

스마트하게
주의 깊게
안전하게
친절하게
용감하게

Be
Internet
Awesome

디지털 안전 및
시민의식 교육과정
업데이트: 2021년 6월

Google과 인터넷 안전 협의체(Net Safety Collaborative), 인터넷안전보장연합(Internet Keep Safe Coalition)이 공동으로 제작한 올바르게 인터넷 사용하기 교육과정에 오신 것을 환영합니다. 이 리소스는 어린이가 인터넷을 안전하고 스마트하게 사용하는 데 필요한 역량을 교육하고자 제작된 올바르게 인터넷 사용하기 프로그램에서 사용됩니다.

올해 이 교육과정에는 10가지 활동이 새로 추가되었습니다. Google은 비영리단체인 아동 위원회(Committee for Children)와 파트너십을 맺고 어린이의 디지털 탐색 여정을 지도하기 위한 새로운 사회정서학습(SEL) 활동을 마련했습니다. 또한 오늘날 디지털 세상의 요구사항을 충족할 수 있도록 검색 능력에 관한 새로운 수업을 추가하고 안전 및 보안 활동도 업데이트했습니다. 아동 발달의 폭넓은 스펙트럼을 반영하기 위해 활동의 카테고리도 학년별로 분류했습니다.

특히 올바르게 인터넷 사용하기 프로그램은 뉴햄프셔 대학 아동 대상 범죄 연구 센터 (Crimes Against Children Research Center)의 철저한 평가를 거쳤으며, 그 결과 온라인 안전과 디지털 시민의식이라는 주제에 관한 학습에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 입증된 최초의 인터넷 안전 프로그램으로 인정받았습니다.

올바르게 인터넷 사용하기 교육과정은 별도의 자료나 도구가 필요 없습니다. 모든 활동은 사전 작업 훈련이나 교육에 필요한 특수 장비 또는 리소스 없이 최소한의 수업 준비만으로도 진행할 수 있도록 만들어졌습니다. 또한 모험으로 가득한 온라인 게임인 Interland에서 게임플레이를 즐기며 배운 내용을 복습할 수 있어, 디지털 안전과 시민의식에 관한 학습이 인터넷 그 자체의 특징과 마찬가지로 양방향으로 재미있게 이루어집니다.

올바른 디지털 생활을 위한 원칙을 이루는 디지털 시민의식 및 안전의 기본 주제 5가지는 다음과 같습니다.

- **공유는 신중하게:** 디지털 발자국과 책임감 있는 커뮤니케이션
- **어떤 정보를 믿어야 할까요?**: 피싱, 사기, 신뢰할 수 있는 출처
- **비밀을 지켜 주세요:** 온라인 보안과 비밀번호
- **친절한 사람이 멋진 사람:** 부정적인 온라인 행동에 맞서기
- **의심스러운 것은 주변에 알리세요:** 의심스러운 콘텐츠와 시나리오

이 교육과정은 2~6학년을 위해 만들어졌지만 그보다 위 또는 아래 학년을 가르치는 교사들도 수업 내용이 유용하다고 평가했으며, 특히 핵심 용어, 반 전체 토의(연령에 맞춰 조정), 게임플레이가 좋은 평가를 받았습니다. 교육과정을 처음부터 끝까지 마치거나 학생들에게 가장 필요한 한두 가지 내용을 깊이 있게 살펴보는 등 다양한 시도를 통해 학생들에게 가장 적합한 방법을 찾아보시기 바랍니다. 수업에 바로 사용할 수 있는 Pear Deck 슬라이드, 인쇄해서 즐기는 활동, 가족 교육 가이드와 가정 학습용 팁 등 교육과정을 보완하는 추가적인 교사 및 가족 리소스도 찾아볼 수 있습니다.

국제교육기술협회(ISTE)는 올바르게 인터넷 사용하기에 대한 독립 기관의 감사를 완료했으며, 이 프로그램을 학생들이 2021 ISTE 학생 표준(Standards for Students)의 준수를 준비하기 위해 사용하는 리소스로 인정했습니다. 올바르게 인터넷 사용하기는 철저한 준비 태세 측면에서 ISTE로부터 표준 준수 마크를 획득하기도 했습니다.

목차

교사용 가이드

자료 1	교육과정 진행 방법.....	4
자료 2	용어 활동	
자료 3	부모님 대상 소개 이메일/편지 양식	
자료 4	자주 묻는 질문(FAQ)	

공유는 신중하게 1단원

1차시	공유하지 말아야 하는 경우	12
2차시	비밀로 유지하기	
3차시	그런 뜻이 아니에요!	
4차시	프레임 결정하기	
5차시	그런데 이 사람은 누구죠?	
6차시	온라인상의 다른 사람에게는 우리가 어떻게 보일까요?	
7차시	Interland: 신중함의 산	

어떤 정보를 믿어야 할까요? 2단원

1차시	팝업, 사칭, 기타 사기	34
2차시	'말하는' 사람 확인하기	
3차시	진실인지 확인하기	
4차시	온라인에서 신뢰할 수 없는 정보 알아채기	
5차시	내가 검색엔진이라면	
6차시	인터넷 검색 연습하기	
7차시	Interland: 진실의 강	

비밀을 지켜 주세요 3단원

1차시	그건 제가 한 게 아닌데요!.....	70
2차시	효과적인 비밀번호를 만드는 방법	
3차시	혼자만 알기	
4차시	Interland: 보물의 탑	

친절한 사람이 멋진 사람 4단원

1.1차시	감정 알아채기.....	82
1.2차시	공감 연습하기	
2.1차시	친절 약속	
2.2차시	친절하게 행동하는 방법	
3차시	부정적인 태도 대신 친절한 태도	
4차시	어조	
5차시	사진의 의미를 바꾸는 말의 힘 참고	
6차시	Interland: 친절의 왕국	

의심스러운 것은 주변에 알리세요 5단원

1차시	용감하다는 것은 어떤 의미일까요?	110
2차시	모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기	
3차시	다른 사람을 도울 수 있는 방법	
4.1차시	불쾌감을 주는 콘텐츠를 보게 된 경우: 어떻게 해야 하나요?	
4.2차시	불쾌감을 주는 온라인 콘텐츠: 어떻게 해야 하나요?	
5.1차시	화면을 통해 접하게 된 불편한 내용에 대처하기	
5.2차시	온라인에서 악의적인 행동에 대처하기	
6차시	도움을 요청해야 하는 상황	
7차시	온라인에서도 신고하기	

교육과정 진행 방법

올바르게 인터넷 사용하기 교육과정은 수업 중 특정 학생 그룹에 맞춰 간편하게 조정할 수 있도록 유연하게 만들어졌습니다. 일정과 학생의 준비 정도에 따라 필요에 맞게 수업 내용을 변형해 보는 것이 좋습니다. 예를 들어 이 과정에서는 학급 전체에서 진행할 것을 권장하는 활동일지라도, 학생들을 잘 아는 교사가 판단하기에는 소그룹으로 나눠서 진행하는 것이 더 나을 수도 있습니다. 이와 같은 변형을 적극 활용하시기를 바랍니다. 선생님의 역량을 발휘해 보세요.

교육과정에 관해 알아두어야 할 사항은 다음과 같습니다.

- 모든 단원에는 수업 내내 등장하는 용어 목록이 제공됩니다. 이 목록을 인쇄해서 학생들에게 학습 자료로 나누어 줄 수 있습니다. 이어지는 페이지에 나오는 **용어 활동**도 꼭 확인해 보세요.
- 5개 단원마다 차시 수가 다릅니다. 모든 차시는 다음과 같은 구조로 되어 있습니다.
 - 학습 목표**
 - 토론 주제:** 교사를 위한 배경 지식으로 학생들이 이해하기 쉽게 작성되었으며, 학생들에게 읽어주고 싶은 경우에 사용합니다.
 - 학습 활동:** 일부 활동에는 학년별 권장 수정사항이 있을 수 있습니다.
 - 정리:** 차시 내용을 요약하고 복습할 기회를 제공합니다.
- 차시 제목마다 권장 학년을 나타내는 기호가 표시되어 있습니다. 미디어 리터러시 및/또는 사회정서학습 수업인 경우에도 기호가 표시됩니다.

학년	학년	학년	미디어 리터러시	사회정서학습(SEL)
2~6	2~3	4~6	ML	SEL

4. 이 교육과정은 두 가지 방식으로 진행할 수 있습니다. 차시가 수록된 순서대로 진행할 수도 있고, 담당 학생의 구체적인 디지털 학습 니즈에 맞는 순서에 따라 진행할 수도 있습니다. 단원의 순서는 기초 수업부터 시작하도록 되어 있지만, 이 자료의 일부 내용을 이미 알고 있는 학생이 많으므로 구체적으로 발전시키기를 원하거나 필요로 하는 구체적인 부분이 무엇인지 학생들에게 직접 물어볼 수 있습니다. 학생들이 아는 내용과 모르는 내용에 관해 이야기를 나누는 것이 좋은 출발점이 될 수 있습니다. 모두가 함께 **올바르게 인터넷 사용하기**를 즐기시기 바랍니다.

어휘 활동

활동에 사용되는 용어는 각 단원의 시작 부분에서 찾을 수 있습니다.

