해서는 자기 자신부터 존중하는 마음을 가져야 함을 강조하고, 일상생활뿐만 아니라 사이버공간에서도 다른 사람을 존중하고 배려하는 습관을 가지도록 교육합니다.

## ‘말해요’ 우리의 다짐



고민해결 미션을 종결하면서 경계존중의 원칙을 함께 확인하고 친구로서 미래와 신비를 도와줄 수 있는 방법에 대해 이야기할 수 있도록 지도합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 경계존중의 원칙에 대해 안내하고 미래와 신비에게 친구로서 해줄 수 있는 조언에 대해 함께 이야기를 나눕니다. 학생들이 다양한 의견을 자유롭게 이야기할 수 있도록 합니다.

- 1) 나의 경계를 존중 받고 상대방의 경계도 존중한다.
- 2) 다른 사람의 경계를 침범할 일이 있을 때는 반드시 허락을 받아야 한다.
- 3) 다른 사람이 나의 경계를 침범해서 나쁜 기분이 든다면 싫다고 이야기해야 한다.
- 4) 상대방이 “No”라고 하면 “No”라고 받아들여야 한다.

2. 미래가 즐겁게 스마트폰을 활용하려면 어떤 조언을 하는 것이 좋을까에 대해 집중적으로 이야기를 나누고 포스트잇에 적어서 함께 읽어봅니다.

※ 칠판이나 화이트보드를 활용

3. 신비가 사이버공간에서 친구를 사귀려면 어떻게 해야 할까요? 신비에게 해주고 싶은 조언에 대해 이야기를 나누고 포스트잇에 적어서 함께 읽어봅니다.

※ 칠판이나 화이트보드를 활용



#### 수업진행 Tip

- 교사는 미래의 고민을 학생들이 스스로 해결하는 과정을 통하여 사이버공간에서 경계를 존중하는 것이 서로에게 꼭 필요함을 인식시키고, 이를 실천하도록 독려합니다.
- 미래는 잘 알지 못하는 친구에게 휴대전화 번호를 알려주었습니다. 쉽게 자신의 개인정보를 알려주는 것은 자신의 경계를 가볍게 여긴 것입니다. 나의 경계를 존중 받고 상대방의 경계도 존중하는 것은 경계존중의 첫 번째 원칙입니다.
- 신비가 친해지고 싶은 마음에 무분별한 메시지를 전송한 것은 다른 사람의 경계를 침범해야 할 일이 있을 때는 반드시 허락을 받아야 하는 경계존중의 두 번째 원칙에 어긋납니다. 신비는 톡을 계속 보내도 괜찮아? 메시지 너무 많이 보내면 답하기 힘들지? 같은 동의 또는 허락을 구해야 합니다.
- 또한 미래는 신비의 계속된 메시지 전송에 적절한 표현을 하지 않고 혼자 불편해 하였습니다. 다른 사람이 나의 경계를 침범해서 나쁜 기분이 든다면 싫다고 표현해야 하는 것은 경계존중의 세 번째 원칙입니다.



## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

학생들마다 생각이 달라 미래를 지지하는 친구와 신비를 이해하는 친구로 나뉘질 수 있습니다.

서로 다른 사람들이 함께 생활하는 곳이 사회입니다. 우리 아이들이 각자의 상황에서 서로의 입장을 조율하며 서로의 다름을 이해하고 존중할 수 있도록 격려해주세요. 이번 수업은 서로의 입장을 짐작하는 수준을 넘어 깊은 공감을 이루는데 도움이 될 것입니다.

## 내가 미래라면? 내가 신비라면?

활동시간

3분

본 단계에서는 사이버 경계존중 의지를 다짐합니다. 활동을 통해 미래의 입장과 신비의 입장에서 느낀 점을 이야기합니다. 학생들이 작성한 고민해결 노트 중에 유의미한 내용을 정리하고 오늘의 수업을 마무리합니다.

### 수업의 전개흐름

1. 이전 활동에서 학생들이 미래와 신비에게 조언했던 내용을 바탕으로 미래의 입장에서 앞으로의 실천 의지를 이야기할 수 있도록 합니다.

**예** 내가 미래라면 자신의 사이버공간에서의 경계존중의 중요성에 대해 깊이 인식하고 이를 실천하고자 할 것입니다. 나의 정서적 경계를 침범하는 친구에게 불편함에 대해 적절하게 표현할 수 있을 것입니다.

2. 또한 신비의 입장에서 앞으로의 실천의지를 이야기할 수 있도록 합니다.

**예** 내가 신비라면 내 입장에서만 생각하지 않고 친구의 입장에서 생각하여 그 친구가 불편함을 느끼지 않는 선에서 배려하며 다가가도록 할 것입니다.

3. 다음과 같은 질문을 통해 수업내용을 정리합니다.

**Q** 수업을 하면서 배운 점은 무엇입니까?

**A** 사이버공간에서 새로 사귀 친구와 친하게 지내고 싶은 마음에 자기 생각만 하고 일방적으로 톡을 보내는 것은 친구를 곤란하게 할 수도 있다는 것을 느꼈습니다.

**Q** 수업을 하면서 어려웠던 점은 무엇입니까?

**A** 실제 일어날 수 있는 고민을 해결하는 과정에서 모둠원들과 토론하고 의견을 조율하는 것이 어려웠습니다.

**Q** 수업을 하면서 더 알고 싶은 점은 무엇입니까?

**A** 사이버공간에서 친구들과 즐겁게 시간을 보낼 수 있는 방법 등에 대해 더 알고 싶습니다.

### 수업진행 Tip

- 자신의 생각을 발표하고 싶은 학생에게 발언권을 주도록 합니다. 학생들은 미래의 입장에서 발표하는 친구와 신비의 입장에서 발표하는 친구의 이야기를 들음으로써 사람들마다 생각이 서로 다르다는 것을 이해할 수 있습니다.
- 경계존중이란 말이 아직 보편화된 개념이 아니기 때문에 낯선 용어로 느껴지실 것입니다. 흔히 말하는 ‘선을 넘었다’는 개념을 ‘경계를 침범했다’로 이해하면 좋을 것 같습니다. 보이지 않는 경계선이 사람과 사람 사이에 존재한다는 것을 인식한다면 경계를 존중하는 것만으로도 폭력을 예방할 수 있습니다. 경계를 침범하는 말, 요구, 행동이 상대방에게는 폭력이 될 수 있음을 인식할 수 있도록 학교에서 일어난 실제 사례를 가지고 수업을 진행하면 더욱 효과적일 것입니다.

십대의 학생들은 다양한 매체를 통해 성문화를 접하고, 연애 및 성행동에 대한 가치관을 형성하고 있습니다. 특히 사이버공간에서 SNS 등을 통해 이성 친구를 사귀다가 서로의 경계를 넘어, 결국 (성)폭력으로 이어지는 사례를 쉽게 접하게 됩니다. 본 지도안은 좀 더 보편적인 수업을 위해 본래의 수상작품인 성폭력 주제를 SNS상에서 이루어지는 집착으로 수정·보완하였습니다. ‘사이버 성폭력’을 주제로 경계존중 수업을 하시려면 ‘2017 인터넷드림 교수·학습 지도안 공모전 우수사례집’에 실린 지도안을 참고하시면 좋습니다.

※ ‘2017 인터넷드림 교수·학습 지도안 공모전 우수사례집’파일은 아인세 홈페이지(www.아인세.kr) 교육자료실에서 다운로드 받을 수 있습니다.

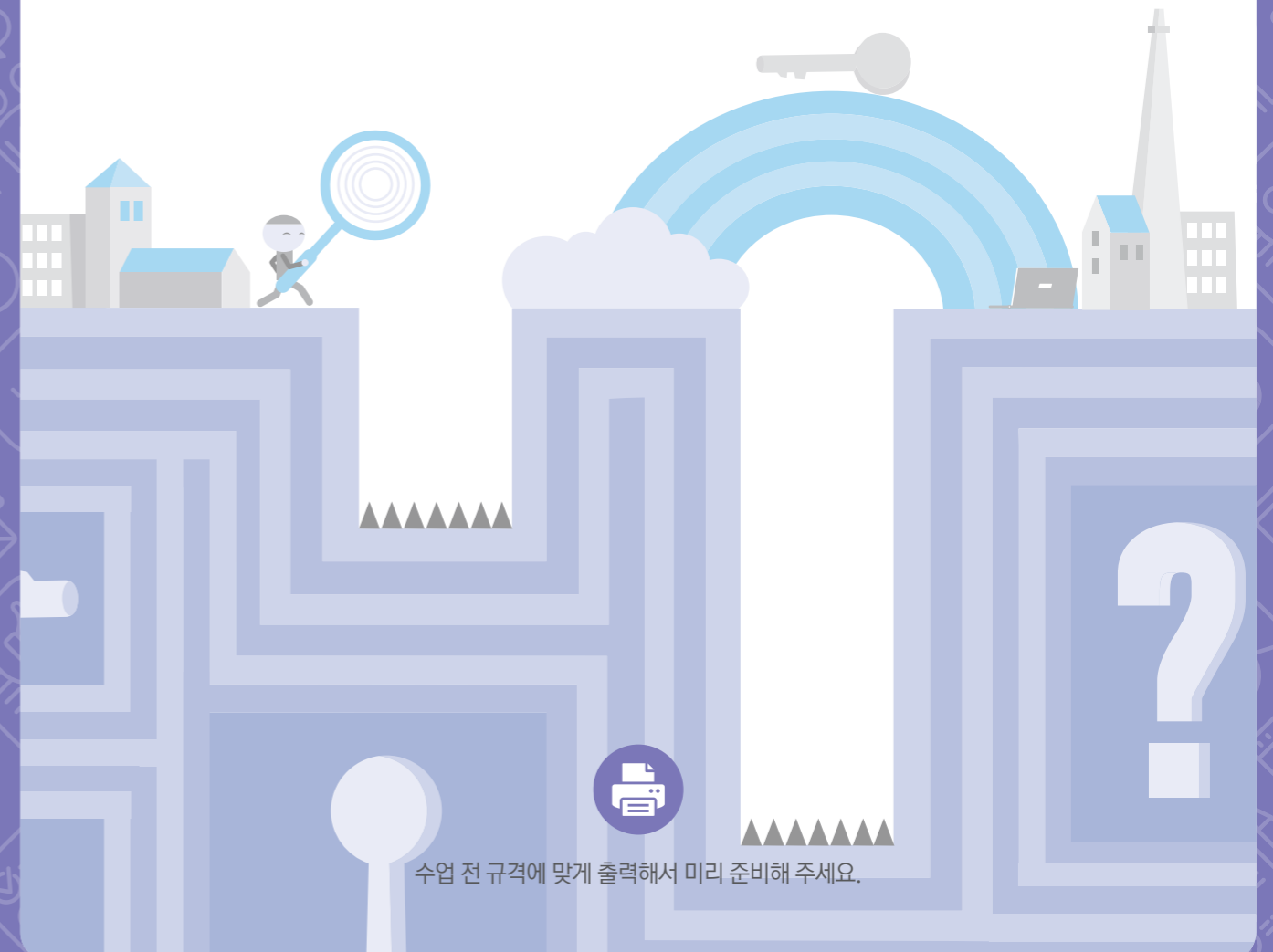
## 수업을 마무리하는 Conclusion

수업을 통해 우리는 사이버 경계존중의 중요성과 원칙, 경계 침범으로 인한 감정변화에 대해 배울 수 있었습니다. 미래와 신비의 사례는 주변에서 흔하게 접할 수 있는 이야기입니다. 서로의 differences를 이해하고 배려하는 것이 함께 사는 사회의 질서를 유지하고 안녕을 도모한다는 것을 기억하고 일상생활뿐만 아니라 사이버공간에서도 경계존중을 실천하는 우리가 될 수 있도록 서로 노력해 봅시다.

04

너와 나의 이야기,  
사이버 경계존중

# 활동지



수업 전 규격에 맞게 출력해서 미리 준비해 주세요.

## 생각모으기 매트릭스

신상환에서 벌어지는 경계존중 문제	지금 해결해야 하는 경계존중 문제	해결방안	이번 시간을 통해
현실공간에서 접촉으로 인해 경계 침범된 경우			배운 점
현실공간에서 비접촉이지만 경계 침범된 경우			어려웠던 점
사이버공간에서 경계 침범된 경우			더 알고 싶은 점

# 경계존중 단어퍼즐

## (우리를 위한 경계존중)

모듬원 \_\_\_\_\_

1. 각각의 상자(3×3으로 이루어진 9칸)에 “우리를 위한 경계존중”의 한 글자가 한 번씩 중복되지 않게 들어가야 합니다.
2. 가로와 세로 한 줄(9×1로 이루어진 9칸)에 “우리를 위한 경계존중”의 글자가 한 번씩 중복되지 않게 들어가야 합니다.

	존			를	위		우	
중		를		우	한	계		
위		한		존		리		
존		우			리	경	중	
를		위	계			한		리
	한	리	존		중	를		우
		존		중		위		계
		경	우	계		존		중
	를		위	리			한	

# 경계존중 단어퍼즐

## (경계존중부터 시작해)

모듬원 \_\_\_\_\_

1. 각각의 상자(3×3으로 이루어진 9칸)에 “경계존중부터 시작해”의 한 글자가 한 번씩 중복되지 않게 들어가야 합니다.
2. 가로와 세로 한 줄(9×1로 이루어진 9칸)에 “경계존중부터 시작해”의 글자가 한 번씩 중복되지 않게 들어가야 합니다.

해	시	부		작	터	존	중	
경	존			시		작		
중					해		부	터
터			작	계		부		
계		시				터		해
		존		터	경			시
	부		시		중			작
		해		부			시	존
	터	중	경	존		해	계	

저는 아인세초등학교에 다니는 유미래라고 해요.  
 이름처럼 호기심도 많고 다양한 미디어에 관심이 많아요.  
 그런데 얼마 전 생일선물로 받은 새 스마트폰에 푹 빠져  
 신기한 앱을 살펴보고 유행하는 게임을 하다가 친해진 친구가 있어요.  
 이름이 신비라고 하는데 저에게 친하게 지내고 싶고  
 게임 정보를 보내준다고 해서 휴대전화 번호를 알려줬어요.  
 그때부터 신비는 단순 안부 톡을 시시때때로 보내기 시작했어요.  
 처음에는 저도 반갑고 해서 답장을 바로바로 했는데요.  
 정말 너무 많이 보내서 다른 일을 하기가 어려운 거예요.  
 심지어는 알림음 때문에 엄마한테 혼이 나서  
 무음으로 바꾸기도 했어요. 신비는 잠자는 시간을 제외하고  
 계속 톡을 보내서 이제는 폰 화면을 보는 것도 부담스럽고 불편해요.



즐겁다



슬프다



화나다



놀라다



괴롭다



아프다



감동받다



사랑한다



부끄럽다



무섭다



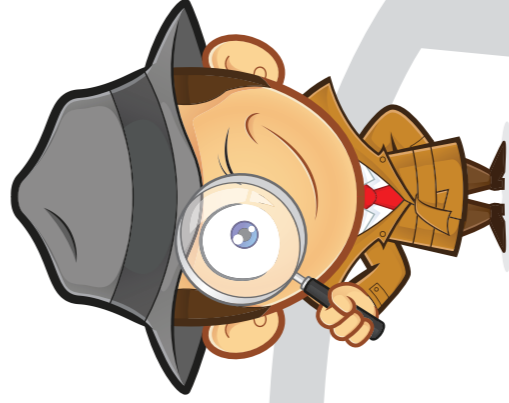
감사하다



궁금하다



## 사건명 : 미래는 왜 피곤할까?



### 사건 개요

호기심이 많은 미래는 생일선물로 받은 새 스마트폰에 푹 빠졌다. 신기한 앱을 살펴보고 유행하는 게임을 하다 보면 24시간이 부족하다. 얼마 전 게임을 하다가 친해진 친구 신비가 게임 정보를 보내준다고 해서 휴대전화 번호를 알려줬다. 그때부터 신비는 단순 안부 톡을 시시때때로 보내기 시작했다. 알림음 때문에 엄마한테 혼이 나서 무음으로 바꾸기도 했지만 잠자는 시간을 제외하고 계속 톡을 보내는 신비 때문에 폰 화면을 보는 것도 부담스럽고 불편하다.

### 사건 실마리

- 미래는 사이버공간에서 지켜야 할 예절에 대해 별 생각 없이 스마트폰을 사용하고 있다.
- 미래는 톡을 계속 보내는 신비라는 친구로 인해 불편함을 느낀다.