단어 맞히기



필요한 자료:

- 용어를 보여줄 수 있는 보드(칠판, 포스터 종이, 화이트보드 등)

방법 안내

- 학생들은 파트너를 찾습니다.
- 파트너 1은 보드를 등지고 서거나 앉습니다.
- 교사는 보드에 3~5개 단어를 보여줍니다.
- 파트너 2는 보드를 보고 파트너 1에게 첫 번째 단어를 설명합니다. **단어를 직접 말하지는 않습니다.**
- 파트너 1은 단어를 추측해 봅니다.
- 파트너 1이 첫 번째 단어를 맞히면 파트너 2는 다음 단어로 넘어갑니다.
- 파트너 1이 보드에 있는 모든 단어를 맞힐 때까지 3~6단계를 반복합니다.
- 다음 라운드에서는 파트너 1과 2가 역할을 바꿉니다. 새로운 단어로 활동을 반복합니다.

올바르게 인터넷 사용하기 빙고



필요한 자료:

- 활동지: 올바르게 인터넷 사용하기 빙고 카드
- 게임용 말(작은 주사위, 종이 클립, 콩 등 위치를 표시하는데 사용할 수 있는 물건)

방법 안내

- 각 학생에게 올바르게 인터넷 사용하기 빙고 카드(5x5 또는 3x3 빙고 카드 중 선택)와 게임용 말을 나눠줍니다.
- 학생은 해당하는 단원의 용어로 빙고 카드를 채웁니다.
- 교사가 용어의 정의를 읽어줍니다. 교사는 단원의 용어 목록에서 정의를 무작위로 고를 수 있습니다.
- 학생은 정의와 일치하는 단어가 자신의 빙고판에 있는지 살펴보고 게임 말로 표시합니다.
- 열, 행 또는 대각선 하나를 게임 말로 전부 채운 학생은 '빙고!'를 외칠 수 있습니다.
- 현재의 빙고 카드로 계속 플레이하거나 게임 말을 모두 치우고 다시 플레이합니다.

워드 웹



필요한 자료:

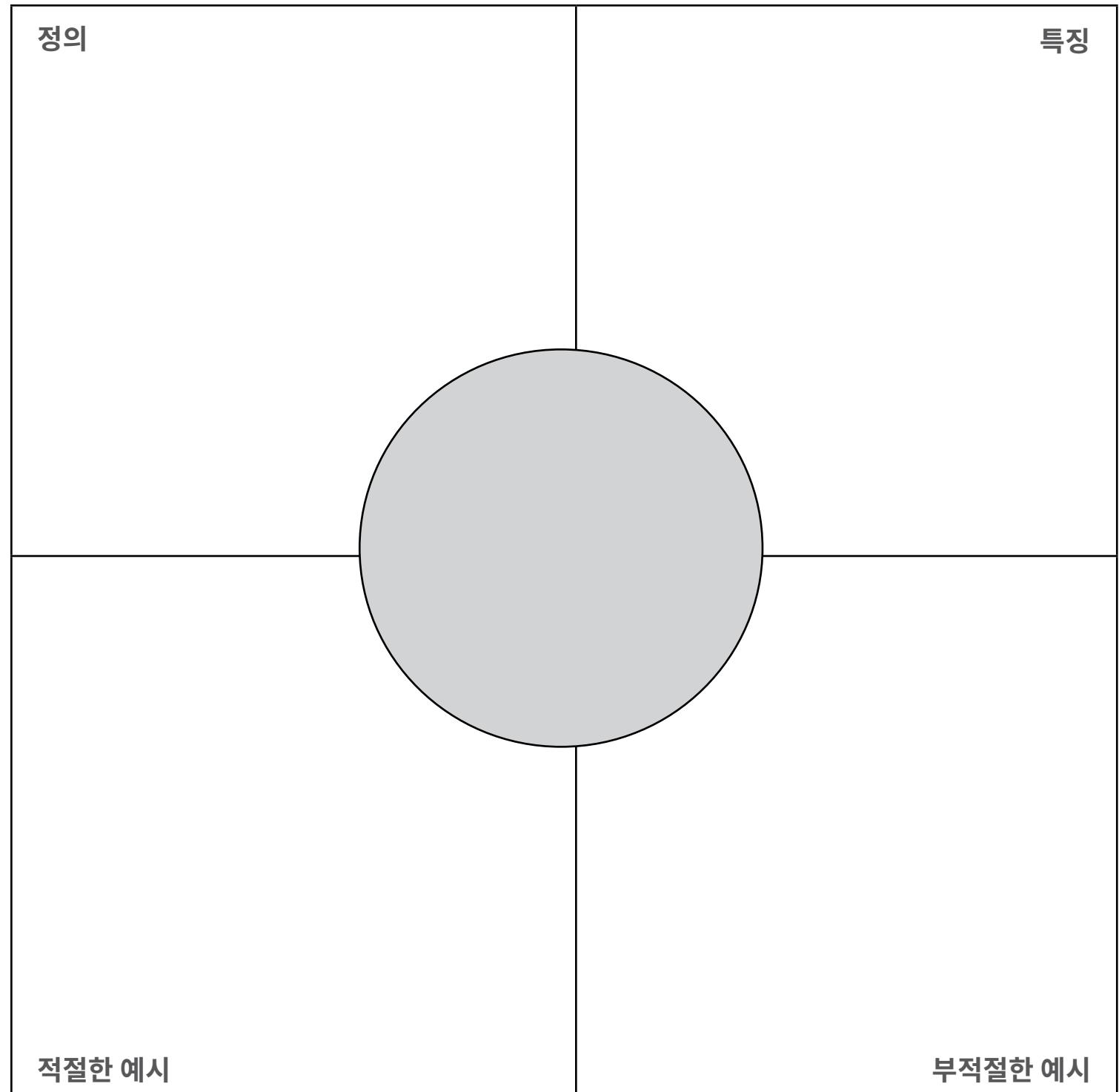
- 활동지: 워드 웹 (8페이지)

방법 안내

- 각 학생은 파트너 한 명을 찾습니다.
- 그룹마다 워드 웹 활동지를 나눠줍니다(학생들이 종이에 워드 웹 활동지를 직접 그릴 수도 있음).
- 학생들은 활동지에 있는 원 안에 단어 하나를 쓰니다. 이 단계는 세 가지 방법으로 진행할 수 있습니다.
 - 모든 그룹에 동일한 단어를 배정합니다.
 - 그룹마다 다른 단어를 배정합니다.
 - 학생들이 단원 목록에서 직접 단어를 선택합니다.
- 학생들이 파트너와 함께 활동지를 채웁니다.
- 완료하고 나면 다음과 같은 방법으로 이 활동을 확장할 수 있습니다.
 - 학생이 새로운 용어로 다른 워드 웹을 채웁니다.
 - 완료된 활동지를 모은 뒤 교실 벽에 붙여 단어 벽면을 만듭니다.
 - 반 친구들의 워드 웹을 살펴보는 갤러리 워크를 진행합니다.

올바르게 인터넷 사용하기 빙고 카드(5x5)

올바르게 인터넷 사용하기 빙고 카드(3x3)



부모님 대상 소개 이메일/편지 양식

다음은 올바르게 인터넷 사용하기를 통해 어린이들이 안전하고 스마트한 디지털 시민이 되는 방법을 배울 예정이라는 사실을 알리는데 사용할 수 있는 이메일 또는 편지 양식입니다.



부모님, 안녕하세요.

아이들이 어릴 때 우리는 온라인상의 안전을 유지하면서 인터넷을 최대한 활용할 수 있도록 돋는 데 최선을 다합니다. 아이들이 청소년기로 접어들면서 우리의 역할은 온라인에서 이루어지는 일상생활의 일부분을 안전하고 사려 깊게 헤쳐 나가는 법을 배울 수 있도록 도와주는 방향으로 바뀌게 됩니다.

[학교 이름]에서는 [학년] 학생들이 다음 역량을 갖출 수 있도록 부모님과 협력하고자 합니다.

- 비판적으로 사고하고 앱, 웹사이트, 기타 디지털 콘텐츠를 평가합니다.
- 스스로를 보호하여 괴롭힘, 사기 같은 온라인 위협의 피해를 방지합니다.
- 스마트하게 공유합니다. 무엇을, 언제, 어떻게, 누구와 공유할지 잘 생각합니다.
- 친절하고 존중하는 태도로 온라인상의 다른 사람을 대하고 개인 정보 보호도 존중합니다.
- 부모님이나 믿을 수 있는 어른의 도움을 요청하여 어려운 상황을 헤쳐 나갑니다.

이러한 노력에 더해 올해는 어린이가 온라인상에서 안전하고 스마트하게 활동하는 데 필요한 능력을 교육하기 위해 설계된 다면적 프로그램, 올바르게 인터넷 사용하기를 제공합니다. 프로그램 자료들에 포함된 Interland라는 브라우저 기반 게임을 통해 이러한 역량을 양방향으로 재미있게 배울 수 있습니다. 물론 집에서도 플레이하실 수 있습니다(아이들이 배운 내용을 보여드리고 싶어 할지도 모르니까요). Google이 교사, 연구자, Net Safety Collaborative 및 iKeepSafe.org의 온라인 안전 전문가와 협력하여 개발한 Be Internet Awesome은 재미있고 연령에 적합한 학습 환경이며, 다음과 같은 다섯 가지 기본적인 수업을 바탕으로 만들어졌습니다.

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 공유는 신중하게 • 친절한 사람이 멋진 사람 | <ul style="list-style-type: none"> • 어떤 정보를 믿어야 할까요 • 친절한 사람이 멋진 사람 | <ul style="list-style-type: none"> • 비밀을 지켜 주세요 • 의심스러운 것은 주변에 알리기 |
|---|---|--|

스마트하고 안전하게 기술을 사용하면 학생이 스스로 학습을 주도할 수 있으며 학교가 교육 기능을 보다 효과적으로 수행하는 데 도움이 됩니다. [학교 이름]의 모든 재학생이 학교 안팎에서 온라인을 통해 학습하고 탐색하며 안전하게 지낼 수 있도록 하겠다는 목표를 달성하는 데 이 프로그램이 중요한 역할을 할 것이라 생각합니다.

학생들이 수업 중에 사용할 리소스를 소개하고 이번 새 프로그램에 관한 정보를 공유할 수 있어 기쁘게 생각하며, g.co/BeInternetAwesome에서 자료들을 확인해 보시기를 바랍니다. 가정에서 학생들에게 배운 내용을 물어보고 계속 대화를 이어가 보세요. 부모님께서도 유용한 개인 정보 보호 및 보안 팁을 얻으실 수 있을 것입니다.

감사합니다.
[교사 이름]

자주 묻는 질문(FAQ)

학생이 Interland를 플레이하기 전에 수업을 마쳐야 하나요?

아니요, 하지만 수업을 들어두면 유용할 수 있습니다. 이 게임은 교육과정에서 배운 내용을 복습할 때 효과가 가장 좋습니다. 게임을 플레이하기 전에 토의와 브레인스토밍에 참여할 기회가 있다면 더 재미있게 즐길 수 있습니다.

올바르게 인터넷 사용하기를 진행하려면 학생에게 Google 계정이 필요한가요?

아닙니다. 올바르게 인터넷 사용하기는 사이트를 방문하는 누구나 이용할 수 있습니다. Google에서는 학생 데이터를 수집하지 않기 때문에 올바르게 인터넷 사용하기에도 로그인, 비밀번호 또는 이메일이 필요하지 않습니다.

어떤 기기가 Interland와 호환되나요?

Interland는 인터넷이 연결되어 있고 웹브라우저가 있는 모든 기기에서 작동합니다. 따라서 학생들은 대부분의 데스크톱 또는 노트북 컴퓨터, 태블릿, 스마트폰에서 올바르게 인터넷 사용하기를 이용할 수 있습니다.

URL이 어떻게 되나요?

- 올바르게 인터넷 사용하기 홈페이지를 이용하려면 g.co/BeInternetAwesome으로 이동하세요.
- Interland 게임을 즐기려면 g.co/Interland로 이동하세요.
- 올바르게 인터넷 사용하기 교육과정을 살펴보려면 g.co/BeInternetAwesomeEducators로 이동하세요.
- 가족용 리소스를 찾는다면 g.co/BeInternetAwesomeFamilies로 이동하세요.

특별한 교육을 받았거나 특정 유형의 교사들만이 교육과정을 지도할 수 있나요?

- 첫 번째: 초/중/고교(K-12) 교사라면 누구나 학생들에게 이 교육과정을 지도할 수 있습니다.
추가 교육은 필요하지 않습니다.
- 두 번째: 모든 교사는 특별합니다. :)
- 세 번째: 수업은 교사와 학생이 편안하고 재미있게 주고 받는 내용으로 최적화되어 있으며 교사는 판단하지 말고 적극적으로 경청하는 것이 가장 좋습니다.

올바르게 인터넷 사용하기 교육에 가장 적합한 학년은 몇 학년인가요?

교육과정, 게임, 웹사이트의 리소스를 포함한 전체 프로그램은 2~6학년(만 7~12세) 사용자에게 적합하게 만들어져 있습니다. 그러나 교사가 교육과정을 어떻게 조정하는지에 따라 모든 학년에 유용한 주제가 될 수도 있습니다.

아이들이 어떻게 게임을 통해 학습할 수 있나요?

게임을 플레이하면 안전하고 교육적인 공간에서 건강한 디지털 관행을 살펴보고 디지털 상호작용과 그 결과를 이해할 수 있으므로 교육과정에서 배운 개념이 강화됩니다.

각 수업은 Google 클래스룸에서 사용할 수 있나요?

그럼요, 당연하죠. Interland를 특정 수업 또는 섹션에 배정하거나 수업 공지의 형태로 모든 학생에게 리소스를 제공할 수 있습니다.

프로젝트의 화이트보드에서 간편하게 활용할 수 있는 워크시트 활동지가 포함된 공유 폴더 또는 웹사이트가 있나요?

네, 프레젠테이션 덱의 형태로 되어 있습니다. 최신 업데이트의 경우 교육과정을 슬라이드 덱에 맞춰 손쉽게 발표, 배포, 공유할 수 있도록 Pear Deck으로 작업합니다. g.co/BeInternetAwesomeEducators에서 리소스를 찾아볼 수 있습니다.

디지털 시민의식 전문가만이 프로그램을 활용할 수 있나요?

그렇지 않습니다. 교육과정은 교사가 선택해서 수업에 활용할 수 있도록 만들어졌습니다. 또한 디지털 안전 및 시민의식 주제와 관련해 복습하거나 자세히 알아보려면 g.co/OnlineSafetyEduTraining에서 교사를 위한 온라인 수업을 수강하면 됩니다.

올바르게 인터넷 사용하기 교육과정은 국가 및 주별 교육과정 기준에 부합하나요?

반가운 질문이네요. 예, 부합합니다. 이 교육과정은 ISTE(국제교육기술협회) 및 AASL(미국 학교 사서 협회) 표준을 모두 준수합니다.

학생이 Interland에 과제물을 저장할 수 있나요?

현재 버전에서는 저장할 수 없으며 변경될 가능성도 높지 않습니다. 올바르게 인터넷 사용하기는 파일 저장을 비롯한 어떠한 개인 식별 정보도 생성하거나 저장하지 않습니다. 여기에는 이유가 있습니다. Google은 학생 데이터를 수집하지 않으며 누구나 접근 가능한 환경을 조성하고자 했습니다. 따라서 계정이나 로그인, 비밀번호도 따로 필요하지 않습니다.

좋습니다. 하지만 많은 학생들이 게임을 완료했다는 사실과 배운 내용을 자랑하고 싶어 합니다.
이러한 의견을 반영하여, 학생의 이름을 입력하면 학생에게 맞춤화된 과정 완료 인증서가 작성되고 이를 인쇄할 수 있는 맞춤설정식 인증서 템플릿을 만들었습니다.

다른 교사용 리소스는 어디에서 찾을 수 있나요?

올바르게 인터넷 사용하기 교사용 자료는 모두 g.co/BeInternetAwesomeEducators의 리소스 페이지에서 찾을 수 있습니다.

올바르게 인터넷 사용하기 사용자가 아이디어를 공유하고 도움을 얻을 수 있는 온라인 커뮤니티가 있나요?

그럼요. Google도 애용하고 있습니다. Google은 트위터를 통해 자주 아이디어를 공유하고 교사와 소통합니다. [@GoogleForEdu](#)를 팔로우하여 올바르게 인터넷 사용하기와 다른 주제에 대해 자세히 알아보세요.

공유는 신중하게

온라인에서 나 자신과 내 정보를 보호하는 방법

차시 개요

공유하지 말아야 하는 경우

2~6학년

비밀로 유지하기

2~6학년

그런 뜻이 아니에요!

ML 2~6학년

프레임 결정하기

ML 2~6학년

그런데 이 사람은 누구죠?

2~6학년

온라인상의 다른 사람에게는 우리가 어떻게 보일까요?

2~6학년

Interland: 신중함의 산

2~6학년

학습 주제

교사와 부모님은 디지털상에서의 실수가 감정과 평판, 개인 정보에 해를 끼칠 수 있다는 것을 알고 있습니다. 그러나 지금은 무해해 보이는 게시물이 나중에, 그것도 먼 미래에 그 게시물을 볼 거라고 생각지도 못했던 사람들로부터 오해를 일으킬 수 있음을 아이들에게 이해시키기는 어렵습니다.

이 수업의 활동에서는 구체적인 사례와 생각해 보게 하는 논의를 통해 어린이에게 온라인에서 긍정적인 태도로 활동하고 자신의 개인 정보를 보호하는 방법을 지도합니다.

학습 목표

- ✓ **긍정적인 평판:** 온라인과 오프라인 모두에서 긍정적인 평판을 만들고 관리합니다.
- ✓ **존중:** 자신의 생각과 다르더라도 다른 사람이 정한 개인 정보의 경계선을 존중합니다.
- ✓ **이해:** 디지털 발자국을 잘못 관리했을 때 나타날 수 있는 영향을 이해합니다.
- ✓ **도움 요청:** 불편한 경험을 했을 때 어른에게 도움을 요청합니다.

교육과정 요소

ISTE Standards for Educators: 1a, 1b, 2a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 4d, 5a, 6a, 6b, 6d, 7a

ISTE Standards for Students: 1c, 1d, 2a, 2b, 2d, 3b, 3d

AASL Learning Standards: I.a.1, I.b.1, I.c.1, I.d.3, I.d.4, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

공유는 신중하게 어휘 설명

1, 2차시

온라인 개인정보 보호: 보통 온라인에서 공유하는 본인에 관한 정보와 이 정보를 보고 공유할 수 있는 대상을 제어하는 능력을 의미하는 광범위한 용어입니다.

개인 정보: 이름, 도로명 주소, 전화번호, 주민등록번호, 이메일 주소 등 개인을 식별하는 정보를 개인(또는 민감한) 정보라고 합니다. 이러한 종류의 정보는 온라인에서 공유하지 않기로 스스로 규칙을 정해두는 것이 좋습니다.

평판: 다른 사람이 나에 대해 갖는 생각이나 의견, 인상, 신념입니다. 다른 사람이 나를 어떻게 생각하는지 확실히 알 수는 없지만 긍정적이거나 좋게 생각하기를 바라는 경우가 많습니다.