### 수사대상

- 미래의 스마트폰 이용습관
- 사이버공간의 경계존중 실태
- 경계존중에 대한 우리의 생각



05

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
교과연계 분야 최우수상

# 인터넷윤리 읽고 익혀요

만수북중학교 박정현 선생님





# 인터넷윤리 읽고 익혀요

## 수업의 의미

이 수업은 인터넷윤리 의식을 실천하는 단계의 활동으로 구성되어 있습니다. 텍스트 읽기를 통해 인터넷윤리 의식의 개념과 중요성을 인식하고, 실제 활동으로 연결함으로써 내면화하는 활동을 중심으로 기획하였습니다. ‘드라마 제작’과 ‘캠페인의 실천’은 기존 교육과정에서 이루어지기 쉽지 않은 형태였습니다. 블록타임으로 유연하게 수업을 운영할 수 있고, 여러 교과와의 협업이 이루어질 수 있는 구조, 특히 중학교의 경우 자유학기의 확대 운영을 통해 시도가 가능합니다. 드라마는 짧은 단막극을 만드는 방식의 수업으로 진행되며, 극본의 작성과 연출까지 학생들이 주도적으로 이어가는 방식입니다. 1차시에서는 드라마 제작의 과정을 통해 인터넷윤리의 문제를 깊이 있게 생각해볼 수 있는 기회를 주고자 합니다. 이어지는 2차시는 ‘캠페인 실천을 위한 준비작업 진행하기’로 구성되어 있습니다.

## 수업 전체흐름도

구분	차시명	차시구성
1차시	인터넷윤리 위반 문제 드라마 제작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 인터넷에서 일어나는 문제 상황 인식하기</li> <li>생각 펼치기 ① 인터넷윤리 문제의 양상 파악하기</li> <li>생각 펼치기 ② 드라마 기획서 작성하기</li> <li>생각 실천하기 기획서 발표와 정리하기</li> </ul>
2차시	인터넷윤리의식 함양을 위한 캠페인 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 캠페인 관련 영상 시청하기</li> <li>생각 펼치기 ① 캠페인 방법 찾아보기</li> <li>생각 펼치기 ② 캠페인 활동 계획서 작성하기</li> <li>생각 실천하기 계획서 발표와 정리하기</li> </ul>

## 수업대상

- 본 수업은 중학교 1학년부터 고등학교 2학년까지 폭넓게 적용할 수 있으며 남녀 학생 모두에게 보편적으로 적용할 수 있습니다.

## 이 수업을 통해서 학생이 얻을 역량

- 의사소통 역량
- 지식정보 처리 역량

## 학습목표

- 인터넷윤리를 지키지 않는 사례를 유형별로 정리할 수 있다.
- 사례를 바탕으로 모둠별로 드라마 제작을 위한 계획서를 작성할 수 있다.
- 인터넷윤리를 홍보할 수 있는 다양한 방법을 이해할 수 있다.
- 모둠별로 이전 활동과 관련된 캠페인 활동을 계획하여 작성할 수 있다.

## 수업을 위한 사전지식(정보)

- 중고등학생들의 인터넷 경험 사례에서의 윤리 문제
  - ① 저작권 침해 ② 인터넷 언어의 무분별한 사용 ③ 사이버 폭력

1차시

# 인터넷윤리 위반 문제 드라마 제작하기

생각 열기 인터넷에서 일어나는 문제 상황 인식하기

생각 펼치기 ① 인터넷윤리 문제의 양상 파악하기

생각 펼치기 ② 드라마 기획서 작성하기

생각 실천하기 기획서 발표와 정리하기





## 선생님을 위한 ①차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

본 수업은 영상 문화에 익숙한 아이들이 드라마를 실제 제작하기 위한 준비 과정으로 구성되어 있습니다.

인터넷윤리 문제를 유형별로 나누어 모둠별로 드라마 제작 기획서를 만들어보는 활동입니다. 스마트 기기의 특성상 영상의 제작이 간편해 충분한 사전 준비가 된다면 효과적인 활동이 이루어질 수 있습니다.

이 수업을 통해 인터넷윤리의 문제를 이해하는 차원에 그치지 않고 분야별로 나누어 조사하고, 자신들만의 방식으로 표현해 봄으로써 보다 심층적인 이해가 가능하리라 기대합니다. 이해와 표현은 분리되어 있지 않고 연결되어 있는 만큼 드라마를 기획하는 단계에서 인터넷윤리의 문제에 대해 더 깊이 있게 이해할 수 있습니다. 이해와 표현을 중심으로 하는 국어교과를 기준으로 만들어졌지만 드라마의 요소가 들어 있어 예술 교과와 융합이 가능합니다.

- 인터넷윤리 위반의 사례들을 찾아보고 정리합니다.
- 구체적인 예시와 경험을 극화할 수 있도록 기획서를 만듭니다.
- 함께 드라마를 만들어가며 협력하고, 문제 해결을 위해 함께 고민할 수 있습니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 인터넷윤리문제를 찾아가는 과정으로 도덕, 사회교과와 연계가 가능하며, 드라마를 만든다는 점에서는 예술 교과와 연결시킬 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

인터넷윤리 문제에는 어떤 것들이 있고, 그 해결 방법은 무엇일까요?

### 학습목표

- 인터넷윤리를 지키지 않는 사례를 유형별로 정리할 수 있다.
- 사례를 바탕으로 모둠별로 드라마 제작을 위한 기획서를 작성할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 모둠별 수업 형태로 운영이 됩니다. 6개 모둠으로 구성하는 것이 가장 좋지만 학교 여건에 따라 최소 3개 모둠으로도 운영이 가능합니다. 유기적인 활동이 이루어지는 수업의 특성상 학생들의 관계를 고려한 모둠 편성이 필요할 수 있습니다.
- 모둠별 활동이 이루어질 수 있도록 드라마 제작 기획서를 미리 준비합니다. 아울러 상호평가가 가능하도록 평가 기준을 알려주도록 합니다.

## ①차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 45분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
10분	생각 열기 인터넷에서 일어나는 문제 상황 인식하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>퀴즈를 통해 '드라마'의 개념을 이해하기</li> <li>뉴스 자료를 통해 인터넷 상에서 일어난 문제들에 대해 정리해보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT 뉴스 동영상 자료</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 인터넷윤리 문제의 양상 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷윤리 문제를 세 가지 유형으로 나누어 설명하기</li> <li>드라마의 미학적 의미 파악하기</li> <li>모둠별로 역할 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>설명 자료</li> </ul>
-----	-------------------------------	---	---



20분	생각 펼치기 ② 드라마 기획서 작성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 드라마 기획서 작성하기</li> <li>구체적인 촬영 일정과 역할 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안내 PPT</li> <li>드라마 촬영 기획서</li> </ul>
-----	--------------------------	---	--



5분	생각 실천하기 기획서 발표와 정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 활동 내용 발표하기</li> <li>학습내용 정리 및 평가하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가 문항 PPT</li> </ul>
----	-------------------------	--	---



과제 학습	생각 더하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>기획서에 맞춰 실제 드라마 촬영하기</li> <li>촬영 파일을 카페에 올리고 상호 평가하기</li> </ul>	
-------	--------	---	--

## 생각 열기

### 인터넷에서 일어나는 문제상황 인식하기

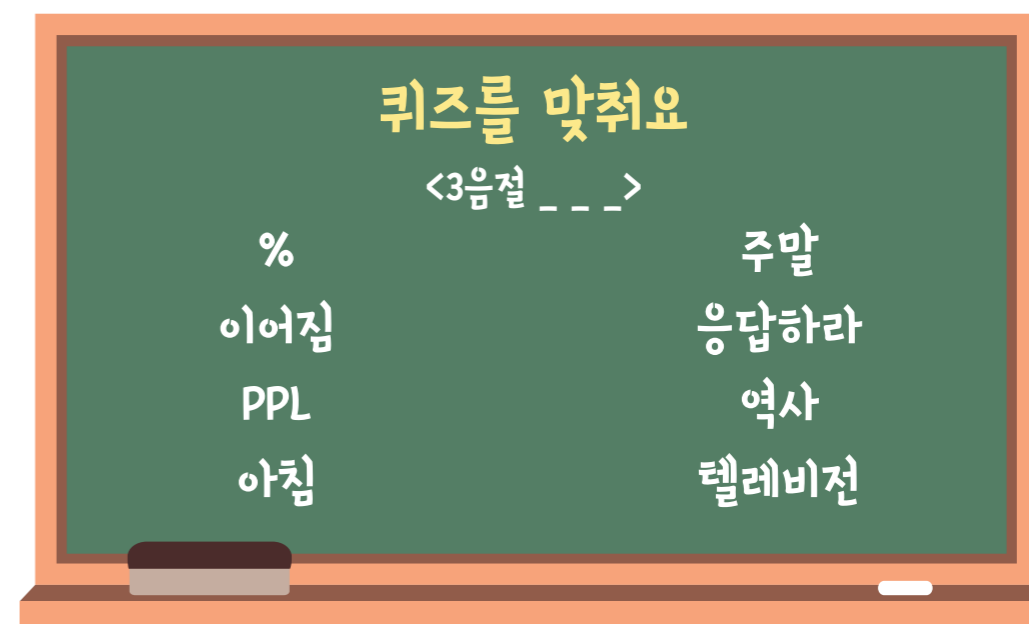
활동시간



본 단계는 수업의 도입 부분으로 드라마에 대한 관심을 활성화하는 단계와 우리 현실 속에서 인터넷윤리 문제가 실제 사건으로 일어나고 있음을 뉴스 자료를 통해 확인하는 단계입니다. 퀴즈와 동영상 자료를 통해 수업 속으로 자연스럽게 몰입할 수 있습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학생들에게 PPT로 퀴즈를 제시해 주고, '드라마'라는 답이 나올 수 있도록 유도합니다.



#### ☑ 화면 설명

이 퀴즈는 제시어가 하나씩 제시되는 형태의 연상퀴즈입니다. 모둠별로 기회를 3번씩으로 제한하고 먼저 맞춘 모둠에 가산점을 부여합니다. 제시어가 추가될 때마다 점수의 폭을 높여 적극적인 참여를 유도합니다. '드라마'라는 답을 맞추면 "오늘 수업을 통해 드라마를 직접 만들어보는 준비를 할 것"이라고 알려줍니다.

2. 뉴스 기사를 그림으로 보여줍니다. 사이버상의 다툼이 실제 싸움으로 이어졌음을 확인하고 그 심각성에 대해 생각해 봅니다.



☑ 영상 설명

수업에서 활용한 영상은 '현피'와 관련된 내용을 담고 있습니다. 인터넷에서 시작된 폭력이 오프라인으로 확대된 경우의 사례입니다. 학생들에게 이런 경험이 있는지 질문을 하면서 수업을 진행합니다.

질문 예시

- 예 게임을 할 때 채팅 과정에서 감정이 상하고 싸움으로 이어진 적이 있나요?
- 예 여러분의 게시물에 악플이 달렸을 때 어떤 기분이었나요?

수업진행 Tip

1과 2의 활동은 따로 분리되어 있는 것 같지만 다음 단계에서 하나로 합쳐지는 내용입니다. 수업에 대한 관심을 높이고 자신의 사례에 대해 생각해보며 본 수업에 들어갈 수 있는 준비를 합니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

우리는 스마트 기기를 통해 인터넷 세상 속에서 다양한 경험을 아주 손쉽게 하고 있습니다. 그런데 인터넷에서 지켜야 할 윤리를 이해하지 못하고 있다면 다른 사람에게 상처를 주는 일들이 생길 때가 있어요. 오늘 우리는 인터넷에서 발생하는 문제들을 드라마로 만들어보고 그 심각성에 대해 생각해볼 수 있는 시간을 갖도록 할 겁니다.

인터넷윤리 문제의 양상 파악하기

활동시간 -10분-

인터넷윤리와 관련한 문제 상황을 드라마로 만들기 위한 전개 부분으로 드라마의 의미에 대해 설명해주고, 다루어 볼 인터넷윤리 문제의 양상을 분류해 보고 모둠별로 나누는 과정입니다.

수업의 전개흐름

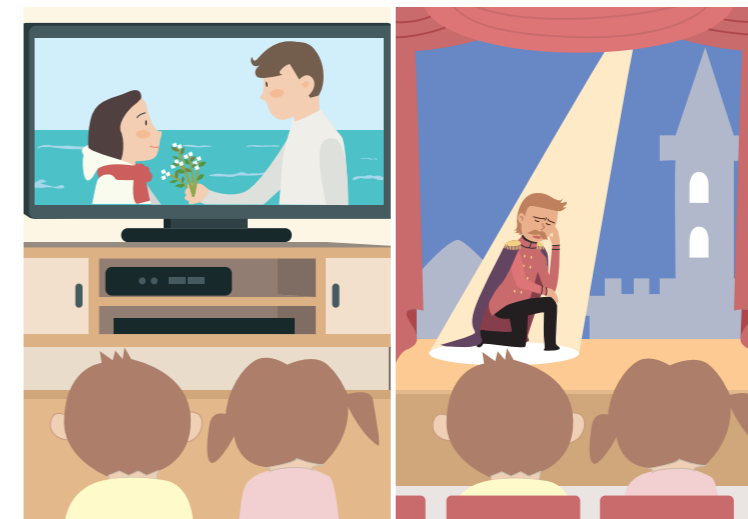
1. 인기를 끌었던 드라마를 예로 들어 드라마에 대한 설명을 합니다. 학생들의 관심을 유도하기 위해 드라마와 관련한 질문으로 시작할 수 있습니다.

Q 최근에 봤던 드라마 중 기억에 남는 작품이 있나요?

A 자신의 경험을 발표

(학생들이 답을 하지 못할 경우 선생님의 경험을 먼저 이야기해 주면서 이끌어 갑니다.)

2. 우리가 일반적으로 알고 있는 드라마는 단막극으로 알고 있지만, 미학의 개념으로 보면 하나의 완성된 이야기이며 작가의 관점이 구체적으로 드러나는 일종의 연극이라는 점을 설명합니다.



☑ 그림 설명

드라마의 원래 개념은 한 편의 완성된 이야기라는 의미입니다. 텔레비전 드라마 중에서도 단막극을 생각하며 우리가 오늘 계획할 드라마도 이러한 관점으로 보면 된다는 설명을 더해줍니다. 즉 한 편의 이야기를 통해 우리의 생각을 정리해볼 수 있다는 점을 안내합니다.

3. 인터넷윤리와 관련한 문제에는 어떤 유형이 있는지 그 범위를 나누어봅시다. 학생들이 답변에 어려움을 겪는다면 예시를 들어 그 유형에 접근할 수 있도록 합니다.

**Q** 우리는 인터넷에서 많은 자료를 접하게 됩니다. 그런데 이러한 자료가 마음에 든다거나 필요하다고 해서 함부로 가져왔을 때 문제가 될 수 있어요. 이와 관련한 인터넷윤리 문제는 무엇일까요?

**A** 저작권을 침해하는 문제입니다.

**Q** 최근 ‘급식체’라는 말이 유행처럼 번지고 있는데요. 여기에서 발견할 수 있는 인터넷윤리 문제는 무엇일까요?

**A** 인터넷에서 발생하는 언어 파괴 현상입니다.

**수업진행 Tip**

드라마의 명장면을 검색해서 보여주는 방법도 효과적일 수 있습니다. 다만 수업 분위기가 깨지지 않을 정도로 선을 지켜야 합니다. 학생 수준에 따라 인터넷윤리 문제를 분석할 수 있도록 구체적인 예시를 들어주되 그 의미를 스스로 찾아갈 수 있게 도와줍니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

인터넷윤리를 지키지 않아 생기는 문제는 생각보다 심각할 정도로 광범위하게 퍼지고 있습니다.

직접 경험해보거나 다른 사람들의 이야기를 통해 확인할 수 있었을 텐데요, 그 심각성에 대해 우리 스스로 생각해보고 표현해보는 시간을 가져보도록 할 거예요. 한 편의 드라마 속에 여러분들이 찾은 인터넷윤리 문제를 담아보면서 그 심각성을 공감해보는 시간을 가져봅시다. 짧은 드라마를 만들기 위한 기획서를 작성해보도록 하겠습니다.

## 드라마 기획서 작성하기



모둠별로 인터넷윤리문제를 유형별로 주제를 정해 드라마를 작성하기 위한 기획서를 작성하는 단계입니다. 실제 촬영을 전제로 한 활동으로 구체적인 촬영 일정과 모둠원들의 역할과 전체적인 내용을 구성하도록 합니다.