3차시

코드: 특정한 의미나 메시지를 담고 있는 단어 또는 문구, 이미지(로고 또는 이모티콘) 또는 기호나 기호의 집합입니다. 몇 사람만 아는 비밀 코드일 수도 있지만 대개는 모든 사람이 이해하는 무언가를 상징하는 기호인 경우가 많습니다.

맥락: 메시지 또는 우리가 보는 어떤 내용에 대한 이해를 돋는 관련 정보입니다. 맥락에는 메시지가 있는 위치나 메시지가 표시된 시각, 메시지를 보낸 사람이 포함될 수 있습니다.

해석: 사람이 메시지 또는 메시지의 의미를 이해하는 방식입니다.

대표성: 사물, 사람 또는 집단에 대해 많은 내용을 전달하거나 진실을 드러내는 사진, 기호 또는 설명을 가리킵니다.

4차시

프레임: 풍경, 인물, 사물의 사진이나 동영상을 촬영할 때 프레임은 시청자에게 보이는 부분을 결정합니다. 프레임 밖에 둔 부분은 시청자가 볼 수 없습니다.

5, 6차시

가정: 나 또는 다른 사람이 사람 또는 사물에 관해 사실이라고 생각하지만 사실이라는 증거가 없는 경우를 말합니다.

관리: 보는 사람에게 미칠 수 있는 영향 또는 나에 관한 인상을 등을 생각하면서 텍스트, 사진, 사운드, 일러스트, 동영상 등 온라인에 게시할 대상을 정하고 이를 정리해서 게시하는 행위입니다.

디지털 발자국(또는 디지털 흔적): 디지털 발자국은 온라인에 남아 있는 나에 관한 모든 정보입니다. 사진이나 오디오, 동영상, 텍스트에서부터 '좋아요'와 내가 친구의 프로필에 남긴 댓글까지 모든 흔적이 디지털 발자국에 포함됩니다. 걸을 때 발자국이 땅에 남는 것처럼 온라인 활동을 할 때도 흔적이 남습니다.

사실: 참이거나 참이라고 증명할 수 있는 대상입니다.

의견: 사람 또는 사물에 대한 나 또는 다른 사람의 믿음으로, 믿음은 증명이 불가능하므로 반드시 사실이라고 할 수는 없습니다.

7차시

과도한 공유: 온라인에 너무 많은 것을 공유하는 행위입니다. 보통 특정 상황 또는 온라인 대화에서 개인정보 또는 자신에 관한 정보를 너무 많이 공유하는 것을 의미합니다.

공유는 신중하게: 1차시

공유하지 말아야 하는 경우

학생들은 짹을 지어 가상의 비밀을 비교하고 개인 정보 보호의 영역에 관해 생각하기 시작합니다.

차시 정보: 모든 연령을 위한 인터넷 개인 정보 보호 기초 수업입니다. 공유한 내용을 돌이키거나 공유한 내용을 볼 사람과 향후 퍼져나갈 범위를 통제하기가 거의 불가능한 이유에 관해 알아봅니다. 학생들에게 사용 중인 기술을 먼저 물어본 다음 활동에서 이러한 미디어와 기기를 언급하면 도움이 될 수 있습니다. 앱에 대해 잘 모르더라도 괜찮습니다. 아시다시피 학생들에게 도움을 요청하면 기꺼이 도와줄 테니까요.

학습 목표



- ✓ **이해:** 비밀로 유지해야 하는 개인 정보의 종류와 그 이유를 이해합니다.
- ✓ **기억:** 모든 사람은 개인 정보 보호에 관한 자신의 결정을 존중받아야 한다는 사실을 기억합니다.

토론 주제



개인 정보 보호는 왜 중요할까요?

인터넷 덕분에 친구, 가족을 비롯한 모든 사람과 의사소통하기가 매우 쉬워졌습니다. 우리는 메시지를 전송하고 사진을 공유하며 채팅과 라이브스트림에 참여하지만, 당장 또는 나중에 누가 이것을 보게 될지는 깊이 생각하지 않는 경우가 종종 있습니다. 재미있고 무해하다고 생각해서 올리는 사진이나 게시물을 볼 것이라고는 생각도 하지 않았던 사람이 보고 오해할 수 있으며, 이런 일은 지금 당장 또는 미래의 언젠가 발생할 수 있습니다. 이로 인해 기분이 상할 수도 있습니다. 장난을 이해하지 못한 사람은 여러분을 잘 모르기 때문에 여러분에 관해 나쁘게 생각할 수 있습니다. 일단 손을 떠나고 나면 돌이키기 어렵고 사람들이 복사하거나 스크린샷을 찍어서 공유할 수 있습니다. 다음을 꼭 기억하세요.

- 한 번도 만난 적 없는 사람이 내가 게시하거나 공유하는 내용을 보게 될 수도 있습니다.
- 나에 대한 내용이 온라인에 올라가면 누군가가 스크린샷을 찍어 공유하는 것만으로도 영원히 남을 수 있습니다. 마치 사인펜 같아서 한 번 쓰면 지우기가 매우 어렵습니다.
- 공개되어 있고 지우기 어려운 수많은 정보가 모두 합쳐져 사람들이 나에 대해 가지는 생각, 즉 평판을 이룹니다. 따라서 내가 공유하는 내용은 내가 최대한 통제할 수 있는 것이 좋습니다.

그래서 개인 정보 보호가 중요한 것입니다. 비공개로 게시하거나 공유하고자 한다고 확신하는 것만 공유함으로써, 즉 온라인에서 말하고 게시하고 공유하는 내용에 신중을 기함으로써 개인정보를 보호할 수 있습니다.

무언가를 게시하지 말아야 할 때가 언제인지 아는 것이 중요합니다. 즉 누군가의 게시물이나 사진, 댓글에 반응하지 않아야 하는 경우, 사실이 아닐 수 있는 내용을 장난으로라도 공유하거나 지나치게 공유하거나 개인 정보를 게시하지 않아야 하는 경우가 언제인지를 알아야 합니다. 우리는 모두 '게시하기 전에 생각하라'는 말을 들어 봤습니다. 정말 좋은 조언이기 때문에 널리 퍼진 거죠. 게시해도 괜찮은 내용, 게시물을 볼 수 있는 사람, 나와 다른 사람에게 미칠 영향(내일 당장 또는 다들 16살이 되었을 때), 아무것도 게시하지 않아야 할 경우를 생각하는 것이야말로 나 자신과 다른 사람의 개인 정보 보호를 존중하는 방법입니다.

공유는 신중하게: 2차시

비밀로 유지하기

추가로 논의해 볼 만한 질문은 다음과 같습니다(이러한 질문은 학생이 집에서 가족과 함께 토의해 볼 수도 있습니다).

- 본명, 주소, 전화번호, 다른 개인 정보를 온라인에 절대 게시하면 안 되는 이유는 무엇인가요?
- 다른 사람의 사진이나 동영상을 게시해도 괜찮을 때는 언제인가요?
- 다른 사람의 비밀이나 개인 정보를 말해도 괜찮을까요? 그 이유는 무엇인가요?
- 장난이라고 생각한다면 어떤가요?
- 나에게 중요한 사람이 게시한 개인적인 내용을 보니 이 사람이 위험에 처한 것 같다고 판단되면 어떻게 해야 할까요? 공유해도 될까요? 그 사람에게 걱정된다고 말해야 할까요? 그 사람을 걱정하는 어른에게 알리려고 한다는 사실을 이야기해야 할까요?

학습 활동



1. 비밀 만들기

진짜 비밀이 아닌 가짜 비밀이어야 합니다.

2. 짹과 대화하기

좋습니다. 비밀이 준비되었나요? 이제 모두 짹을 지어서 파트너와 비밀을 공유하고 다음 세 가지 질문에 관해 이야기해 보겠습니다.

- 다른 사람과 이 비밀을 공유할 건가요?
- 이 비밀을 누구와 공유할 건가요? 그 이유는 무엇인가요?
- 누군가 내 허락 없이 모두에게 비밀을 말한다면 어떤 기분이 들까요?

3. 반 친구들에게 이야기하기

마지막으로 각 학생은 반 친구들에게 가짜 비밀을 말하고 공유에 관해 어떻게 생각하는지 물어봅니다. 학급 친구들과 위에서 던진 질문의 답변에 대해 토론할 수도 있습니다.

정리

비밀은 온라인에서 비공개로 유지하거나 믿을 수 있는 가족 또는 친구에게만 공유하는 개인 정보의 유형 중 하나입니다. 일단 비밀을 공유하면 어디까지 퍼져 나갈지는 더 이상 통제할 수 없습니다. 그래서 사람들이 게시하기 전에 항상 생각하라고 하는 겁니다. 정말 맞는 말이죠. 다음과 같은 정보도 절대 온라인에 게시해서는 안 됩니다.

- 집 주소와 전화번호
- 이메일
- 비밀번호
- 본명
- 학년과 학교 과제

차시 중 4가지 시나리오를 검토하고 각 시나리오에 가장 적합한 개인 정보 보호 솔루션은 무엇일지 토의해 봅니다.

학습 목표



- ✓ **분석:** 다른 사람의 관점에서 개인 정보 보호에 관한 우려사항을 살펴보는 방법을 분석합니다.
- ✓ **이해:** 시나리오마다 요구되는 개인 정보 보호 수준이 어떻게 다른지 이해합니다.

토론 주제



개인 정보 보호 시나리오: 어떻게 해야 할까요?

아래의 시나리오를 통해 자세히 알아보세요.

학습 활동



필요한 자료:

- 교사용 개요: '비밀로 유지하기'

시나리오

시나리오 1: 누군가 어린이 A에게 휴대전화 비밀번호를 이따금씩 바꾸는 것이 좋다고 말합니다. 그래서 즐겨 하는 게임의 비밀번호를 바꾸기로 합니다. 어린이 A의 가장 친한 친구인 어린이 B도 그 게임을 즐겨 플레이하지만 로그인 정보가 없어서 어린이 B는 어린이 A의 로그인 정보로 게임을 플레이합니다. 어린이 A는 새 비밀번호를 어린이 B와 공유합니다.

- 어린이 A가 비밀번호를 변경한 것은 잘한 일인가요?
- 어린이 A가 어린이 B와 비밀번호를 공유한 것은 잘한 일인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?

어린이 A가 소셜 미디어 계정의 비밀번호도 공유한다면 어떻게 될까요? 답이 같을까요? 고등학교에 다니고 있거나 다른 친구가 있어도 마찬가지일까요?

시나리오 2: 일기를 쓰는 사람이 있습니다. 어느 날 밤 집에 놀러온 친구가 그 일기를 발견하고 일부를 온라인에 게시하면 재미있는 장난이 될 거라고 생각했습니다.

- 친구가 그 정보를 온라인에 게시한 것은 잘못된 행동인가요? 재미있는 행동인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?
- 내가 아무에게도 보여주기 싫은 무언가를 가지고 다른 사람이 똑같은 일을 한다면 어떤 기분이 들까요?

교사용 개요: 2차시

비밀로 유지하기

- 시나리오 3:** 누군가가 친구의 소셜 미디어 페이지에 '여행 잘 갔다 와'라는 글을 게시합니다.
- 친구가 어디론가 떠난다는 사실을 공개적으로 이야기한 적이 있나요? • 세상 모든 사람에게 이 사실을 알리고 싶었던 건가요? (세상 모든 사람은 아니더라도 말이에요.)
 - 이 메시지를 더 개인적으로 알릴 방법이 있을까요?

- 시나리오 4:** 어떤 학생이 다른 사람의 명의를 도용하고 나쁜 인상을 남기는 가짜 소셜 미디어 계정을 만들었다는 사실을 알게 되었습니다. 여기에는 개인 정보도 포함됩니다.
- 명의를 도용당한 학생에게는 알 권리가 있나요? 말해 주는 것이 좋을까요?
 - 누가 만들었는지는 확실하지 않지만 누가 했는지는 알고 있습니다. 그 사람에게 삭제하라고 말해야 할까요?
 - 선생님이나 믿을 수 있는 다른 어른에게 말해야 할까요?
 - 아무도 조치를 취하지 않으면 어떻게 되나요?

- 시나리오 5:** 아이들이 집에서 엄마의 태블릿을 돌아가며 사용해서 모두가 비밀번호를 알고 있습니다. 가족 구성원 모두가 이 웹사이트 한 곳에서 계정 하나로 온라인 쇼핑을 하기도 합니다. 어느 날 남동생이 친구를 데려와 엄마의 태블릿으로 그 쇼핑 사이트에 있는 괜찮은 게임용 헤드폰을 살펴보기 전까지는 모든 게 괜찮았습니다. 남동생은 주방에 간식을 가져와 갔다가 잠시 후 농구를 하러 다 같이 밖으로 나갔습니다. 며칠 후 상자 하나가 집으로 왔고 그 안에는 헤드폰이 들어 있었습니다. 남동생은 본인이 주문하지 않았다고 말하고 그 말은 사실인 것 같습니다.
- 헤드셋이 왜 집으로 왔는지 부모님이 의아해하실 텐데 남동생과 함께 어떻게 할 건가요?
 - 비밀번호는 어떻게 할 건가요? 친구들이 우리 가족의 기기와 계정을 사용할 수 있는 경우 온 가족이 이러한 기기와 계정에 동일한 비밀번호를 사용하면 문제가 된다는 것을 알게 되었나요? 이에 관해서 가족과 이야기를 나눌 건가요?

정리

온라인과 오프라인에서 상황에 따라 다른 대응이 필요할 때도 있습니다. 나와는 생각이 다르더라도 다른 사람의 개인 정보 보호에 관한 선택권을 존중해야 합니다.

교사용 참고사항: 이 시트는 수업 중 토론을 지도하기 위해 마련되었습니다. 학생에게 나눠주는 활동지가 아닙니다. 보드에 정답 또는 가장 적절한 답변을 적고 이야기를 나누어 보세요.

시나리오 1

- 어린이 A가 비밀번호를 변경한 것은 잘한 일인가요?
예. 기기와 서비스마다 다른 비밀번호를 사용하고 1년에 한 번 변경하는 것은 개인 정보 보호를 위해 좋은 일입니다.
- 어린이 A가 어린이 B와 비밀번호를 공유한 것은 잘한 일인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?
아니요. 어린이는 친구들과 비밀번호를 공유하는 경우가 많은데 디지털 개인 정보 보호와 보안을 위해 좋은 일이 아닙니다. 여기에서 이러한 행동이 좋지 않은 이유를 살짝 알려줄 수 있습니다. 이런 질문을 던져 보세요. "신뢰할 수 있는 어른을 제외한 누군가가 여러분의 비밀번호를 계속 가지고 있으면 안 되는 상황으로는 어떤 것이 있을까요?" 예를 들면 다음과 같습니다.
 - 때로는 우정에 금이 가고 사람들이 화가 날 수도 있습니다. 나에게 앙심을 품은 사람이 다른 사람과 내 비밀번호를 공유해도 괜찮은가요?
 - 친구가 내 휴대전화의 비밀번호를 알고 있고 내 휴대전화에 로그인해서 재미 삼아 낙인을 하면서 친구와 내가 둘 다 아는 사람에게 이상한 말이나 못된 말을 한다면 어떨까요? 이런 행동을 여러분이 한 것처럼 보이게 될 것입니다.
 - 이사를 간 사람과 비밀번호를 공유한 경우, 그 사람이 내 계정과 개인 정보에 영원히 접근할 수 있어도 괜찮은가요?
 - 게임을 플레이하고 있는데 다른 플레이어가 대신 플레이해 줄 수 있다며 로그인 정보를 요청하는 경우에는 어떻게 해야 할까요? 그 사람이 친구라도 로그인 정보를 줄 건가요? 여러분이 그 게임에서 어떤 일을 할 수 있고, 다른 사람이 똑같은 일을 여러분의 계정으로 할 수 있게 되면 어떨지 생각해 보세요. 그래도 괜찮은가요? 다음 주 또는 내년에도 괜찮을까요?
- 어린이 A가 소셜 미디어 계정의 비밀번호도 공유한다면 어떻게 될까요? 답이 같을까요?
고등학교에 다니고 있거나 다른 친구가 있어도 마찬가지일까요?
 - 예. 답이 같습니다. 어떤 계정이든 친구와 비밀번호를 공유하는 행동은 좋지 않습니다. 아무리 친한 친구여도 마찬가지입니다. 위에 언급한 첫 번째 이유와 같이 우정은 변할 수 있고 때로는 친구 관계가 끊기기도 합니다. 나를 친구로 생각하지 않는 사람에게 계정이나 프로필을 공개하고 싶지는 않겠죠. 여러분의 정보를 수정하거나 여러분이 다른 사람에 관해 나쁜 말을 게시하는 것처럼 속여서 나쁜 사람으로 만들 수도 있으니까요.

시나리오 2

- 친구가 그 정보를 온라인에 게시한 것은 잘못된 행동인가요? 재미있는 행동인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?
어떤 학생은 재미있는 내용을 게시하면 재미있으니까 괜찮다고 말할지도 모릅니다. 조금 더 상세히 이야기하고 그런 학생들에게 다음 질문을 해보세요...
- 내가 아무에게도 보여주기 싫은 무언가를 가지고 다른 사람이 똑같은 일을 한다면 어떤 기분이 들까요?

공유는 신중하게: 3차시

그런 뜻이 아니에요!

시나리오 3

- 친구가 어디론가 떠난다는 사실을 공개적으로 이야기한 적이 있나요?

토의를 위해 '예'라고 합니다. 그리고 이렇게 물어보세요...

- 세상 모든 사람에게 이 사실을 알리고 싶었던 건가요?

(아마도) 아니요.

- 그 이유는 무엇인가요?

다음과 같은 좋은 답변이 나올 수 있습니다. 친구의 가족이 거처를 비밀로 하고 싶을 수도 있고 집에 아무도 없을 때 집의 보안이 걱정될 수도 있으니까요.

- 이 메시지를 더 개인적으로 전달할 방법이 있을까요?

학생들이 비공개 메시지나 문자 메시지를 보낸다, 전화를 한다 등 좋은 답변을 할 것입니다.

시나리오 4

- 명의를 도용당한 학생에게는 알 권리가 있나요? 말해 주는 것이 좋을까요?

이 질문의 첫 번째 부분에 대해 스스로 생각한 답이 있겠지만, 피해자에게 말을 할지, 말을 한다면 뭐라고 말할지 학생들의 답변을 듣고 토의를 해보는 것도 좋습니다.

- 누가 만들었는지는 확실하지 않지만 누가 했는지는 알고 있습니다. 그 사람에게 삭제하라고 말해야 할까요?

가해자를 마주하는 것이 불편한 사람도 있고, 그렇다고 해도 괜찮습니다. 그렇게 하는 것이 편한 사람이 있는지 물어보고 그 이유도 들어봅니다. 토론이 이어지는지 살펴봅니다.

- 선생님이나 믿을 수 있는 다른 어른에게 말해야 할까요?