## 수업의 전개흐름

1. 모둠별로 영역을 나누어 주고 큰 주제를 미리 설명해줍니다.
2. 모둠별로 촬영해야 하는 영역을 구체적으로 설명하고 있습니다. 두 모둠이 한 세트로 이루어지며 가해와 피해를 나누는 것처럼 세부적인 내용에서는 차이를 두었습니다.

유형	내용	역할	모둠 구분
저작권	저작권 침해	가해 상황	모둠 ①
	저작권 피해	피해 상황	모둠 ②
인터넷 언어	인터넷 언어분석	문법파괴	모둠 ③
	인터넷 언어분석	은어/비속어	모둠 ④
사이버 폭력	사이버 폭력	가해 상황	모둠 ⑤
	사이버 폭력	피해 상황	모둠 ⑥

3. 1, 2모듬의 활동에 대한 설명을 먼저 해주고 모듬별로 협력하여 기획서를 작성할 수 있게 합니다.

**[저작권 모듬 안내]**

저작권은 개인이나 기업의 창작물에 대한 소유권을 의미합니다. 통신기기가 발달함에 따라 다른 사람의 허락을 받지 않고 저작권을 침해하는 경우가 많이 생깁니다. 1모듬은 무분별하게 저작권을 침해하는 사례를 드라마로 만들고, 2모듬은 창작자의 입장을 가정해서 저작권을 침해당한 사례를 연출하고 드라마로 만들어 봅니다.

**저작권 모듬 예시**

**가해 상황:** 좋아하는 가수의 음악 앨범이 새로 나왔다. 친구들은 CD로 앨범을 사거나, 유료 음원을 다운 받지만 불법사이트에서 무료로 다운 받아 사용하고, 배포하고 좋아한다.

**피해 상황:** 게임을 개발하는 개발자인데 새로운 전략시뮬레이션 게임을 만들었다. 사전 테스트에서 높은 평가를 받았으며, 유저들의 반응도 폭발적이다. 그런데 불법으로 파일이 풀려 정작 출시를 한 다음 수익을 얻지 못했다.

4. 3, 4모듬의 활동에 대한 안내를 이어서 해줍니다. 최근 유행하는 급식체를 예로 들어 설명하면 학생들이 더 흥미 있게 받아들일 수 있습니다. 3모듬은 문법이 파괴되고 있는 현상을, 4모듬은 어휘를 중심으로 드라마를 만들 수 있도록 지도합니다.

**[인터넷 언어분석 모듬 예시]**

**문법 파괴:** 인터넷 뉴스 기사에 대한 댓글 중 문법을 지키지 않은 것들을 정리하여 분석하는 상황을 드라마로 구성한다. 시사 고발 프로그램 형식을 따와 문제의 심각성을 알아보고 해결책을 제시하는 형식으로 만든다.

**어휘 문제:** 학생 사이에서 유행하는 ‘급식체’를 정리하여 상황극으로 만든다. 구체적인 상황을 설정하고 학생들끼리 나누는 급식체 대화를 어른들이 알아듣지 못해 벌어지는 상황을 꾸며본다.

5. 5, 6모듬은 사이버 폭력의 심각성을 주제로 드라마를 만들 수 있도록 안내합니다. 첫 번째 모듬의 안내와 같이 가해와 피해의 상황을 나누어 설명합니다. 특히 사이버 폭력도 학교폭력의 범주에 들어 갈 수 있다는 사실에 초점을 맞추어 제작하게 합니다.

**[사이버폭력 모듬 예시]**

**가해 상황:** 다른 반 친구가 올린 사진에 친구가 악성 댓글을 달고 나에게도 읽어보게 하였다. 다른 반 친구에게 나쁜 감정이 있었던 것은 아니지만 재미삼아 친구를 따라 욕설과 근거 없는 비방을 남기는 장면을 연출한다.

**피해 상황:** 블로그에 내가 좋아하는 애니메이션의 한 장면과 감상을 올렸다. 그런데 다른 사람들의 댓글이 달렸는데, ‘덕후’라는 놀림과 함께 인신공격은 물론 가족에 대한 모욕까지 달려 고통 받는 상황을 연출한다.

▲ 활동지 317~321페이지 참고

[드라마 제작 기획서 양식]

**활동과 활동을 이어주는 Bridge**

앞에서 살펴본 것처럼 인터넷윤리 문제는 우리 주변에서 실제로 심각한 모습으로 나타나고 있어요. 모듬별로 드라마를 만들기 위한 기획서를 만들어보았어요. 각각의 기획서에는 인터넷상에서 일어날 수 있는 문제들을 담고 있는데요. 그 심각성과 해결의 방법에 대해 함께 생각해 보도록 해요.

**수업진행 Tip**

모듬별로 스스로 드라마를 제작하기 위한 기획안을 작성할 수 있도록 협의의 시간을 부여합니다. 학생 수준에서 벗어나지 않도록 계획의 범위를 설정해주고, 역할이 균등하게 분배될 수 있도록 안내해주는 것이 중요합니다.

## 기획서 발표와 정리하기

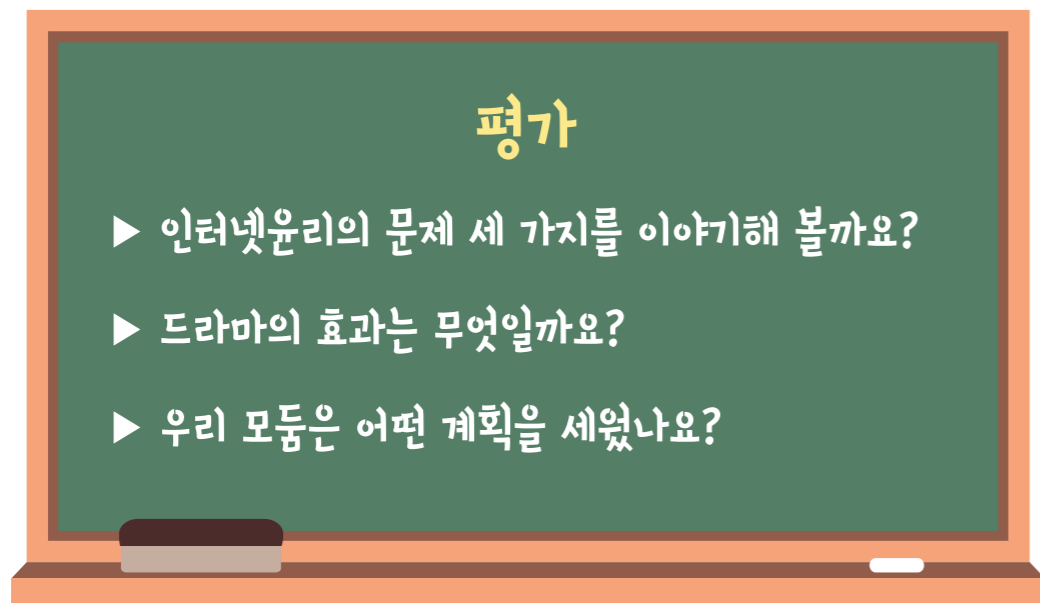
활동시간



모둠 활동의 결과를 간략히 발표하고, 이번 시간을 통해 배운 내용을 확인하는 단계입니다. 이를 통해 모둠별로 드라마 촬영의 과제를 어떻게 실천할지에 대해 생각해보는 시간을 가질 수 있습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 모둠별로 기획서의 내용을 간략히 발표합니다. 모듬의 대표가 기획서의 주제와 어떤 방법으로 드라마를 만들 것인지, 각각 어떤 역할을 할 것인지 친구들에게 발표합니다.
2. 평가 문항을 통해 학습한 내용을 정리하고 평가합니다.



3. 모듬별로 작성한 기획서의 일정에 맞춰 촬영을 진행할 수 있도록 안내하고 수업을 마무리합니다.

[차시 - 상호평가지]

### 분석 및 상호평가지

학년	반	모듬
● 저작권 모듬의 활동 내용을 평가해 봅시다		점수: ( )
그 이유는 무엇인가요?		
다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.		
① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?		
② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?		
③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는지?		
● 인터넷 언어본의 모듬의 활동 내용을 평가해 봅시다		점수: ( )
그 이유는 무엇인가요?		
다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.		
① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?		
② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?		
③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는지?		
● 사이버 폭력 모듬의 활동 내용을 평가해 봅시다		점수: ( )
그 이유는 무엇인가요?		
다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.		
① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?		
② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?		
③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는지?		

▲ 활동지 323페이지 참고

[분석 및 상호평가지 양식]

## 수업을 마무리하는 Conclusion

오늘 우리는 인터넷윤리 문제를 저작권, 언어 파괴, 사이버 폭력 세 가지로 나누어 정리해보았습니다.

우리가 그 심각성을 이해하고 인터넷윤리를 지켜나가야 할 필요를 느꼈을 것입니다. 실제 우리 주변에서 이러한 문제가 심각하게 일어나고 있다는 사실을 아는 것이 중요합니다. 여러분이 직접 드라마를 만들 계획을 세워보면서 관심이 생겼을 것입니다. 실제 드라마 촬영을 통해 내용들을 구체화시켜 보고, 결과물을 함께 나눠보기 바랍니다.

### 수업진행 Tip

모듬별 발표를 듣다 보면 실현되기 어렵거나, 촬영 과정에 어려움이 예상되는 부분들이 드러날 수 있습니다. 보완할 수 있는 부분에 대해 적절히 조언을 해줌으로써 실제 촬영이 원활히 이루어질 수 있도록 도와줍니다.

2차시

# 인터넷윤리의식 함양을 위한 캠페인 계획하기

- 생각 열기      캠페인 관련 영상 시청하기
- 생각 펼치기 ①      캠페인 방법 찾아보기
- 생각 펼치기 ②      캠페인 활동 계획서 작성하기
- 생각 실천하기      계획서 발표와 정리하기





## 선생님을 위한 ②차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

1차시에 이어 모둠별 활동을 통해 인터넷윤리의 실천으로 이어지는 과정입니다. 1차시가 인터넷윤리 문제를 깊이 있게 인식하는 내용이었다면, 2차시 수업은 문제를 해결하기 위한 구체적인 방법에 대해 생각해보는 내용으로 구성되어 있습니다. 인터넷윤리 문제를 해결하기 위한 방법으로 캠페인을 다양하게 계획하는 활동을 모둠별로 함께 고민하는 시간을 갖습니다. 캠페인의 효과에 대해 함께 생각해 보고, 학생 차원에서 할 수 있는 캠페인을 찾아보도록 합니다.

문제를 해결하는 과정을 통해 인지적 차원에 머무르지 않고 실천의 차원으로 연결함으로써 더 깊이 내면화될 수 있도록 유도합니다. 캠페인 활동을 계획하기 위해 모둠원 간 활발한 의사소통이 필요하고, 설득력을 높이기 위한 표현의 방법을 찾아야 합니다. 이러한 점을 고려했을 때 국어교과에서 다루기에 적합한 내용으로 볼 수 있습니다.

- 이전 활동을 공유하며 인터넷윤리 문제의 심각성에 대해 공감합니다.
- 문제를 해결할 수 있는 구체적인 방법으로 캠페인의 가치를 알고 모둠의 특성에 맞는 활동을 계획합니다.
- 함께 캠페인을 어떤 방식으로 만들어 갈지 고민하고, 아이디어를 모으며 상호 협력할 수 있습니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 도덕, 사회 교과와 연계가 가능하며, 효과적인 캠페인을 위해 정보, 컴퓨터, 교과와 연계한 수업이 가능합니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

- 인터넷윤리 문제를 해결할 수 있는 방법에는 어떤 것이 있을까요?

### 학습목표

- 인터넷윤리를 홍보할 수 있는 다양한 방법을 이해할 수 있다.
- 모둠별로 이전 활동과 관련된 캠페인 활동을 계획하여 작성할 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 1차시에서 이루어진 모둠을 그대로 유지하여 수업을 진행합니다. 드라마 만들기 자료를 충분히 사전에 공유할 수 있도록 안내를 하는 것이 중요합니다.
- 모둠별 활동이 이루어질 수 있도록 캠페인 활동 계획서 양식을 미리 준비합니다. 이번 차시 역시 실제 활동으로 연결될 수 있도록 구체적인 안내를 합니다.

## 2차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 45분

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
10분	생각 열기 캠페인 관련 영상 시청하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>1차시 활동 결과물에 대한 강평을 통해 활동 내용 확인하기</li> <li>동영상 자료를 통해 캠페인 활동에 대해 알아보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT</li> <li>동영상 자료</li> </ul>



10분	생각 펼치기 ① 캠페인 방법 찾아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>캠페인의 효과에 대해 알아보기</li> <li>이전 활동과 관련하여 적용 가능한 캠페인 방법 정리하기</li> <li>모둠별로 역할 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>설명 자료</li> </ul>
-----	-------------------------	---	---



20분	생각 펼치기 ② 캠페인 활동 계획서 작성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 캠페인 계획서 작성하기</li> <li>구체적인 캠페인 계획과 역할 나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안내 PPT</li> <li>캠페인 제작 계획서</li> </ul>
-----	-----------------------------	--	--



5분	생각 실천하기 계획서 발표와 정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 활동 내용 발표하기</li> <li>학습내용 정리 및 평가하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가 문항 PPT</li> </ul>
----	-------------------------	--	---



과제 학습	생각 더하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>계획서에 맞춰 실제 캠페인 활동 진행하기</li> <li>활동 결과를 카페에 공유하기</li> </ul>	
-------	--------	---	--

## 생각 열기

### 캠페인 관련 영상 시청하기

활동시간 -10분-

본 단계는 수업의 도입 부분으로 1차시의 활동 결과에 대해 함께 이야기 나누며 인터넷윤리 문제에 대해 다시 한 번 생각해 보고, 이러한 문제를 해결할 수 있는 방법으로 학생 입장에서 캠페인이 가장 효과적이라는 점을 동영상 자료로 확인하는 과정입니다.

### 수업의 전개흐름

1. 지난 시간에 활동한 결과(드라마)에 대해 강평을 하며, 인터넷윤리 문제에 대해 다시 한 번 확인합니다.



#### ✓ 활동 설명

모둠별 드라마를 함께 보며, 어떤 내용들이 있었는지 이야기 나눕니다.  
학생들은 활동 내용을 떠올리며 인터넷윤리 문제에는 어떤 것들이 있었는지 다시 확인합니다.

2. 학생들이 사회적 문제를 해결할 수 있는 방법으로 캠페인 활동이 효과적임을 알 수 있게 해줍니다.



✓ 활동 설명

우리는 뉴스를 통해 위안부 문제에 대한 이야기를 많이 듣습니다. 외교적 문제로 해결할 수 있지만 학생 차원에서도 힘을 보탬 수 있는데요. 캠페인은 잘못된 문제를 많은 사람들에게 알리고 변화를 유도할 수 있는 효과적인 방법입니다.

질문 예시

- Q 캠페인은 어떤 효과를 가져 올 수 있을까요?  
A 사람들에게 캠페인의 대상이 갖고 있는 문제를 알릴 수 있어요.

수업진행 Tip

1차시의 내용이 2차시로 이어지는 형태의 수업으로, 문제의 심각성을 인식하고 실제로 해결할 수 있는 실천 방안에 대해 알아보는 시간입니다. 자연스럽게 수업이 연결될 수 있도록 지도합니다.

활동과 활동을 이어주는 Bridge

우리는 지난 시간에 드라마를 만들 계획을 세웠고, 실제로 멋지게 드라마를 만들어 보았어요. 실제 인터넷윤리 문제의 주인공이 돼 보니 어땠나요? 문제의 심각성을 더 깊이 이해할 수 있게 되었을 것입니다. 오늘 우리는 이러한 문제를 어떻게 해결할 수 있을지에 대해 함께 고민해보는 시간을 갖도록 할 것입니다.

캠페인 방법 찾아보기

활동시간



인터넷윤리와 관련한 문제를 해결할 수 있는 캠페인을 계획하기 위한 전개 부분으로 1차시의 모둠 활동을 근거로 하여 실제 진행할 수 있는 캠페인 방법을 찾아보는 활동입니다.

수업의 전개흐름

1. 캠페인의 효과에 대해 알아보기 전에 우선 캠페인의 정의에 대해 소개해줍니다. 어떤 문제들을 캠페인으로 전개할 수 있는지 폭넓은 질문을 먼저 던질 수 있습니다.

- Q 지금 현재 우리 사회에서 캠페인으로 삼을 만한 문제에는 어떤 것이 있을까요?