아무도 가해자에게 삭제하라고 말하지 않거나, 말은 했지만 계정이 그대로라면 이야기해야 합니다.

다른 사람을 수치심이나 사회적 배제, 괴롭힘, 폭력과 같은 피해로부터 보호하는 것이 중요하다는 점을 학생들이 이해할 수 있도록 도와줍니다. 이것은 '고자질'이 아닙니다. 다른 사람이 곤경에 처하지 않도록 보호하겠다는 의도가 중요합니다.

- 아무도 조치를 취하지 않으면 어떻게 되나요?

다른 사람에게 해를 끼치는 행위가 중단되지 않습니다.

다른 사람을 돌보는 일과 그 일이 왜 중요한지에 관한 반 전체 토의를 진행하기에 좋은 주제입니다. 자세한 내용은 친절하게 인터넷 사용하기 섹션에 나와 있습니다.

시나리오 5

- 헤드폰이 왜 집으로 배송됐는지 부모님이 의아해하실 텐데 남동생과 함께 어떻게 할 건가요?

학생들은 반사적으로 옳은 행동/말과 옳지 않은 행동/말에 집중할 수 있습니다. 그래도 괜찮습니다. 그에 관해 짧게 토의하고 학생들이 합의점을 찾는지 확인합니다.

- 비밀번호는 어떻게 할 건가요? 모든 가족 구성원이 가족용 기기와 계정에 동일한 비밀번호를 사용할 경우 발생할 수 있는 위험에 대해 이야기해 주세요.

많은 가족들이 이렇게 하고 있습니다. 학생들이 1) 친구가 놀러 왔을 때 가족 비밀번호를 보호하는 방법, 2) 가족 비밀번호를 친구나 가족 외 다른 사람과 공유하지 않는 것이 중요한 이유, 3) 친구가 가족 계정으로 물건을 주문하는 것 이외에 발생할 수 있는 다른 문제에 관해 생각나는 대로 말해 보도록 합니다.

학생들은 이모티콘만 사용해서 자신을 표현하는 티셔츠를 만듭니다. 이 과정에서 사람마다 같은 메시지를 다르게 해석할 수 있음을 배웁니다.

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 기업의 로고나 스포츠팀, 학교, 뮤지션, 정치인이 새겨진 티셔츠를 입고 다니는 사람은 걸어 다니는 광고판이나 마찬가지입니다. 이 활동에서는 티셔츠가 직접적인 커뮤니케이션 수단이자 미디어임을 보여주고 학생들이 화면 밖에도 미디어가 있다는 사실을 이해하도록 도와줍니다.

학습 목표



- 학습: '다른 사람들은 이 메시지에 관해 어떤 생각을 할까?'를 자문해 보는 것의 중요성을 학습합니다.
- 인식 제고: 사람들이 커뮤니케이션을 위해 사용하는 다양한 시각적 신호에 대한 인식을 높입니다.
- 인지: 온라인에서나 티셔츠에 무언가를 공유하는 일이 미디어를 만드는 일임을 인지합니다.
- 학습: '맥락'과 '대표성'의 의미를 학습합니다.

토론 주제



여러분의 말이나 행동, 글, 온라인에 게시한 콘텐츠를 누군가가 오해한 적이 있나요?
그 사람이 화를 내거나 슬퍼하는 바람에 그런 뜻이 아니었다고 설명해야 했나요?

우리가 소통할 때 나는 내 뜻을 알지만 상대방은 이해하지 못하는 경우가 있습니다. 특히 같은 공간에서 소통하지 않는다면 더욱 그렇습니다. 사람마다 자신의 경험이 이미지나 말을 해석하는 방식에 영향을 미치기 때문입니다.

우리가 인식하지 못한 채로 많은 메시지를 주고받기 때문에 그런 혼란이 더 커집니다. 우리는 사람들에게 웃과 헤어스타일, 걸음걸이, 손동작과 같은 신호를 사용해서 내가 누구인지 이야기하고 상대방을 판단합니다. 이런 신호를 '대표성'이라고 합니다. 사물, 사람 또는 집단을 사진이나 기호, 스타일, 단어로 표현하는 겁니다.

예를 들면 다음과 같습니다. 온라인에서 어떤 사람이 어느 스포츠팀의 티셔츠를 입은 사진을 봤다면 여러분은 아마 그 사람이 그 팀의 팬이라고 생각할 것이고 아마 그 생각이 맞을 겁니다. 왜냐하면 대부분은 스포츠팀 티셔츠의 디자인을 알아보고 그 옷이 스포츠의 '코드'라고 생각하기 때문입니다. 그래서 그 티셔츠가 어떤 팀의 것인지는 몰라도 스포츠팀이라는 점은 알 수 있습니다.

그런데 누군가가 머리 위에 치즈 조각을 얹은 사진을 봤다면 어떨까요? 그 사람에 대해 어떻게 생각할까요? 여러분이 위스콘신에 살거나 미식축구 팬이라면 '치즈 머리(cheese head)'가 그린베이 패커스 미식축구팀의 별명이라는 걸 알 겁니다. 사진 속의 사람은 치즈 조각 모자로 패커스에 대한 응원을 표현한 것입니다.

여러분이 패커스팀의 팬 '코드'를 몰랐다면 치즈 모자가 헬러윈 분장이라고 생각하거나 아니면 그저 이상하다고 생각했겠지요. 그 모습이 얼마나 이상한지에 대해

활동지: 3차시
무지 티셔츠

댓글을 달고 싶을지도 모릅니다. 그러면 패커스팀의 팬들은 화가 나겠죠. 패커스팀의 팬들은 여러분의 댓글이 무례하다고 느끼고 여러분에 대한 못된 댓글로 대응하고 싶을 수도 있습니다. 그러면 여러분은 화가 나고 결국 부정적인 댓글이 난무하고 감정이 상하겠죠.

그렇다면 우리가 온라인에 무언가를 게시할 때 우리의 의도를 다른 사람이 이해하도록 하려면 어떻게 해야 할까요? 한 가지 방법은 우리 스스로를 그저 소통하는 사람이나 플레이어가 아니라 미디어 제작자라고 생각하는 것입니다. 온라인 프로필을 만들거나 문자 메시지를 보낼 때, 게임 채팅에서 댓글을 남길 때, 아니면 사진을 공유할 때 우리는 미디어를 만드는 겁니다. 훌륭한 미디어 제작자라면 자신이 만들고 공유하는 미디어를 심사숙고해야 합니다. 게시하기 전에 잠시 멈춰서 '다른 사람은 내 메시지를 어떻게 해석할까?'하고 자문해 보는 거죠.

학습 활동

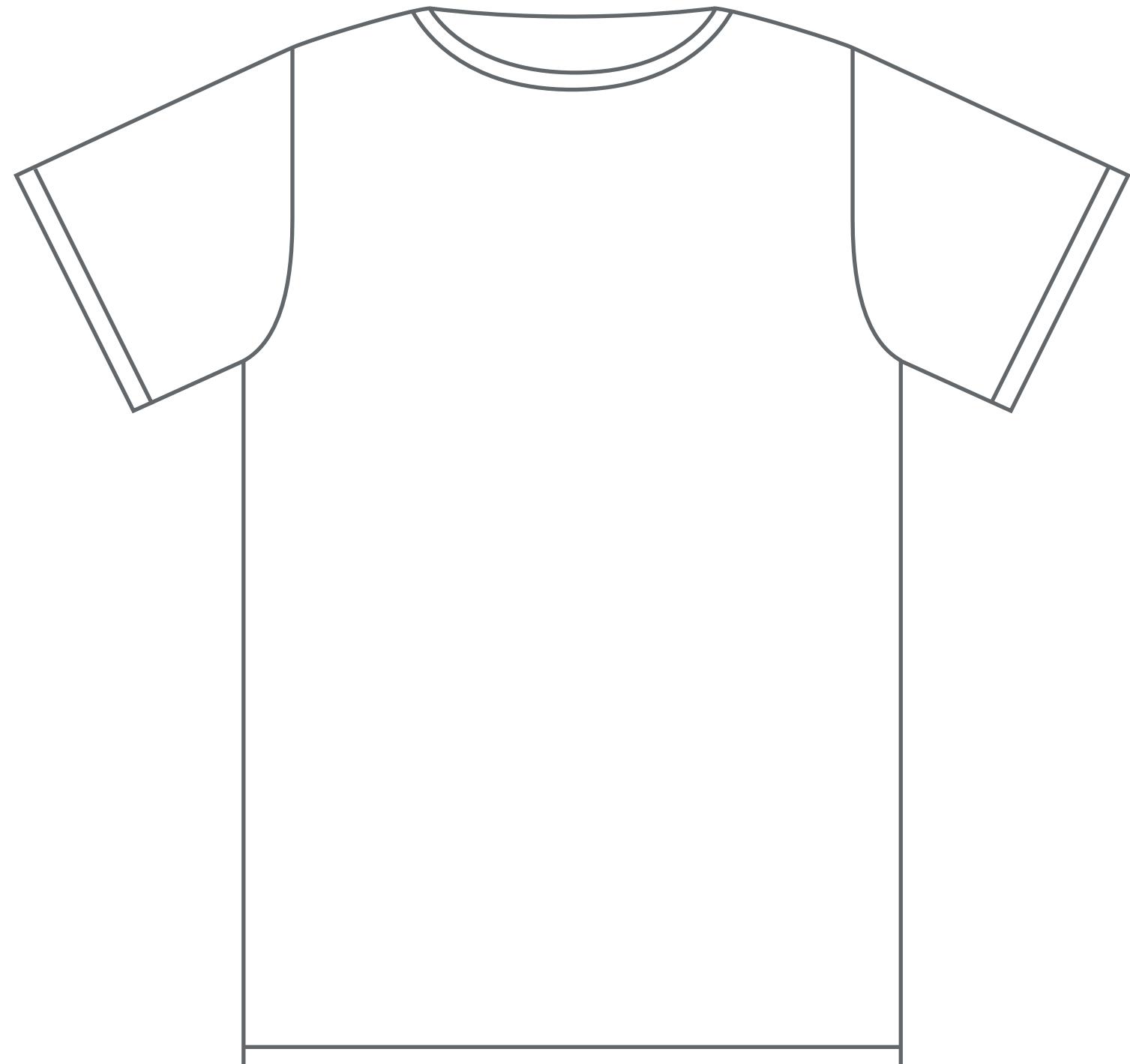


필요한 자료:

- 활동지: '무지 티셔츠' (학생당 한 장)
- 활동지: '이모티콘 모음집'(모두가 볼 수 있게 프로젝터 화면에 띄우거나 게시)
- 마커, 색연필, 크레파스
- 테이프(또는 티셔츠의 그림을 전시할 때 필요한 것)

1. 이모티콘으로 나를 표현하기

자신을 숙련된 미디어 제작자로 생각하는 데 도움이 되도록 티셔츠를 꾸며보겠습니다. 무지 티셔츠 도면 활동지에 이모티콘만을 사용해서 자신을 표현해 보세요. 이모티콘은 최대 세 개까지 사용할 수 있습니다. 표에 있는 이모티콘을 사용해도 좋고 직접 만들어도 됩니다.



2. 아이디어 발표 및 공유

짝을 지어 파트너의 티셔츠에 있는 이모티콘이 파트너에 관해 어떤 점을 이야기해 주는지 추측해 봅니다.
추측이 맞았나요? 아니면 서로 왜 그 이모티콘을 선택했는지를 설명해야 했나요?

3. 서로에 관해 알아보기

모두가 다른 사람의 티셔츠를 볼 수 있도록 교실에 '티셔츠'를 게시합니다.
티셔츠의 주인을 추측할 수 있나요?

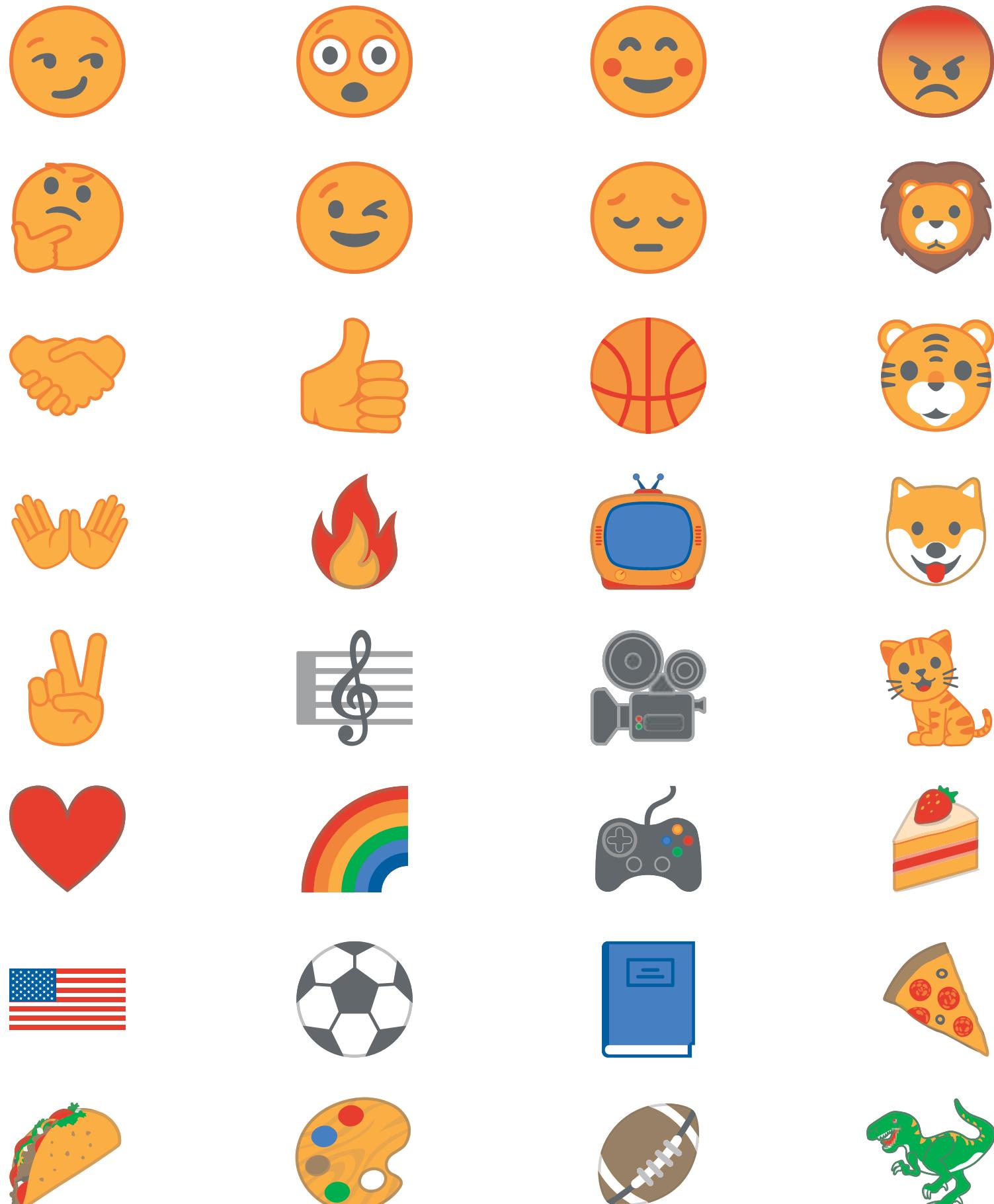
4. 모든 학생과 다음 내용을 논의합니다.

- 티셔츠의 주인을 추측하는 데 어떤 점이 어려웠고 어떤 점이 쉬웠나요? 추측이 쉬웠던 기호의 특징은 무엇인가요? 많은 사람이 사용한 이모티콘이 있나요? 한 명만 사용한 이모티콘이 있나요?
- 모든 이모티콘의 의미에 모두가 동의했나요? 맥락에 따라 이모티콘의 의미가 어떻게 달라지나요? 두 손가락을 펼친 손이 나와 있는 이모티콘을 보세요. 그 이모티콘이 평화를 상징하는지, 승리를 상징하는지, 아니면 숫자 2인지 어떻게 알 수 있나요? 불 이모티콘은 어떤가요? 위험이나 긴급 상황을 나타내는 표시인가요? 아니면 정말 인기가 있거나 성공적인 경우를 나타내나요('멋지다!')? 이모티콘은 어디에 있는지에 따라 의미가 달라지나요? 예를 들어 숙제에서 미소 이모티콘은 선생님이 잘했다는 의미로 쓴 것일 수 있지만 친구의 문자 메시지에서는 기분이 좋다는 뜻이거나 농담이라는 의미일 수 있습니다. 어떤 이모티콘을 함께 사용했는지에 따라 의미가 달라지나요?

정리

미디어 제작자인 우리는 메시지나 사진을 온라인에 게시하기 전에 잠시 멈춰서 '다른 사람이 내 메시지를 어떻게 해석할까? 그 사람이 내 의도를 이해할 거라고 확신할 수 있나? 잘못 받아들일 수도 있을까?'라고 자문해 보는 게 좋습니다. 그리고 우리가 게시물을 올리거나 댓글을 남기기 전에도 똑같이 '상대방의 뜻을 내가 제대로 이해했나? 그걸 어떻게 알지?'라고 자문해야 합니다.

이모티콘 모음집



프레임 결정

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 미디어는 사람의 선택에 의해 만들어집니다. 가장 기본적인 출발점은 포함할 내용과 포함하지 않을 내용을 선택하는 것입니다. 이 수업은 학생들이 온라인에서 어떤 내용을 공유할지 결정할 때 자신을 미디어 제작자로 생각하도록 도와줍니다.

학습 목표



- ✓ **시각화:** 자신을 미디어 제작자로 상상해 봅니다.
- ✓ **이해:** 프레임에서 보여줄 내용과 보여주지 않을 내용은 미디어 제작자가 결정한다는 점을 이해합니다.
- ✓ **사용:** 프레이밍이라는 개념을 사용해서 공개적으로 보여줄 내용과 비공개로 유지하고 보여주지 않을 내용의 차이를 이해합니다.

토론 주제



시각적 미디어 제작자는 프레이밍을 통해 정보를 어느 정도까지 공유할 것인지 통제합니다. 미디어 제작자는 프레임 안에 포함할 정보(보여줄 정보)와 프레임 밖에 남겨둘 정보(보여주지 않을 정보)를 결정합니다.

학습활동



학급 전체를 대상으로 각 활동을 진행한 후 다음 내용을 논의합니다.

1. 프레이밍

미디어의 모든 부분은 미디어 제작자가 내린 선택의 결과입니다. 중요한 선택 중 하나는 무엇을 포함할지 결정하는 일이고 다른 하나는 무엇을 남겨둘지 결정하는 일입니다. 우리가 사진이나 동영상을 촬영할 때 '포함'할 내용과 '포함하지 않을' 내용은 프레임으로 나뉩니다.

실제로 어떻게 되는지 확인하기 위해 인덱스 카드를 꺼내고 중앙의 직사각형을 오려내서 직접 프레임을 만들어 보세요.