A (각자 자신의 생각을 발표)



✓ 활동설명

‘캠페인’은 사전적으로 어떤 사회적 문제를 해결하기 위해 언론이나 다른 매체를 이용해 지속적으로 알려가는 과정으로 정의됩니다.

2. 1차시에 모듈별로 만들었던 드라마의 내용을 생각하며  
실행할 수 있는 캠페인의 방법에는 어떤 것이 있는지 정리  
해줍니다. 학생들 스스로 캠페인의 유형을 정하기 어렵기  
때문에 이 과정을 통해 큰 범위의 활동 가이드라인을 안내할  
수 있습니다.

**예** 캠페인은 다양한 방법으로 전개될 수 있어요. 방법에 따라  
홍보 자료를 만들어 배부할 수도 있고 전시를 통해서도  
가능합니다. 그리고 이렇게 만들어진 내용을 누구에게  
홍보할지에 따라서도 활동의 내용은 달라집니다. 교내에서  
친구들에게 알릴지, 지역주민을 통해 알릴지 아니면  
온라인상으로 알릴지에 따라 기획이 달라지겠죠?

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

우리가 지금까지 알아본 인터넷윤리문  
제를 해결하기 위해서는 다양한 캠페인  
방법을 활용할 수 있습니다. 교내의 친  
구들에게 잘못된 점을 알려주고 고쳐갈  
수 있게 할 수도 있고, 학교 밖으로 나가  
주민들에게 알림으로써 우리의 고민을  
함께 나눌 수 있어요. 잘못 사용하고 있  
는 언어를 바꿀 수 있는 각종 자료의 제  
작도 캠페인이 될 수 있고요. SNS를 활  
용하면 더 효과적으로 우리 생각을 나눌  
수 있습니다.

### 수업진행 Tip

캠페인의 여러 활동 방법을 설명하며 모듈별로 1차시에  
서 드라마로 만들었던 인터넷윤리 문제를 해결하려면  
어떤 캠페인 방식을 적용할 수 있는지 스스로 생각해볼  
수 있게 합니다. 캠페인은 교내와 교외뿐 아니라 SNS에  
서도 할 수 있으며, 자료를 만드는 것도 캠페인이라는 점  
을 알려줍니다.

## 캠페인 활동 계획서 작성하기



모듈별로 인터넷윤리문제를 해결할 수 있는 캠페인 활동 방법을 계획하는 단계입니다. 실제 활동을  
전제로 구체적인 계획이 나올 수 있도록 안내를 합니다.

## 수업의 전개흐름

1. 모듈별로 영역을 나누어 주고 활동 방법을 미리 설명해줍니다.

유형	내용	역할	모듈 구분
저작권	저작권 지키기	교내 홍보	모듈 ①
		지역사회 홍보	모듈 ②
인터넷 언어	인터넷 바른말	바른말 사전 제작	모듈 ③
		홍보물 제작	모듈 ④
사이버 폭력 예방	사이버 폭력 예방 홍보 활동	교내 홍보	모듈 ⑤
		사이버 홍보	모듈 ⑥

### ☑ 활동설명

모듈별로 계획해야 할 내용을 구체적으로 설명하고 있습니다. 1차시의 활동과 마찬가지로 두 모듈이 한 세트  
로 이루어지며 세부적인 내용에서는 차이를 두었습니다.

2. 1, 2모듈의 활동에 대한 설명을 먼저 해주고 모듈별로 협력하여 캠페인 계획서를 작성할 수 있게 합니다.  
두 모듈은 저작권을 지킬 수 있는 방법과 중요성을 중심으로 캠페인을 진행하도록 안내합니다. 1모듈은  
교내 학생들을 대상으로, 2모듈은 지역사회의 주민들을 대상으로 캠페인을 계획하게 해줍니다.

[저작권 모둠 예시]

**교내 홍보 :** 저작권 위반의 경험을 사례별로 제시하여 설문조사를 진행한다. 보드 판에 위반하기 쉬운 사례를 적어 쉬는 시간과 점심시간에 스티커로 응답하게 하고, 이 결과를 학교 신문에 소개한다.

**지역사회 홍보 :** 일반인들이 위반하기 쉬운 사례를 정리하여 안내문으로 만든다. 특히 불법 다운로드와 무단 사용이 가져오는 부작용과 처벌의 가능성을 중심으로 정리하여 지하철역 주변에서 주민들에게 나누어준다.

3. 3, 4모듬의 활동에 대한 안내를 이어서 해줍니다. 인터넷상 언어의 문제를 중심으로, 심각성을 이해하고 고쳐나갈 수 있는 각종 자료를 만들어 캠페인에 적용할 수 있게 합니다. 3모듬은 인터넷 바른말 사전을 만들어보고, 4모듬은 홍보물을 만들어 실제 전시까지 이어갈 수 있도록 지도합니다.

[인터넷 언어 모듬 예시]

**바른말 사전 만들기 :** 드라마 제작을 통해 확인했던 잘못 사용되고 있는 인터넷 언어들을 나열하고 올바르게 바꾸어 사전 형태로 만든다. 제작된 사전은 다른 학급 친구들이 볼 수 있도록 보여주고, 도서관에 비치한다.

**홍보물 만들기 :** 올바른 언어를 사용할 수 있도록 홍보자료를 전시물 형태로 제작한다. 학생들의 유동이 많은 위치에 게시하여 수시로 볼 수 있도록 전시한다.

4. 5, 6모듬은 사이버 폭력의 심각성을 학생들에게 알리고 줄여갈 수 있도록 캠페인을 진행하는 계획을 세우게 합니다. 5모듬은 교내 학생들에게 직접 캠페인 하는 방법을, 6모듬은 SNS를 활용하여 전개하는 캠페인을 계획합니다.

[사이버 폭력 예방 모듬 예시]

**교내 홍보 :** 사이버 폭력의 실제 사례, 청소년들의 실태 조사 등을 정리하여 교내에서 홍보활동을 진행한다. 등굣길에 피켓으로 홍보문구를 정리해 알리며 사이버 폭력 예방의 인식이 확산될 수 있게 한다.

**사이버 홍보 :** 지난 시간 촬영한 드라마를 편집하여 UCC 형태로 재구성한다. 사이버 폭력이 유발하는 문제의 심각성을 중심으로 만든 내용을 SNS를 통해 전파하고 게시한다.

2차시 - 캠페인 활동 기획서

① 저작권 모듬 기획서 양식

학년      반      모듬

저작권 보호를 위한 캠페인에 대한 내용으로 계획해보세요.

캠페인 제목 :  
주제 :  
캠페인 대상 :  
활동목적 :

모듬원별 역할

성명	역할	계획

캠페인 장소 및 방법

▲ 활동지 325-329페이지 참고

[ 캠페인 활동 기획서 양식 ]

활동과 활동을 이어주는 Bridge

캠페인은 인터넷윤리문제의 해결 방법을 찾아가는 아주 의미 있는 일이 될 수 있을 것입니다. 지난 시간에 만든 드라마의 내용을 생각하며 문제를 해결할 수 있는 구체적인 방법을 모듬별로 협의하여 캠페인을 어떻게 전개할지 의견을 모아보기 바랍니다.

수업진행 Tip

모듬별로 스스로 캠페인 계획안을 작성할 수 있도록 협의의 시간을 부여합니다. 실제 활동으로 이어질 수 있도록 적절히 지도하고, 역할이 균등하게 분배될 수 있도록 안내해주는 것이 중요합니다.

## 계획서 발표와 정리하기



모둠 활동의 결과를 간략히 발표하고, 이번 시간을 통해 배운 내용을 확인하는 단계입니다. 이를 통해 모둠별로 캠페인 활동 과제를 어떻게 실천할지에 대해 생각해보는 시간을 가질 수 있습니다.

### 수업의 전개흐름

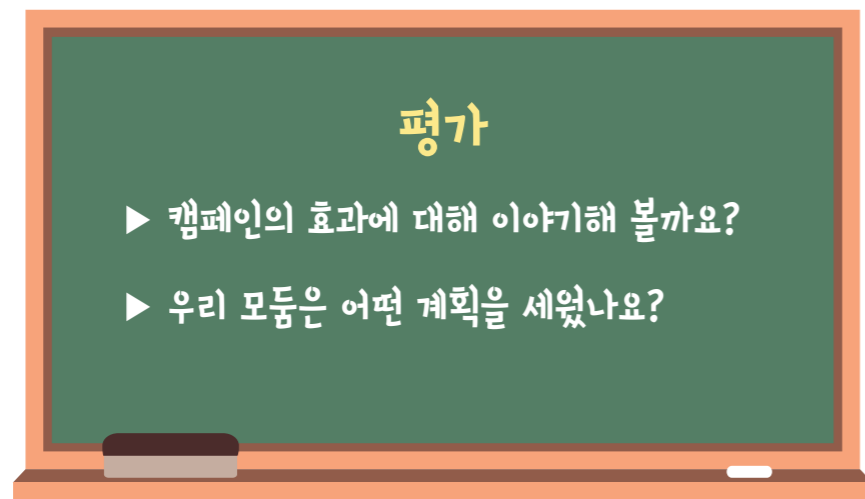
1. 모둠별로 기획서의 내용을 간략히 발표합니다.



#### ✓ 활동 설명

어떤 방법으로 캠페인을 전개하고, 모둠원들의 역할은 무엇인지에 초점을 맞춰 발표를 진행합니다.

2. 평가 문항을 통해 학습한 내용을 정리하고 평가합니다.



3. 1, 2모듬의 활동에 대한 설명을 먼저 해주고 모듬별로 협력하여 기획서를 작성할 수 있게 합니다.

2차시 - 상호평가지

### 분석 및 상호평가지

학년 반 모듬

● 자작된 모듬의 활동 내용을 평가해 봅시다. 점수: ( )

그 이유는 무엇인가요?

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

① 정확성: 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?  
 ② 참의성: 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?  
 ③ 성실성: 얼마나 성실하게 참여했는가?

● 인터넷 언어분석 모듬의 활동 내용을 평가해 봅시다. 점수: ( )

그 이유는 무엇인가요?

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

① 정확성: 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?  
 ② 참의성: 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?  
 ③ 성실성: 얼마나 성실하게 참여했는가?

● 사이버 폭력 모듬의 활동 내용을 평가해 봅시다. 점수: ( )

그 이유는 무엇인가요?

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

① 정확성: 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?  
 ② 참의성: 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?  
 ③ 성실성: 얼마나 성실하게 참여했는가?

▲ 활동지 331페이지 참고

[분석 및 상호평가지 양식]

## 수업을 마무리하는 Conclusion

오늘 우리는 인터넷 윤리 문제를 해결하기 위해 캠페인을 어떻게 전개할지 모듬별로 계획을 세워보았습니다.

우리에게 유익한 인터넷 세상이 더욱 아름다운 곳이 될 수 있도록 하는 데 이번 모듬 활동은 중요한 의미가 있습니다. 변화를 향한 출발점이 될 것입니다. 이번 모듬 활동을 계기로 인터넷 윤리가 여러분의 생활 속에도 자리잡을 수 있게 되기를 바랍니다.

#### 수업진행 Tip

캠페인이 실제로 이루어지고 인터넷윤리의식이 널리 확산될 수 있도록 계획이 체계적으로 설정되도록 안내해 주는 것이 중요합니다. 실제 캠페인 적용 시기와 장소에는 문제가 없는지 검토해야 합니다.

05

인터넷윤리  
읽고 익혀요

# 활동지



수업 전 규격에 맞게 출력해서 미리 준비해 주세요.

I차시 - 드라마 제작 기획서

## ① 저작권 모둠 기획서 양식



학년 반 모둠

인터넷 상에서 일어날 수 있는 저작권 문제를  
중심으로 드라마를 기획해보세요.

드라마 제목 :

주제 :

줄거리 :

활동목적 :

모둠원별 배역

성명	역할	계획

촬영 계획 및 대본

I차시 - 드라마 제작 기획서

## ② 인터넷 언어분석 모둠 기획서 양식



학년 반 모둠

인터넷에서 잘못 사용하고 있는 언어를  
중심으로 드라마를 기획해보세요.

드라마 제목 :

주제 :

줄거리 :

활동목적 :

모둠원별 배역

성명	역할	계획

촬영 계획 및 대본

I차시 - 드라마 제작 기획서

## ③ 사이버 폭력 모둠 기획서 양식



학년 반 모둠

사이버 폭력의 심각성에 대한 내용으로  
드라마를 기획해보세요.

드라마 제목 :

주제 :

줄거리 :

활동목적 :

모둠원별 배역

성명	역할	계획

촬영 계획 및 대본

## 분석 및 상호평가지

학년 반 모둠

● 저작권 모둠의 활동 내용을 평가해 봅시다

점수 : (       )

그 이유는 무엇인가요?

---

---

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

- ① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?
- ② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?
- ③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는가?

● 인터넷 언어분석 모둠의 활동 내용을 평가해 봅시다

점수 : (       )

그 이유는 무엇인가요?

---

---

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

- ① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?
- ② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?
- ③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는가?

● 사이버 폭력 모둠의 활동 내용을 평가해 봅시다

점수 : (       )

그 이유는 무엇인가요?

---

---

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

- ① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?
- ② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?
- ③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는가?

## 2차시 - 캠페인 활동 기획서

# ❶ 저작권 모듬 기획서 양식



학년 반 모듬

저작권 보호를 위한 캠페인에 대한  
내용으로 계획해보세요.

캠페인 제목 :

주제 :

캠페인 대상 :

활동목적 :

### 모듬원별 역할

성명	역할	계획

### 캠페인 장소 및 방법

2차시 - 캠페인 활동 기획서

## ② 인터넷 언어 모둠 기획서 양식



학년 반 모둠

인터넷 언어 개선을 위한 캠페인에 대한  
내용으로 계획해보세요.

캠페인 제목 :

주제 :

캠페인 대상 :

활동목적 :

모둠원별 역할

성명	역할	계획

캠페인 장소 및 방법

2차시 - 캠페인 활동 기획서

## ③ 사이버 폭력 모둠 기획서 양식



학년 반 모둠

사이버 폭력예방을 위한 캠페인에 대한  
내용으로 계획해보세요.

캠페인 제목 :

주제 :

캠페인 대상 :

활동목적 :

모둠원별 역할

성명	역할	계획

캠페인 장소 및 방법

## 2차시 - 상호평가지

# 분석 및 상호평가지

학년 반 모둠

### ● 저작권 모둠의 활동 내용을 평가해 봅시다

점수 : (       )

그 이유는 무엇인가요?

---

---

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

- ① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?
- ② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?
- ③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는가?

### ● 인터넷 언어분석 모둠의 활동 내용을 평가해 봅시다

점수 : (       )

그 이유는 무엇인가요?

---

---

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

- ① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?
- ② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?
- ③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는가?

### ● 사이버 폭력 모둠의 활동 내용을 평가해 봅시다

점수 : (       )

그 이유는 무엇인가요?

---

---

다음 기준에 맞춰 공정하게 평가해주세요.

- ① 정확성 : 얼마나 내용을 정확하게 표현하고 있는가?
- ② 창의성 : 얼마나 새로운 방법으로 표현하고 있는가?
- ③ 성실성 : 얼마나 성실하게 참여했는가?



06

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전  
교과연계 분야 최우수상

# 활동 중심 학습으로 유쾌한 사이버 어울림 세상 만들기

진천상산초등학교 최성인 선생님





# 활동 중심 학습으로 유쾌한 사이버 어울림 세상 만들기

## 수업의 의미

본 수업은 학생들의 참여와 활동을 통해 사이버 공간에서 행해왔던 자신의 문제점을 인식하고 인터넷 사용습관을 개선하도록 구성하였습니다. 총 2차시 분량의 수업을 통해 학생들은 자신의 댓글과 채팅 습관을 자각하고 문제점 및 개선 필요성을 인식하게 될 것입니다. 또한 사이버 공간에서 무심코 던진 몇 마디의 글이 상대방에게 큰 피해를 줄 수도 있음을 체득할 것입니다. 본 수업이 올바른 사이버 어울림 문화가 자리잡는 데 기틀이 되기를 기대합니다.

## 수업 전체흐름도

구분	차시명	차시구성
1차시	나의 온라인 댓글은 올바를까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 '10대의 온라인 댓글 실태' 만화 살펴보기</li> <li>생각 펼치기 ① '모의 소셜미디어' 활동하기</li> <li>생각 펼치기 ② '댓글과 느낌' 공유하기</li> <li>생각 실천하기 '올바른 소셜미디어 활동' 약속하기</li> </ul>
2차시	나의 채팅은 어떤 감정으로 전달될까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 안내 및 생각 열기 '대화의 오해' 살펴보기</li> <li>생각 펼치기 ① '참여형 연극' 활동하기</li> <li>생각 펼치기 ② '상황 공감' 인식하기</li> <li>생각 실천하기 '감정 소통' 개선하기</li> </ul>

## 수업대상

- 본 수업은 스마트폰 사용시간이 많은 4-6학년 학생들에게 효과적입니다.

## 이 수업을 통해서 학생이 얻을 역량

- 의사소통 역량
- 자기관리 역량

## 학습목표

- 사이버공간에서 학생들 자신의 의사표현 습관을 자각하고 개선할 수 있다.
- 글이 감정에 미치는 영향을 알고, 인터넷에서 타인을 배려하는 의사소통을 실천할 수 있다.

## 수업을 위한 사전지식(정보)

- 사이버 언어폭력 : 사이버 공간에서 행하여지는 욕설, 비방, 놀림, 협박 등을 의미합니다.
- 소셜미디어 : 양방향성의 개방화된 온라인 플랫폼을 말합니다. 블로그, 소셜네트워크, 인스턴트 메시지 보드, UCC 등이 이에 속합니다.
- 참여형 연극(Augusto Boal의 토론 연극) : 관객의 개입으로 연극의 결말이 바뀔 수 있는 참여하고 소통하는 방식의 연극을 말합니다.

1차시

# 나의 온라인 댓글은 올바를까?

- 생각 열기 '10대의 온라인 댓글 실태' 만화 살펴보기
- 생각 펼치기 ① '모의 소셜미디어' 활동하기
- 생각 펼치기 ② '댓글과 느낌' 공유하기
- 생각 실천하기 '올바른 소셜미디어 활동' 약속하기





## 선생님을 위한 ①차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

사이버공간 속 언어표현을 살펴보면 정제되지 않은 투박한 거친 언어를 사용하는 예가 많습니다. 학생들이 이런 글을 자주 접하다보면 어느새 친숙하게 되어 잘못된 생각을 못하게 될 수 있습니다. 사이버 공간에서 상처를 주는 언어표현을 계속 사용하다 보면, 일상생활 속 말투도 과격하게 변하기 마련입니다. 초등학생들에게까지 나타나는 잘못된 사이버 언어습관을 개선하기 위한 본 수업을 창안하였습니다.

- 학생들의 인터넷 댓글 사례에서 잘못된 표현을 살펴봅니다.
- 자신이 작성한 인터넷 댓글을 살펴보고 고칠 점은 없는지 확인 합니다.
- 사이버 따돌림에 대해 자세하게 알아보고 올바른 소셜미디어 사용을 위한 약속을 정합니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 초등학교 4-6학년을 대상으로 적용이 가능합니다.
- 40분 수업을 기준으로 개발하였으나 학생들이 충분히 활동할 수 있도록 60분으로 연장하여 운영하는 것도 좋습니다.
- 도덕 [4학년] 2단원 ‘함께하는 인터넷 세상’, 국어 [4학년 1학기] 6단원 ‘소중한 정보’, 실과 [5학년] 5단원 ‘생활과 정보’, 국어 [5학년 2학기] 5단원 ‘매체로 의사소통해요’ 등의 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

본 수업을 통해 학생들은 자신의 온라인 언어표현 실태를 확인하게 됩니다. 스스로 잘못된 사이버 언어를 사용하고 있음을 직시할 때 변화의 필요성을 느낄 것입니다.

- ‘나의 인터넷 댓글은 올바르게 사용되고 있을까?’

### 학습목표

- 사이버 공간에서의 자신의 의사표현 습관을 올바르게 자각할 수 있다.
- 사이버 공간에서의 올바른 의사표현 습관을 익히고 실천할 수 있다.
- 사이버 공간에서 상대방을 배려하고 존중하는 태도를 기를 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- 모둠별 활동으로 수업이 진행됩니다. 4명이 하나의 모둠이 될 수 있도록 자리를 배치합니다.
- 활동지와 포스트잇 4장은 서로 누구의 것인지 알 수 없도록 비밀에 붙이기로 사전에 약속합니다.

## 1차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 30분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
2분	<b>생각 열기</b> '10대의 온라인 댓글 실태' 만화 살펴보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>10대의 잘못된 온라인 댓글 실태 살펴보기</li> <li>잘못된 댓글을 사용하는 까닭이나 경험 이야기하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>10대의 온라인 댓글 실태</li> </ul>



10분	<b>생각 펼치기 ①</b> '모의 소셜미디어' 활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 자랑 활동지 작성하기</li> <li>친구들의 자랑 글에 댓글 기록하기</li> <li>자신의 댓글 돌려받기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 자랑 활동지</li> </ul>
-----	------------------------------------	---	---



15분	<b>생각 펼치기 ②</b> '댓글과 느낌' 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 댓글 읽어보기</li> <li>나로부터 받은 댓글 활동지 작성하기</li> <li>서로의 생각을 교류하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>나로부터 받은 댓글 활동지</li> </ul>
-----	----------------------------------	---	--



13분	<b>생각 실천하기</b> '올바른 소셜미디어 활동' 약속하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버불링 알아보기</li> <li>올바른 소셜미디어 사용을 위한 약속 정하기 활동하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜미디어에서 발생하는 문제점</li> </ul>
-----	---------------------------------------	--	--

## 생각 열기

### '10대의 온라인 댓글 실태' 만화 살펴보기

활동시간

2분

본 단계는 수업의 도입 부분으로 먼저 '10대들의 온라인 댓글 실태 자료' 그림을 살펴봅니다. '2017 사이버 폭력 실태조사(NIA)에 따르면 허위사실 유포 및 악성 댓글 경험이 있는 10대가 적지 않은 것으로 드러났습니다.'라고 발문하며 왜 이런 일이 발생하는지에 대해 학생들의 의견을 들어봅니다.

이러한 과정을 통해 사이버공간에서 잘못된 언어사용이 흔하게 일어나고 있음을 학생들 스스로 인식할 수 있도록 합니다.



▲ 활동지 367페이지 참고

### [ 10대의 온라인 댓글 실태 ]

- 사이버폭력 피해 경험자 중 학생은 '채팅/메신저(45.6%)'상에서의 경험이 가장 높음
  - 10대 사이버폭력 피해 경험 17.1%에서 사이버 언어폭력이 15.1% 가장 높은 비중을 차지함
- ※ 한국정보화진흥원 2017 사이버 폭력 실태조사 발췌

## 수업의 전개흐름

- 학생들에게 그림 자료를 보여주고 잘못된 댓글을 사용하는 까닭에 대해 질문을 던집니다. 학생들의 생각들을 들어보고 함께 논의하는 형태로 진행합니다. 허위사실 유포나 악성 댓글 경험이 있는 학생의 이야기도 들어봅니다.

2. 학생들에게 이야기를 들려준 뒤, 던지는 질문의 예시는 다음과 같습니다.

- 예 왜 허위사실이나 악성 댓글을 달까요?
- 예 허위사실이나 악성 댓글 작성으로 어떤 기분이 들까요?
- 예 비슷한 경험을 갖고 있는 친구가 자신의 생각을 이야기 할 수 있을까요?

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

학생들은 허위사실이나 악성 댓글이 나쁘다는 것을 지식으로는 이해하지만 피해자가 되어 보지 않은 이상 심각하게 받아들이지는 않습니다. 올바른 언어표현을 알고 있으면서도 실제 댓글에서는 제대로 사용하지 않는 이유이기도 합니다. 생각 없이 남긴 댓글이 누군가에게는 큰 피해가 될 수 있음을 깨닫도록 모의 소셜 미디어 활동을 통해 자신의 댓글 습관을 점검해봅니다.

**수업진행 Tip**

- 10대뿐만 아니라 전 연령대에서 잘못된 인터넷 언어를 사용하고 있음을 알려주고 이 문제를 개선하지 못한다면 30년 뒤 어떻게 변할지 상상해보도록 합니다.
- 허위사실이나 악성 댓글이 난무하는 미래를 만들지 않기 위해 어떠한 노력이 필요한지 살펴봅니다.

## ‘모의 소셜미디어’ 활동하기

활동시간 -10분-

오프라인에서 이루어지는 모의 소셜미디어 활동을 통해 학생들이 평소시의 자신의 댓글 습관을 확인할 수 있도록 하는 수업입니다. 이 활동은 글을 쓴 사람과 댓글 작성자 모두에 대해 익명성이 보장된 상태에서 이루어져야 효과적입니다. 무심코 쓴 자신의 댓글이 나에게 되돌아 왔을 때 어떠한 느낌인지 알아보는 과정을 통해 자신의 언어표현 습관을 객관화하여 볼 수 있도록 구성하였습니다. 이 활동을 통해 학생들이 자신의 평소 댓글 습관, 문제점 등에 대해서 생각해보고 성찰할 수 있도록 합니다.

## 수업의 전개흐름

본 수업은 모듈별 활동으로 수업이 진행됩니다. 먼저 4명이 하나의 모듈이 될 수 있도록 자리를 배치합니다. 학생들에게 본 활동이 익명으로 진행되며, 활동이 끝난 후 나쁜 언어습관에 대해 지적하거나 혼내지 않는다는 것을 강조합니다. 또한 자신의 댓글이 다시 내게로 되돌아온다는 사실을 마지막 단계까지 비밀로 하여 학생들의 평소 사이버 언어습관이 그대로 활동에 반영될 수 있도록 합니다.



▲ 활동지 369페이지 참고  
[나의자랑 활동지]

1. ‘나의 자랑’ 활동지와 포스트잇 4장을 학생들에게 각각 나누어 줍니다. 학생들이 스스로 고유번호를 정해 활동지와 포스트잇 4장 뒷면에 적게 합니다.

- 활동지 : 자랑글 작성 ■ 포스트잇 : 댓글 작성

### [주의]

활동지와 포스트잇에 고유번호를 쓰는 이유는 다시 본인에게 되돌려 주기 위함입니다. 단, 학생들이 솔직한 자랑글과 댓글을 쓸 수 있도록 활동이 끝날 때까지 이 사실을 비밀로 합니다. 이유를 묻는 학생이 있다면 자신에게 활동지가 되돌아가지 않도록 하기 위한 표시라고 설명합니다.

2. 학생들은 자신에 대한 자랑거리 두 가지를 생각하고 활동지에 기록합니다.

[주의] 자랑거리 글에는 누구의 글인지 알 수 없도록 이름, 힌트가 될 만한 내용은 적지 않습니다.

3. 교사는 ‘나의 자랑’ 활동지를 모두 회수하여 잘 섞은 뒤 학생들에게 다시 한장씩 나누어 줍니다.

[주의] 누가 작성한 활동지인지 눈치 채지 못하도록 다른 모둠 학생의 학습지를 받도록 하는 것이 좋습니다. 특히 자신의 활동지를 되돌려 받지 않도록 유의하여 나누어 줍니다.

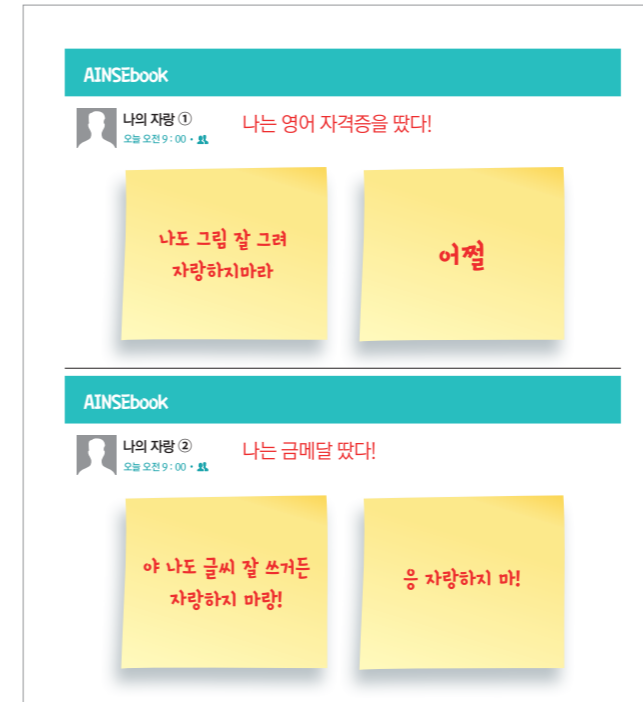
4. 학생들은 활동지의 자랑내용을 읽고 포스트잇에 댓글을 작성한 후 자랑글 아래에 부착합니다. 한 사람당 4개의 포스트잇이 있으므로 모둠 내에서 활동지를 돌려 읽은 후 활동지에 한 장에 댓글 포스트잇 한 장을 붙이도록 합니다.



5. 학생들 모두 댓글 작성을 완료했는지 확인 후 타인의 활동지에 붙였던 자신의 댓글 포스트잇 4장을 다시 떼어내어 각자 보관하도록 안내합니다.

6. 고유번호를 확인하여 자신이 작성한 ‘나의 자랑’ 활동지도 되돌려 받습니다.

7. 다른 친구 글을 보고 작성했던 내 댓글 포스트잇을, 내가 작성했던 ‘나의 자랑’ 활동지에 부착합니다.



▲ 활동지 369페이지 참고

[학생들이 작성한 나의 자랑 활동지]

#### 수업진행 Tip

- 평상시 사이버 언어습관이 드러나도록 하려면 자랑글이 누구의 것인지 몰라야 하며, 동시에 내 댓글도 내가 쓴 것을 남이 모를 것이라는 믿음을 주어야 합니다. 활동 틈틈이 익명성이 철저히 보장됨을 강조합니다.
- 또한, 활동이 끝날 때까지 내가 작성한 댓글이 되돌아올 것이라는 것을 예측하지 못하도록 주의하여 진행합니다.

### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

학생들은 평상시 자신의 사이버 언어습관을 살펴 본 경험이 없을 것입니다. 수업을 통해 나의 댓글 습관과 왜 그런 표현을 했는지 꼼꼼하게 되짚어 보도록 합니다. 학생들은 자신의 댓글에서 잘못된 점을 확인하며 스스로를 성찰하는 기회를 갖게 될 것입니다.

## ‘댓글과 느낌’ 공유하기



평상시 사용하는 자신의 사이버 언어표현이 타인에게 어떤 감정을 느끼게 만드는지 알아보는 활동입니다. 무심코 작성한 댓글 글자가 타인의 감정을 상하게 할 수도 있음을 스스로 깨닫도록 하는 데 중점을 두었습니다.

### 수업의 전개흐름

1. 전 단계 활동을 통해 학생들은 각자 내가 작성한 ‘자랑’ 글에 내가 쓴 ‘댓글’ 포스트잇이 붙어 있는 활동지를 갖고 있을 것입니다. 나의 자랑글에 꼭 맞는 댓글이 아닐 수 있지만, 다른 친구가 작성한 댓글이라 생각하고 각자 꼼꼼히 읽어 보도록 합니다.
2. ‘나로부터 받은 댓글’ 활동지를 작성하며, 만일 다른 친구가 내 글에 정말 이런 댓글을 달았다면 어떤 기분이 들지 생각해 봅니다.

### ‘나’로부터 받은 댓글

★ 내가 쓴 댓글 ①

Q. 누구인지 알 수 없는 사람에게 댓글을 작성할 때의 생각

A. \_\_\_\_\_

Q. 내가 작성한 댓글을 내가 받았을 때의 느낌

A. \_\_\_\_\_

★ 내가 쓴 댓글 ②

Q. 누구인지 알 수 없는 사람에게 댓글을 작성할 때의 생각

A. \_\_\_\_\_

Q. 내가 작성한 댓글을 내가 받았을 때의 느낌

A. \_\_\_\_\_

▲ 활동지 371페이지 참고

### [나로부터 받은 댓글]

#### ✓ 활동 설명

- ① ‘내가 쓴 댓글’란에 내가 쓴 댓글 4개 중 가장 거칠고 나쁜 의미를 담고 있는 2개의 댓글을 선택하여 옮겨 적습니다.
- ② ‘작성할 때 생각’란에는 내가 처음 다른 사람의 글에 댓글을 쓸 때 어떤 생각이었는지 작성합니다.
- ③ ‘받았을 때 생각’란에는 다른 사람이 나에게 이런 댓글을 달았다면 어떤 기분이 들었는지 적어봅니다.

3. 자유로운 분위기에서 모둠별로 댓글을 쓸 때와 받았을 때의 생각을 이야기해 보고 실제 사례가 있다면 어떤 기분이었는지 공유해 봅니다. 교사는 아래 사항을 유의하며 학생들을 지도합니다.

- 잘잘못을 따지거나 지적하지 않도록 합니다.
- 자신의 댓글이 타인에게 상처가 될 수도 있음을 자각하게 합니다.
- 악의를 갖고 댓글을 작성하지 않아도 누군가에게 피해를 줄 수도 있음을 인식하게 합니다.
- 자연스럽게 다른 친구들로부터 댓글을 받았을 때 상처받았던 일들이나 상처를 주었던 일들도 이야기할 수 있도록 이끌어줍니다.

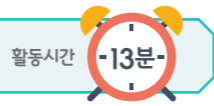
## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

타인의 글로 인해 상처를 받았을 때 원망을 한 기억은 있으나, 자신의 댓글이 다른 사람에게 상처를 주었는지에 대해서는 깊이 생각해 본 적은 없었을 것입니다. 본 활동을 통해 내가 쓴 ‘거친 댓글’을 직접 받아 본 학생들은 아마 작은 충격을 받았을 것이고, 그로 인해 나를 되돌아보는 계기가 되었을 것입니다. 물론 일부 학생은 자신이 작성한 댓글의 문제점을 인정하기 힘들 수 있습니다. 하지만 친구들과 생각과 느낌을 공유하는 과정을 거치며 스스로 잘못된 점을 깨우치고 개선하려는 마음을 갖게 될 것입니다.

#### 수업진행 Tip

- ‘자신이 작성한 댓글’을 받아보았을 때 느낌이나 기분을 솔직하게 인정하고 냉철하게 생각하도록 차분하고 진지한 수업분위기를 조성합니다.
- 스스로 깨닫지 못하는 학생을 돕기 위해 친구들과 악성 댓글을 받았을 때의 솔직한 기분을 서로 공유하는 시간을 가지도록 합니다.

## ‘올바른 소셜미디어 활동’ 약속하기

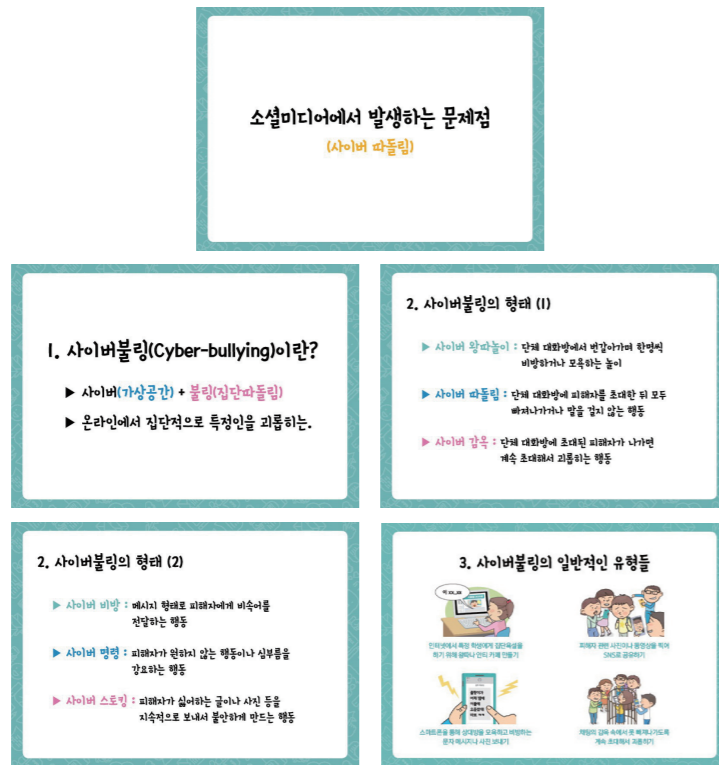


자신의 잘못된 언어표현 습관이 사이버폭력에 해당할 수 있음을 인지하고, 올바른 소셜미디어 활동을 다짐하는 시간입니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학생들이 자주 이용하는 소셜미디어의 문제점 중 사이버따돌림에 대해서 알아보고, 그 피해사례를 살펴봅니다.

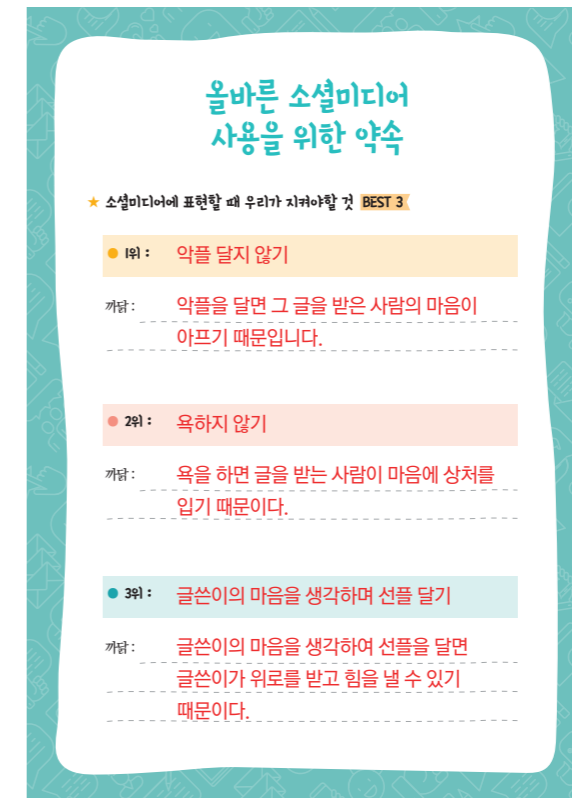
- 사이버 따돌림이란?
- 사이버 따돌림의 여러 형태
- 사이버 따돌림 피해사례



▲ 활동지 373~381페이지 참고

### [소셜미디어에서 발생하는 문제점-사이버 따돌림]

2. 학생들은 올바른 소셜미디어 사용을 위해 지켜야할 3가지 약속을 정하는 활동을 합니다.



▲ 활동지 383페이지 참고

### [학생들이 작성한 ‘올바른 소셜미디어 사용을 위한 약속’ 활동지]

#### ✓ 활동 설명

- ① 소셜미디어를 사용할 때 주의해야할 점에 대해 학생들의 의견을 자유롭게 이야기해 보는 시간을 가집니다.
- ② 교사는 학생들의 의견들을 칠판에 간략하게 기록합니다. 유사한 것들끼리 묶는 범주화 작업을 합니다. 최종 의견은 5가지 정도로 만듭니다.
- ③ 학생들은 각각의 모둠활동을 통해 이 중에서 중요하게 생각하는 3가지를 선정합니다.
- ④ 모둠의 학생들은 논의를 통해 3가지 항목의 순위를 결정합니다. 순위와 함께 1, 2, 3위로 결정한 이유도 함께 기록합니다.
- ⑤ 완성된 모둠별 활동지들을 종류별로 나눈 뒤 학급 게시판이나 교실 벽면에 부착하여 상시 확인할 수 있도록 합니다.

2. 마무리 활동으로 학습소감문을 작성하며 자신의 사이버 언어습관을 되돌아봅니다.

학습소감문  
(작성)

나의 온라인 댓글은  
올바를까?

★ 학습을 하면서 느낀 점을 쓰세요.

핸드폰으로 댓글을 쓰면서 좋지 않은 댓글을 썼던 것이 반성된다. 인터넷이어서 얼굴이 보이지 않기 때문에 너무 막말을 한 것 같다. 상대방을 생각해서 댓글을 달았어야 했는데 상대방을 생각하지 않았었다. 그래서 앞으로는 댓글을 달 때 내가 정한 세 가지 원칙을 지키면서 댓글을 달아야겠다. 댓글을 달 때의 세 가지 원칙은 첫째, 타인의 기분을 생각한다. 둘째, 타인을 존중하며 존댓말을 써야겠다. 셋째, 나쁜 욕설은 쓰지 않는다. 이 세가지 원칙을 지키며 댓글을 달 것이다.

★ 바라는 점이나 앞으로의 각오를 쓰세요.

위에서 말한 세가지 원칙을 지키고 앞으로는 타인을 무시하거나 타인이 상처받는 댓글을 달지는 않겠다. 타인이 나의 악플 때문에 삶을 포기할 수도 있다는 말에 너무 놀랐기 때문이다.

▲ 활동지 385페이지 참고  
[학생들이 작성한 학습 소감문 활동지]

수업진행 Tip

- 올바른 소셜미디어 활용을 위한 약속을 정할 때 학생들의 의견을 충분히 듣고 칠판에 기록합니다. 어느 정도의 견이 나오면 5가지 내외로 묶는 범주화 작업을 합니다.
- 항목과 순위를 정할 때 학생들 간 생각이 다를 것입니다. 서로 다른 견해를 줄이기 위해 모둠 단위로 충분한 논의를 거치도록 지도합니다. 다수의 의견이 모이는 것을 선정하고 활동지에 그렇게 생각한 이유를 기록하도록 합니다.

## 수업을 마무리하는 Conclusion

‘나의 댓글은 다른 사람에게 어떤 감정으로 읽힐까요?’에 대한 답을 찾고, ‘어떻게 작성해야 올바른 댓글일까요?’라는 질문을 통해 개선점을 마련하는 시간입니다. 설사 댓글 내용이 심한 욕설이나 비난이 아닐지라도 누군가에게 상처가 될 수 있으므로 타인을 배려하는 마음으로 글을 쓰기 바랍니다.

2차시

# 나의 채팅은 어떤 감정으로 전달될까?

- |          |               |
|----------|---------------|
| 생각 열기    | ‘대화의 오해’ 살펴보기 |
| 생각 펼치기 ① | ‘참여형 연극’ 활동하기 |
| 생각 펼치기 ② | ‘상황 공감’ 인식하기  |
| 생각 실천하기  | ‘감정 소통’ 개선하기  |





## 선생님을 위한 ②차시 수업개요 안내

### 수업에 대한 설명

- 친구들과 대화 중 의도하지 않게 갈등이 생기는 경우가 있습니다. 대체로 대화 중 일부 정보를 누락하거나, 서로 다르게 받아들일 때 일어납니다. 다 알고 있으리라 생각하고 일부 정보를 빼고 얘기하거나, 듣고 싶은 부분만 듣기도 하고, 특정 정보를 크게 확대 해석하는 등 자신의 입장에서만 판단할 때 사소한 일로 오해를 빚게 됩니다.
- 잘 지내던 학생들이 채팅으로 인해 문제가 발생하는 것은 상대방의 감정을 자의적으로 상상하기 때문입니다. 채팅은 직접 대면하지 않고 컴퓨터나 스마트폰을 이용하여 대화하기 때문에 상대방의 표정이나 감정을 파악하기 어렵습니다. 글의 내용만으로 의미를 파악하기 때문에 막연한 추측이나 상상으로 상대방의 말을 오해하는 일이 발생할 가능성이 매우 큼니다.
- 채팅에서 일어난 일을 주제로 한 ‘참여형 연극’ 활동 등을 통해 가·피해자 상황을 간접 경험해 보고, 이를 해결하기 위한 방법을 같이 고민해 보고자 합니다.

### 수업시간 및 교과와의 연계

- 초등학교 4~6학년을 대상으로 적용이 가능합니다.
- 40분 수업을 기준으로 개발하였으나 학생들이 충분히 활동할 수 있도록 60분으로 연장하여 운영하는 것도 좋습니다.
- 도덕 [4학년] 2단원 ‘함께하는 인터넷 세상’, 실과 [5학년] 5단원 ‘생활과 정보’, 도덕 [6학년] 3단원 ‘갈등을 대화로 풀어가는 생활’, 국어 [6학년 1학기] 3단원 ‘마음을 표현하는 글’ 등의 단원과 연계하여 지도할 수 있습니다.

### 수업진행 시 잊지 말아야 할 핵심질문

- 누구나 채팅을 쉽게 이용하고 있지만 올바른 사용방법을 먼저 배우고 사용하는 사람은 드뭅니다. 학생들이 채팅을 할 때 올바른 것과 잘못된 것을 구별해서 사용하지 못하는 가장 큰 이유입니다.
- 학생들은 깊게 생각하지 않고 사용한 채팅 속 언어표현이 의도하지 않은 오해를 빚어 누군가에게 상처를 줄 수 있음을 참여형 연극활동을 통해 체험합니다. ‘나의 채팅’이 어떻게 전달될지 되짚어 보는 습관을 통해 오해와 갈등을 줄이도록 합니다.
- ‘나의 채팅은 어떤 감정으로 전달될까?’

### 학습목표

- 온라인 채팅에서 거친 표현이 상대방에게 상처가 됨을 알고 개선할 수 있다.
- 온라인 채팅에서 올바른 의사표현 습관을 익히고 실천할 수 있다.
- 온라인상에서 항상 타인을 배려하고 존중하는 태도를 기를 수 있다.

### 수업을 위한 준비

- ‘참여형 연극’을 위해 학생 4명을 선발하여 사전에 연습을 시킵니다.  
※ 유의사항 : 다른 학생들이 내용을 파악하면 흥미가 떨어질 수 있으므로 방과 후에 별도로 연습합니다.
- ‘감정 소통 개선하기’ 활동에 사용할 수 있도록 ‘표현확인 사회자’와 ‘감정확인 사회자’의 질문을 기록한 종이를 사전에 준비합니다.

## 2차시 수업의 흐름과 방법 안내

총 40분 내외

시간	세부 단계	주요 교수 - 학습활동	수업자료 및 활동지
2분	생각 열기 '대화의 오해' 살펴보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>일상생활에서 벌어지는 대화 속의 오해 사례 파악하기</li> <li>대화의 오해로 벌어진 사건 경험 이야기하기</li> </ul>	만화 자료



10분	생각 펼치기① '참여형 연극' 활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극 관람</li> <li>연극 활동에 참여하기</li> </ul>	연극 실행 (연극대본으로 사전 준비)
-----	--------------------------	--	-------------------------



10분	생각 펼치기② '상황 공감' 인식하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>'상황 공감' 활동지 작성하기 - 가해자·피해자 배우가 어떤 감정을 갖고 있을지 다른 친구들과 생각을 교환하고 활동지 작성</li> </ul>	활동지
-----	-------------------------	--	-----



18분	생각 실천하기 '감정 소통' 개선하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>'감정 소통' 활동지 작성하기</li> <li>모둠별로 역할 나누기 - 배우 역할, 사회자 역할</li> <li>사회자가 개입한 대화 시작하기</li> <li>'채팅 속 감정' 활동지 모둠별로 작성하기</li> </ul>	활동지
-----	-------------------------	--	-----

## 생각 열기

### '대화의 오해' 살펴보기

활동시간



본 단계는 수업의 도입 부분으로 '대화의 오해' 만화를 통해 일상생활에서 오해가 벌어지는 상황이 빈번하게 발생함을 인식하는 단계입니다. 갈등이 발생한 까닭에 대해 학생들과 이야기를 나눕니다. 만화에 등장하는 두 친구에게 해주고 싶은 말을 함께 생각합니다. 직접 만나서 대화를 나눌 때도 오해가 생기는 일이 빈번한데 상대방의 표정과 모습을 알 수 없는 온라인 채팅에서는 얼마나 더 많은 오해가 생길지 생각해 봅니다.

### 수업의 전개흐름

1. 학생들에게 만화 자료를 보여주고 친구와의 대화에서 오해가 발생한 원인에 대하여 의견을 나누어 봅니다. 유사한 사례가 있는 학생들의 이야기도 들어 봅니다.



▲ 활동지 387페이지 참고

### [ 대화의 오해 ]

#### ☑ 그림 설명

10대들의 대화에서 오해로 인해 나타나는 갈등상황을 그린 만화로 타인을 배려하고 주의해야하는 필요성을 인식시키기 위해 제시하였습니다. 만화 속 주인공들은 친한 친구입니다. 하지만, 한 명은 아침부터 기분이 좋지 않았고 다른 한 명은 그 상황을 모르고 늘 하던 것처럼 행동합니다. 그러다 둘은 말싸움을 하게 됩니다. 학생들과 '왜 싸움이 발생했을까?'에 대해 생각해 보고, 상대방의 표정을 알 수 없는 온라인 채팅에서는 얼마나 더 많은 갈등이 생길지 함께 이야기해 봅니다.

2. 학생들에게 건넬 질문의 예는 다음과 같습니다.

- 예 대화에서 오해가 발생하는 원인은 무엇일까요?
- 예 나의 의도와 다르게 전달되었을 때 어떤 기분이 드나요?
- 예 비슷한 경험을 갖고 있는 친구가 자신의 생각을 이야기할 수 있을까요?

### 활동과 활동을 이어주는 Bridge

우리는 타인의 이야기를 잘 듣는다고 생각하지만, 사실 듣고 싶은 부분만 받아들이는 경우가 많습니다. 무심코 던진 한마디에 상대방이 상처를 받을 수 있을을 생각해보아야 합니다. 채팅에 대한 ‘참여형 연극’ 활동을 통해 우리가 타인에게 어떤 상처를 주고 있는지 알아보도록 합니다.

**수업진행 Tip**

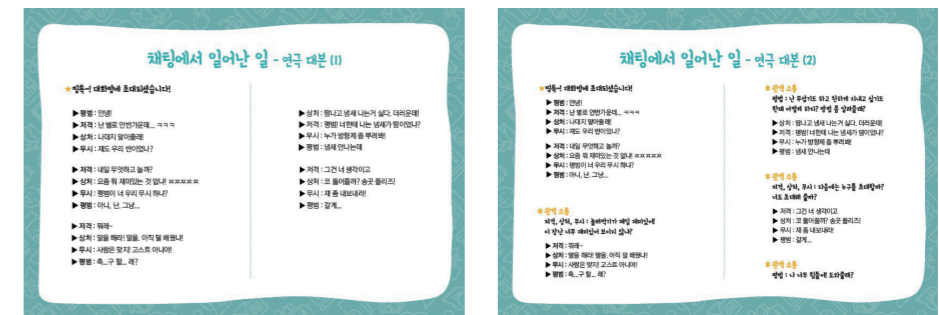
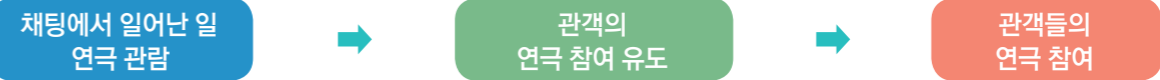
오해에서 비롯된 갈등은 10대뿐만 아니라 어른들에게도 빈번하게 발생합니다. 상대방의 메시지를 잘 듣고 이해하는 노력과 함께 나의 메시지가 잘 전달되도록 언어 표현에 신경해야 합니다. ‘갈등이 발생하지 않게 주의해야 하는 것’, ‘갈등이 발생했을 때 해결하는 방법’에 대한 본 수업에 들어가기 전에 그 필요성에 대해 인식하는 단계입니다.

### ‘참여형 연극’ 활동하기



‘채팅에서 일어난 일’을 주제로 4명의 학생이 연극 공연을 합니다. 가해자와 피해자 역할의 학생들이 연극을 통해 각자 자신의 입장을 설명하고 관객 친구들의 동의를 구합니다. 관객과 직접 상호작용하는 ‘참여형 연극’ 형태의 수업으로 채팅으로 인한 피해와 문제점을 배우와 관객 모두 함께 체험할 수 있습니다.

### 수업의 전개흐름



▲ 활동지 389~391페이지 참고

### [\*연계 수업자료 - ‘채팅에서 일어난 일’연극 대본 [1] & [2]]

1. ‘채팅에서 일어난 일’ 대본[1]을 주제로 4명의 학생들이 친구들 몰래 연극을 준비합니다.
2. 학생들은 준비한 연극을 보고 내용을 파악합니다.
3. 대본[2]의 약간 변형된 연극을 다시 시작합니다. 이번에는 배우 역할을 맡은 학생들이 관객에게 자신이 맡은 역할의 입장을 대변하여 생각을 말하거나 동의를 구합니다. 배우와 관객의 소통을 통해 학생들이 상황에 공감할 수 있도록 유도합니다.
4. 관객들 중에서 배우가 되어 상황을 바꾸고 싶은 친구는 직접 연극에 참여하는 활동을 진행합니다.

#### ☑ 활동설명

- 가해자 역할, 피해자 역할에 참여할 수 있습니다.
- 참여자에 따라서 결론이 바뀔 수 있다는 점을 미리 알려줍니다.

“

**수업진행 Tip**

- 실질적으로 피해자의 상황이 학생들 마음에 와 닿도록 관찰자 입장이 아닌 직접 참여하는 수업으로 구성하였습니다.
- 연극을 반복적으로 계속 진행하여, 참여를 원하는 학생 모두 가해자 혹은 피해자의 역할을 맡아 참여해 보도록 합니다. 새롭게 참여하는 학생의 반응에 따라 기존의 배우들의 대사를 약간씩 바꿔봄으로써 스토리에 생동감을 주면 더 좋습니다.

”

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

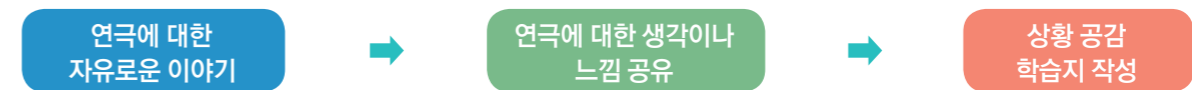
연극활동을 통해 평상시 온라인 채팅에서 사용하던 언어표현이 상대방에게 상처를 줄 수 있음을 경험할 수 있었습니다. 이런 불편한 상황을 해결하기 위해서는 서로의 입장에 대한 공감감이 필요합니다. 어떤 표현이 오고갔으며 왜 그런 말을 했는지 되짚어보며 바른 언어표현에 대해 배워보도록 합니다.

## ‘상황 공감’ 인식하기



평상시 온라인 채팅 속 언어표현이 타인에게 어떤 감정을 느끼게 하는지 학생들 스스로 깨우치도록 하는 활동입니다. 수업을 통해 무심코 작성한 몇 자의 글이 타인의 감정을 상하게 할 수도 있음을 확인합니다.

## 수업의 전개흐름



1. 배우역할 학생들이 연극을 하면서 어떤 기분과 생각이 들었는지 자유롭게 이야기합니다.
2. 모든 학생들이 연극을 보고 느낀 점과 생각을 공유합니다.
3. ‘상황 공감’ 활동지를 모둠별로 작성합니다.

- 모둠별로 필기도구(연필)는 한 자루만 꺼내도록 하여 학생들의 기록을 의도적으로 지연시킵니다.
- 모둠별 학생들이 한 개의 질문마다 서로 논의하고 해결할 수 있도록 지원합니다. 해답 제시보다는 질문을 통해 생각할 기회를 제공하는 것에 목적이 있습니다.

**연극 속 배우들의 느낌 공감하기**

1인칭에서 일어난 일 - 연극 대본2

**상황1: 대본1에 등장하는 피해자와 가해자**

▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...

**상황2: 대본2에 등장하는 피해자와 가해자**

▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...

**상황3: 대본3에 등장하는 피해자와 가해자**

▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...

**상황4: 대본4에 등장하는 피해자와 가해자**

▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 피해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...  
▶ 가해자: 난 말로 안만지는데... 어... 어...

▲ 활동지 393페이지 참고  
[상황공감 활동지 - 연극 속 배우들의 느낌 공감하기]

**평범~! 대화방에 초대되었습니다**

▶ 평범: 안녕!  
▶ 자격: 난 별로 안만가운데... ㅋㅋㅋ  
▶ 상처: 나대지 말아줄래?  
▶ 무시: 재도 우리 반이었나?

▶ 자격: 내일 무엇하고 놀까?  
▶ 상처: 요즘 뭐 재미있는 것 없나? ㅋㅋㅋㅋ  
▶ 무시: 평범이 너 우리 무시 하나?  
▶ 평범: 아니, 난, 그냥...

**《관계 소통》**  
**자격, 상처, 무시: 놀러먹기가 제일 재미있어!**  
**이 장난 너무 재미있어 보이지 않나?**

▶ 자격: 뭐라-  
▶ 상처: 말을 해라! 말을 아직 덜 배웠나?  
▶ 무시: 사람은 맞지? 고스트 아니야?  
▶ 평범: 축...구...알...래?

**《관계 소통》**  
**평범: 난 무심기도 하고 친하게 지내고 싶기도 한데 어떻게 하지? 방법 좀 알려줄래?**

▶ 상처: 뭐냐고 냄새 나는 거 싫다. 더러운데!  
▶ 자격: 평범! 너한테 나는 냄새가 맡아있나?  
▶ 무시: 누가 방향제 좀 뿌려봐!  
▶ 평범: 냄새 안나는데

**《관계 소통》**  
**자격, 상처, 무시: 다음에는 누구를 초대할까? 너도 초대해 줄까?**

▶ 자격: 그건 너 생각이고  
▶ 상처: 코 들어줄까? 송곳 플리진  
▶ 무시: 재 좀 내보내라!  
▶ 평범: 갈게...

**《관계 소통》** 평범: 나 너무 힘들어! 도와줄래?

**Question**  
평범이는 어떤 감정을 받을 것으로 생각되나요?  
**상처 받을 것이다.**  
**극단적인 선택을 했을 것이다.**

**Question**  
자격, 상처, 무시는 어떤 감정을 갖고 있는 것으로 보이나요?  
**평범이를 왕따시키려는 감정**

**Question**  
배우로 참여하였다면 어떤 느낌을 받았나요?  
**평범이는 겁먹었을 것이다.**  
**왕따하면 안되겠다.**

**Question**  
왜 이런 일이 발생하게 되었을까요?  
**친구들이랑 잘 못어울려서.**  
**자격, 상처, 무시가 평범이를 무시해서.**

[ 학생들이 작성한 '상황공감 활동지' ]

### 수업진행 Tip

- 연극을 주관한 학생들의 느낌을 먼저 듣고 모둠별로 서로의 생각을 자유롭게 나누어 봅니다.
- 활동지 기록을 의도적으로 지연시킵니다. 대화가 시작되고 5분이 지난 이후에 기록하도록 합니다. 기록을 지연시키는 까닭은 학생들은 활동지의 빈칸을 채움과 동시에 과업을 완성했다고 생각하여 더 이상의 사고를 하지 않기 때문입니다. 필기도구를 한 개로 제한하고 모두의 생각이 정리된 후에 기록하도록 하면 협업의 시간이 길어지게 되어 한층 더 높은 수준으로 사고력을 향상시킬 수 있습니다.

## 활동과 활동을 이어주는 Bridge

학생들은 비록 욕이나 비난이 아닐지라도 타인에 대해 배려 없이 내뱉은 말들이 상처가 될 수도 있음을 알게 됩니다.

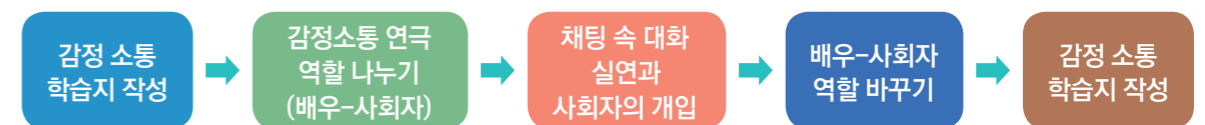
이런 점은 가해자의 입장일 때는 몰랐지만 피해자의 위치에 섰을 때 더욱 확연하게 드러납니다. 언어표현 아래에 감춰져 있는 감정을 읽어보는 기회를 소개합니다.

## '감정 소통' 개선하기

활동시간 **-18분-**

학생들은 '채팅 활동지'를 자유롭게 기록합니다. 표현과 감정을 확인시켜주는 사회자가 개입하여 '말을 했을 때 전달되는 감정'과 '말을 들었을 때 전달 받는 감정'을 확인합니다. 의도하지 않게 상대방에게 상처를 줄 수도 있음을 인식하고 언어표현에 조금 더 신중해지도록 유도하는 활동입니다

## 수업의 전개흐름



1. '보민이와 지우의 채팅' 감정소통 활동지(2-2)를 모둠별로 협업하여 작성합니다. (2~4분)

**감정 소통** 핑퐁! 보민이와 지우의 채팅

보민: 너 때문에 기분 나빠!

지우: 왜?

보민: 니 몸에서 냄새나서

지우: 나 냄새 안 나는데

~~~~~ 중략 ~~~~~

보민: 니 말 못하냐! 니가 애냐!

지우: 미안

보민: 미안하면 다냐

지우: 그래

보민: 답답하다 진짜

지우: 어쩔

▲ 활동지 395페이지 참고

[ 연계 수업자료 - 감정소통 활동지 ]

보민: 너 때문에 기분 나빠!

지우: 왜?

보민: 니 몸에서 냄새나서

지우: 나 냄새 안 나는데

~~~~~ 중략 ~~~~~

보민: 니 말 못하냐! 니가 애냐!

지우: 미안

보민: 미안하면 다냐

지우: 그래

보민: 답답하다 진짜

지우: 어쩔

[ 학생들이 작성한 감정소통 활동지 ]

2. ‘보민이와 지우의 채팅’ 감정소통 연극을 위해 역할을 정합니다.

- 배우 역할은 학생의 성격이 자유롭게 드러나면 됩니다.
- 사회자는 ‘표현을 확인시켜 주는 역할’, ‘감정을 드러내도록 하는 역할’ 두 명입니다.

3. 각자 맡은 역할에 따라 구두로 채팅 대화를 시작하고, 아래와 같은 질문을 하며 사회자가 개입합니다. 사회자가 개입되면 활동지(2-2)내용과 달라지는 경우가 많습니다. 대화 활동이 작성한 활동지와 달라져도 괜찮다는 점을 사전에 알려줍니다.

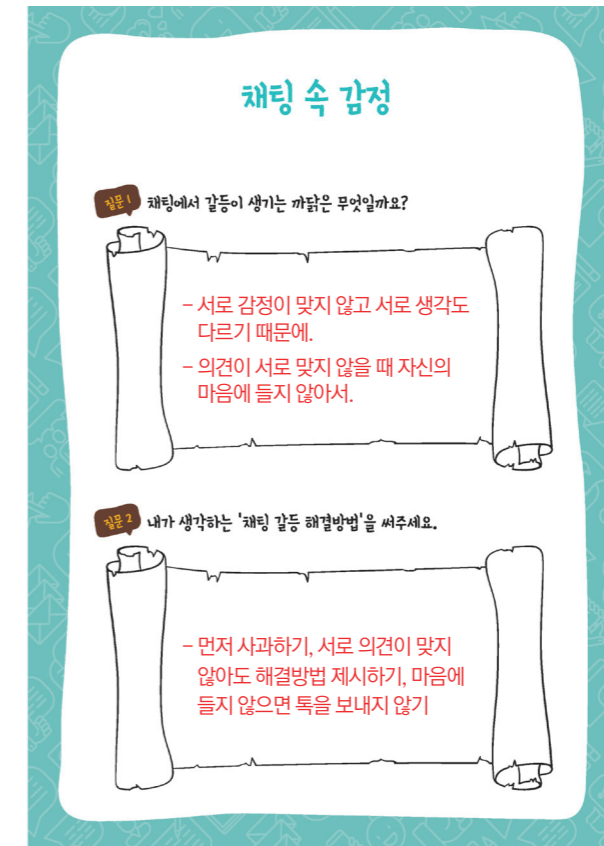
- **표현확인 사회자**: “무엇을 말하였나요?”라고 물으며 표현의 의도를 자각하도록 합니다.
- **감정확인 사회자**: “나는 어떤 감정을 갖고 말했나요? 상대방은 어떤 느낌을 받았을까요?”라고 물으면서 자신과 타인의 감정이 이해를 시작합니다.

4. 몇 번의 대화(3~5분)가 오고간 후 배우와 사회자 역할을 바꿉니다. 이때 사회자의 질문도 말한 사람이 아닌 듣는 사람 위주로 변화시킵니다.

- **표현확인 사회자**: “어떤 말을 들었나요?”라고 ‘듣는 배우’에게 묻습니다. “이렇게 말한 것이 맞나요?”라고 ‘말한 배우’에게 확인하고 누락된 부분이 있으면 바로잡는 활동을 합니다.
- **감정확인 사회자**: “어떤 느낌을 받았나요?”라고 ‘듣는 배우’에게 묻습니다. ‘듣는 배우’의 느낌을 말하면서 “이런 느낌이 전달되기를 바랐나요?”라고 ‘말한 배우’에게 묻습니다. 그런 의도가 아니라는 말을 한다면 표현을 바꿔서 다시 전달하도록 합니다.

5. 처음 작성했던 ‘감정소통’ 활동지의 내용과 사회자가 개입하였을 때 어떤 점이 달라졌는지 함께 이야기합니다.

6. ‘채팅 속 감정’ 활동지(2-3)를 모둠별로 협업하여 작성합니다.



▲ 활동지 397페이지 참고

[연계 수업자료 - 채팅 속 감정 활동지]

7. 마무리 활동으로 학습소감문을 작성합니다.

학습소감문  
(2차시)

나의 채팅은 어떤  
감정으로 전달될까?

★ 학습을 하면서 느낀 점을 쓰세요.

연극도 보고 직접 대사도 읊어봤는데 내가 재미로 한 장난도 남에게 큰 피해를 주는구나 하고 채팅에서도 생각해야 되겠다고 느꼈다. 나도 조심해야겠다. 진짜 채팅에서 싸운걸 본적이 있다. 다행히도 해결되었다. 사이버왕따, 따돌림 정말 무섭다. 채팅에서도 서로 갈등이 생겨서 이러는 것 같다. 이럴 때는 서로 의견을 맞추어야 되는데. 채팅은 모르는 사람과도 할 수 있기 때문에 더 조심스럽다.

★ 바라는 점이나 앞으로의 각오를 쓰세요.

아무리 모르는 사람이라도 예의를 지킬 것이고 '사이버 감옥'이나 '사이버 폭력'등을 하지 않을 것이다. 나 하나라도 잘하고 남들이 해도 난 안할 것이다.  
이 약속은 언제까지나 꼭 지켜야 하고 꼭 지킬 것이다.

▲ 활동지 399페이지 참고

[학생들이 작성한 학습 소감문 활동지]

#### 수업진행 Tip

- 사회자는 자신의 의견을 피력하지 않습니다. 어떤 말을 들었는지 어떤 감정이 들었는지 청자에게 묻고, 그렇게 말한 것이 맞는지 화자에게 확인하는 일만 합니다. 청자가 말한 내용 중에 누락이 발생하였다면 그 부분은 화자가 다시 되짚어주도록 합니다.
- 학생들은 잘 듣는 것에 대한 중요성과 함께, 말할 때에는 듣는 사람의 입장을 한 번 더 신중하게 고려해야 한다는 점을 알게 됩니다. 무심코 내뱉은 말을 확연히 줄일 수 있고 이는 온라인 채팅에서의 언어표현에 대한 조심으로 이어집니다.

### 수업을 마무리하는 Conclusion

‘나의 채팅은 지금까지 어떤 감정으로 전달되고 있었을까요?’, ‘나의 채팅은 앞으로 어떤 감정을 전달할까요?’란 질문을 통해 지난일의 반성과 앞으로의 다짐을 갖는 기회가 되었을 것입니다. 온라인 채팅에서 무심코 내뱉은 한마디가 상대방에게 상처가 될 수 있음을 생각하고 타인을 배려하는 언어습관을 가지도록 노력합니다.

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전 교과연계 분야 최우수상

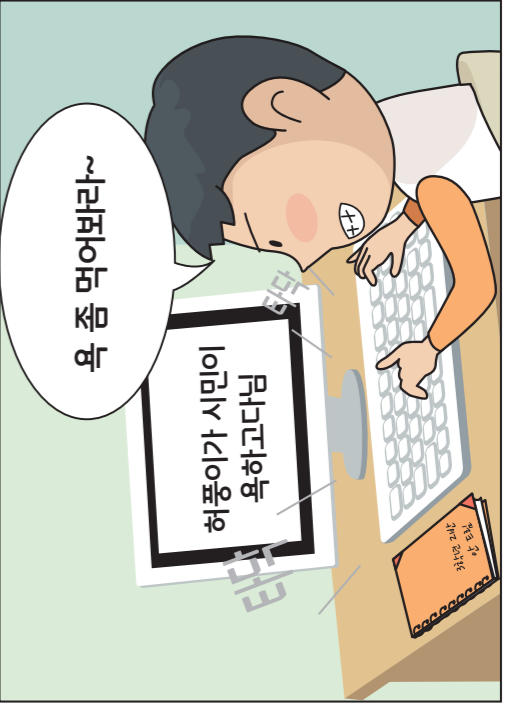
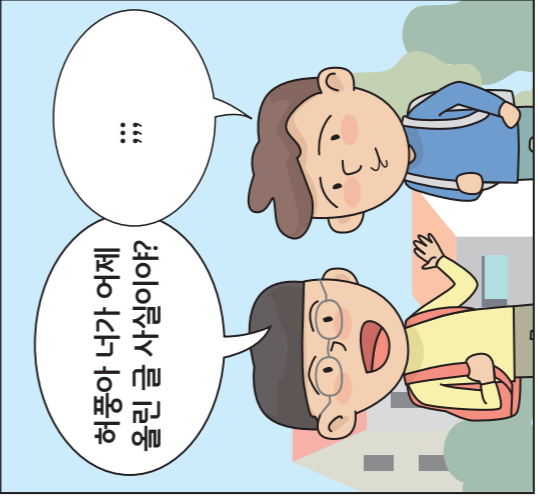
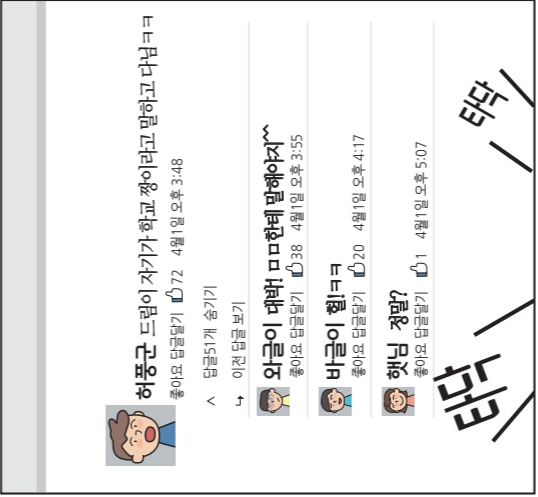
06

활동 중심 학습으로  
유쾌한 사이버  
어울림 세상 만들기

# 활동지



수업 전 규격에 맞게 출력해서 미리 준비해 주세요.



|          |                  |
|----------|------------------|
| 한줄이건 23개 |                  |
| 김OO      | 와~ 진짜? 그렇게 안보이던데 |
| 박OO      | 재수 없어!!!         |
| 홍OO      | 앞뒤 다른 애네~!       |
| 이OO      | 허풍이 밤길 조심해~!     |
| 최OO      | 허풍이 욕 좀 먹어야겠네    |

# 나의 자랑

자신에 대한 자랑거리 2가지를 아래 대화창 부분에 써주세요.

AINSEbook



나의 자랑 ①

오늘 오전 9:00 • 2



댓글



AINSEbook



나의 자랑 ②

오늘 오전 9:00 • 2



댓글



# ‘나’로부터 받은 댓글

## ★ 내가 쓴 댓글 ①

Q. 누구인지 알 수 없는 사람에게 댓글을 작성할 때의 생각

A. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Q. 내가 작성한 댓글을 내가 받았을 때의 느낌

A. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ★ 내가 쓴 댓글 ②

Q. 누구인지 알 수 없는 사람에게 댓글을 작성할 때의 생각

A. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Q. 내가 작성한 댓글을 내가 받았을 때의 느낌

A. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# 소셜미디어에서 발생하는 문제점

## (사이버 파동림)

# 1. 사이버불링(Cyber-bullying)이란?

- ▶ 사이버(가상공간) + 불링(집단파도림)
- ▶ 온라인에서 집단적으로 특정인을 괴롭히는 말  
사이버 파도림을 일컫는 말

## 2. 사이버불링의 형태 (1)

- ▶ **사이버 왕따놀이** : 단체 대화방에서 번갈아가며 피해친구를  
비방하거나 모욕하는 놀이
- ▶ **사이버 파돌림** : 단체 대화방에 피해자를 초대한 뒤 모두  
빠져나가거나 말을 걸지 않는 행동
- ▶ **사이버 감옥** : 단체 대화방에 초대된 피해자가 나가면  
계속 초대해서 괴롭히는 행동

## 2. 사이버불링의 형태 (2)

- ▶ **사이버 비방** : 메시지 형태로 피해자에게 비속어를 전달하는 행동
- ▶ **사이버 명령** : 피해자가 원하지 않는 행동이나 심부름을 강요하는 행동
- ▶ **사이버 스토킹** : 피해자가 싫어하는 글이나 사진 등을 지속적으로 보내서 불안하게 만드는 행동

### 3. 사이버불링의 일반적인 유형들



인터넷에서 특정 학생에게 집단욕설을  
하기 위해 왕따나 안티 카페 만들기



피해자 관련 사진이나 동영상 찍어  
SNS로 공유하기



스마트폰을 통해 상대방을 모욕하고 비방하는  
문자 메시지나 사진 보내기



채팅의 감옥 속에서 못 빠져나가도록  
계속 초대해서 괴롭히기

## 올바른 소셜미디어 사용을 위한 약속

★ 소셜미디어에 표현할 때 우리가 지켜야 할 것 BEST 3

● 1위 :

까답 :

● 2위 :

까답 :

● 3위 :

까답 :

학습소감문  
(1차시)

## 나의 온라인 댓글은 올바를까?

\_\_\_\_\_학년 \_\_\_\_\_반 이름 \_\_\_\_\_

★ 학습을 하면서 느낀 점을 쓰세요.

★ 바라는 점이나 앞으로의 각오를 쓰세요.



## 채팅에서 일어난 일 - 연극 대본 (I)

★핑퐁~! 대화방에 초대되었습니다!

- ▶ 평범 : 안녕!
- ▶ 저격 : 난 별로 안반가운데... ㅋㅋㅋ
- ▶ 상처 : 나대지 말아줄래!
- ▶ 무시 : 재도 우리 반이었나?
- ▶ 저격 : 내일 무엇하고 놀까?
- ▶ 상처 : 요즘 뭐 재미있는 것 없나! ㅈㅈㅈㅈㅈ
- ▶ 무시 : 평범이 너 우리 무시 하나?
- ▶ 평범 : 아니, 난. 그냥...
- ▶ 저격 : 뭐래~
- ▶ 상처 : 말을 해라! 말을. 아직 덜 배웠나!
- ▶ 무시 : 사람은 맞지! 고스트 아니야!
- ▶ 평범 : 축...구 할... 레?

- ▶ 상처 : 땀나고 냄새 나는거 싫다. 더러운데!
- ▶ 저격 : 평범! 너한테 나는 냄새가 땀이었나?
- ▶ 무시 : 누가 방향제 좀 뿌려봐!
- ▶ 평범 : 냄새 안나는데
- ▶ 저격 : 그건 너 생각이고
- ▶ 상처 : 코 뚫어줄까? 송곳 플리즈!
- ▶ 무시 : 재 좀 내보내라!
- ▶ 평범 : 갈게...

## 채팅에서 일어난 일 - 연극 대본 (2)

★핀톡~! 대화방에 초대되었습니다!

- ▶ 평범 : 안녕!
- ▶ 저격 : 난 별로 안반가운데... ㅋㅋㅋ
- ▶ 상처 : 나대지 말아줄래!
- ▶ 무시 : 재도 우리 반이었나?
- ▶ 저격 : 내일 무엇하고 놀까?
- ▶ 상처 : 요즘 뭐 재미있는 것 없냐! ㄸㄸㄸㄸㄸㄸ
- ▶ 무시 : 평범이 너 우리 무시 하나?
- ▶ 평범 : 아니, 난. 그냥...

# 관객 소동

저격, 상처, 무시 : 놀려먹기가 제일 재미있어!  
이 장난 너무 재미있어 보이지 않냐?

- ▶ 저격 : 뭐래~
- ▶ 상처 : 말을 해라! 말을. 아직 털 배웠냐!
- ▶ 무시 : 사람은 맞지! 고스트 아니야!
- ▶ 평범 : 축...구 할... 래?

# 관객 소동

평범 : 난 무섭기도 하고 친하게 지내고 싶기도  
한데 어떻게 하지? 방법 좀 알려줄래?

- ▶ 상처 : 뭐냐고 냄새 나는거 싫다. 더러운데!
- ▶ 저격 : 평범! 너한테 나는 냄새가 땀이었냐?
- ▶ 무시 : 누가 방향제 좀 뿌려봐!
- ▶ 평범 : 냄새 안나는데

# 관객 소동

저격, 상처, 무시 : 다음에는 누구를 초대할까?  
너도 초대해 줄까?

- ▶ 저격 : 그건 너 생각이고
- ▶ 상처 : 코 뚫어줄까? 승곳 플리즈!
- ▶ 무시 : 재 좀 내보내라!
- ▶ 평범 : 갈게...

# 관객 소동

평범 : 나 너무 힘들어! 도와줄래?

# 연극 속 배우들의 느낌 공감하기

## 채팅에서 일어난 일 - 연극 대본(2)

**평범~! 대화방에 초대되었습니다!**

- ▶ 평범 : 안녕!
- ▶ 저격 : 난 별로 안반가운데... ㅋㅋㅋ
- ▶ 상처 : 나대지 말아줄래!
- ▶ 무시 : 재도 우리 반이었나?
- ▶ 저격 : 내일 무엇하고 놀까?
- ▶ 상처 : 요즘 뭐 재미있는 것 없냐! ㅜㅜㅜㅜㅜㅜ
- ▶ 무시 : 평범이 너 우리 무시 하나?
- ▶ 평범 : 아니, 난. 그냥...

**《관객 소통》**

**저격, 상처, 무시 : 놀러먹기가 제일 재미있어!**  
**이 장난 너무 재미있어 보이지 않냐?**

- ▶ 저격 : 뭐래~
- ▶ 상처 : 말을 해라! 말을. 아직 덜 배웠냐!
- ▶ 무시 : 사람은 맞지! 고스트 아니야!
- ▶ 평범 : 축...구 할... 래?

**《관객 소통》**

**평범 : 난 무섭기도 하고 친하게 지내고 싶기도 한데**  
**어떻게 하지? 방법 좀 알려줄래?**

- ▶ 상처 : 땀나고 냄새 나는거 싫다. 더러운데!
- ▶ 저격 : 평범! 너한테 나는 냄새가 땀이었나?
- ▶ 무시 : 누가 방향제 좀 뿌려봐!
- ▶ 평범 : 냄새 안나는데

**《관객 소통》**

**저격, 상처, 무시 : 다음에는 누구를 초대할까?**  
**너도 초대해 줄까?**

- ▶ 저격 : 그건 너 생각이고
- ▶ 상처 : 코 뚫어줄까? 송곳 플리즈!
- ▶ 무시 : 재 좀 내보내라!
- ▶ 평범 : 갈게...

**《관객 소통》평범 : 나 너무 힘들어! 도와줄래?**

**Question**

평범이는 어떤 감정을 받을 것으로 생각되나요?

**Question**

저격, 상처, 무시는 어떤 감정을 갖고 있는 것으로 보이나요?

**Question**

배우로 참여하였다면 어떤 느낌을 받았나요?

**Question**

왜 이런 일이 발생하게 되었을까요?



# 핑퐁! 보민이와 지우의 채팅

보민

너 때문에 기분 나빠!

지우

보민

지우

보민

지우

보민

지우

보민

지우

보민

2차시 활동지 A4로 뽑아 수업 전 미리 준비해 주세요.

## 채팅 속 감정

**질문 1** 채팅에서 갈등이 생기는 까닭은 무엇일까요?

**질문 2** 내가 생각하는 '채팅 갈등 해결방법'을 써주세요.

학습소감문  
(2차시)

## 나의 채팅은 어떤 감정으로 전달될까?

\_\_\_\_\_학년 \_\_\_\_\_반 이름 \_\_\_\_\_

★ 학습을 하면서 느낀 점을 쓰세요.

★ 바라는 점이나 앞으로의 각오를 쓰세요.

2017 인터넷윤리 교수·학습 지도안 공모전 우수지도서

기획

최두진 한국정보화진흥원 디지털문화본부장  
김소영 한국정보화진흥원 사이버윤리팀 수석연구원  
곽해숙 한국정보화진흥원 사이버윤리팀 책임연구원

집필

이윤희 서울매동초등학교 교사  
유수진 서울등양초등학교 교사  
김정애 나주초등학교 교사  
김금화 이리모현초등학교 교사  
박정현 만수북중학교 교사  
최성인 진천상산초등학교 교사

감수

김양은 건국대학교 KU커뮤니케이션연구소 연구교수

발행인 이효성·서병조  
발행처 방송통신위원회·한국정보화진흥원  
발행일 2018년 2월

이 책은 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금하며,  
아름다운 인터넷 세상 홈페이지 (www.아름다운인터넷.kr)에서 다운로드 하실 수 있습니다.

\* 방송통신위원회  
www.kcc.go.kr | (13809) 경기도 과천시 관물로 47, 2동 | 대표전화 : 02-500-9000

\* 한국정보화진흥원  
www.nia.or.kr | (41068) 대구시 동구 첨단로 53 | 대표전화 : 053-230-1114