팔을 앞으로 뻗은 상태에서 프레임을 천천히 얼굴 가까이 가져왔다가 다시 멀리 가져가 보세요(카메라의 확대/축소 기능을 사용해도 됩니다). 프레임 안에 보이는 장면이 달라지나요? 옆으로 움직이면 어떻게 되나요? 어떤 친구는 보이고 어떤 친구는 보이지 않게 프레임을 배치할 수 있나요? 아니면 벽에 있는 물건 중 어떤 것은 보이고 어떤 것은 보이지 않게 할 수도 있나요?

프레임을 통제하는 여러분이 바로 미디어 제작자입니다. 무엇을 포함하고 무엇을 남겨둘지 결정할 힘이 여러분에게 있습니다. 프레임 밖에 남겨두는 것은 실제로는 존재하지만 여러분이 만든 미디어를 보는 사람들은 절대 볼 수 없습니다.

2. 넣을 것인가, 뺄 것인가

활동지에서 그림 1A를 보세요. 지금 보고 있는 것은 무엇인가요? 어떻게 알 수 있나요? 이제 1B를 보세요. 추가 정보가 그림 속의 내용을 이해하는 데 어떤 도움이 되나요?

프레임 안에 있는 내용

그림 2A로 다시 시도해 보세요. 무엇의 그림자인 것 같나요? 근거가 무엇인가요? 2B를 통해 더 많은 정보를 얻을 수 있습니다. 추측이 맞았나요?

3. 정보가 지나치게 많나요(TMI)?

추가적인 정보가 항상 좋은 것은 아닙니다. 정보가 많으면 작은 프레임 속 이미지를 즐기거나 이해하는 데 방해가 될 때도 있습니다. 활동지의 예시 #3을 보세요.

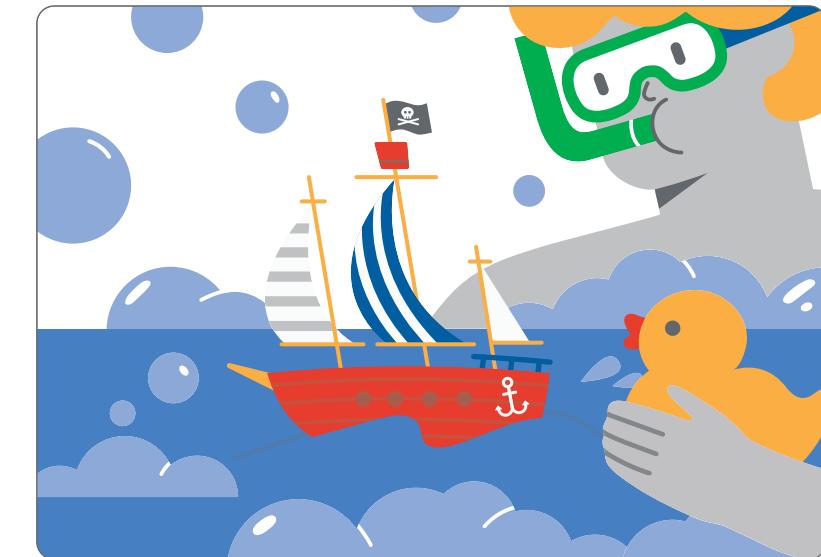
때로는 미디어가 어떻게 만들어지는지 보는 일이 재미있기도 합니다. 하지만 영화나 TV 프로그램 또는 동영상을 볼 때마다 작은 프레임만이 아니라 카메라와 마이크, 촬영진, 세트의 테두리까지 다 보인다면 어떨까요? 그래도 여전히 이야기를 즐길 수 있을까요?

4. 결정은 나의 몫

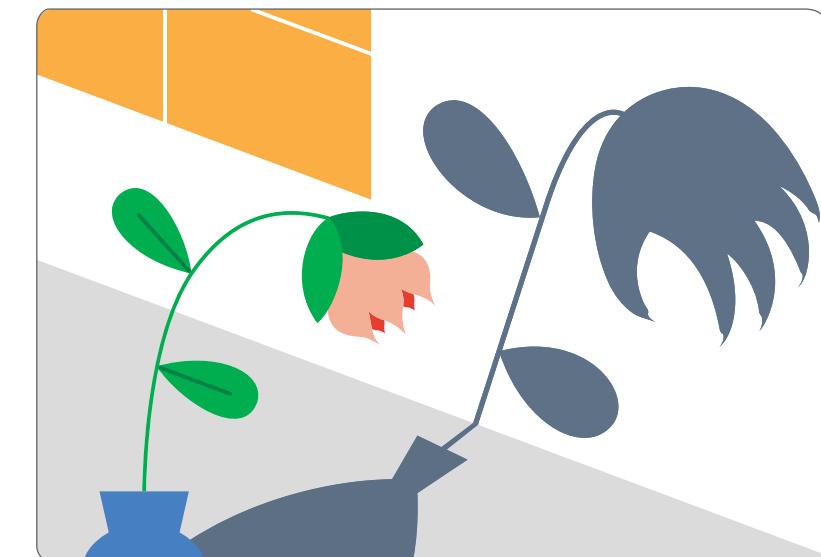
여러분이 온라인에서 무언가를 공유할 때마다 여러분은 미디어를 만드는 겁니다. 영화나 동영상, TV 프로그램의 프로듀서와 마찬가지로 여러분은 사람들이 보게 될 내용을 결정할 수 있습니다. 프레임 안에 들어갈 내용과 프레임 밖에 남겨둘 내용을 직접 결정할 수 있다는 뜻입니다.

정리

미디어 제작자인 여러분은 여러분이 원하는 내용만 사람들이 보도록 온라인에서 공유하는 내용에 '프레임'을 씌웁니다.



1B



2B



3B

그런데 이 사람은 누구죠?

이 수업에서는 '디지털 발자국'이 실제로 어떤 모습인지 예시를 통해 살펴봅니다. 학생들은 가상의 캐릭터가 남긴 발자국의 일부인 이 캐릭터의 개인 정보 모음을 통해 이 사람에 관한 내용을 추론해 봅니다.

학습 목표



- ✓ 온라인에서 사람들에 관한 정보를 찾는 방법을 알아봅니다.
- ✓ 사람들이 디지털 발자국의 일부가 될 콘텐츠를 온라인에 게시할 때 그 사람에 대한 판단이 어떻게 이루어지는지 생각해 봅니다.
- ✓ 정보의 정확성을 판단하고 가정과 의견, 사실 간의 차이점을 이해합니다.

토론 주제



우리가 무언가를 안다는 것(안다고 생각하는 것)을 어떻게 알 수 있나요?

온라인에서는 많은 개인 정보를 찾을 수 있습니다. 우리는 그런 정보를 통해 사람들에 관해 생각하거나 추측하지만, 사실이 아닌 것으로 드러나기도 합니다. 다음과 같은 질문을 살펴봅니다.

- 어떤 사람의 개인 정보나 그 사람이 게시하는 콘텐츠로부터 그 사람에 관해 어떤 점을 알 수 있나요?
- 확실하지 않더라도 개인 정보로부터 무엇을 추측할 수 있나요?
- 애초에 이 정보가 어떻게 수집되는지 알 수 있나요? 출처를 파악하려면 어떻게 해야 할까요?

학습 활동



2~3학년을 위한 난이도 조정: 2~3학년이 미디어의 '디지털 발자국'에 관해 이야기할 준비가 되었다고 생각한다면 '나도, 우리도, 너도' 전략(워크시트의 첫 번째 예시를 먼저 보여주고, 다음 함께 두 번째 예시를 완성하고 학생들이 각자 완성하도록 한 다음 토의 진행)을 사용해 보세요.

필요한 자료:

- 워크시트: '그런데 이 사람은 누구죠?' (학생당 하나)

1. 인물 탐구

모두가 현서, 다윤, 우진 또는 직접 만든 가상의 인물에 관한 정보 모음을 읽도록 합니다.

2. 설명 작성

그룹으로 나눈 다음 그룹당 인물 한 명을 맡습니다. 각 그룹은 인물에 관한 짧은 설명을 작성하고 "이 사람이 누구라고 생각하나요?"라는 질문에 답합니다.

3. 설명 읽기

각 그룹은 맡은 인물에 대해 작성한 설명을 읽습니다.

4. 정답 발표

좋습니다. 이제 인물에 관한 진실을 밝힙니다. 게시된 정보를 보고 인물에 관해 생각했던 바와 비교해 보세요.

• **현서**는 고등학교 3학년 학생입니다. 내년에 대학에 진학해서 화학 공학을 전공할 계획이고 나중에는 직접 회사를 차리고 싶어 합니다. 가장 관심 있는 분야는 가족, 자원봉사, 대중문화, 패션입니다.

• **다윤**이는 재학 중인 고등학교 소프트볼팀의 선발 투수입니다. 나이는 15살이고 현재 강릉에 살고 있습니다. 8살 된 여동생이 있습니다. 가장 관심 있는 분야는 야구, 미술 공부, 기타 연주, 친구들과 놀기입니다.

• **우진**이는 14살입니다. 얼마 전에 축구팀에 가입했고 고양이 두 마리가 있습니다. 스케치를 매우 잘하고 주말에는 로봇을 즐겨 만듭니다. 가장 관심 있는 분야는 기술, 축구팀, 동물과 동물권입니다.

5. 토의

인물에 관한 설명이 사실과 얼마나 가까운가요? 그런 설명을 떠올린 이유는 무엇인가요? 여러분의 설명은 의견, 가정, 사실 중 무엇인가요? 그 이유를 설명해 주세요. 이 수업을 통해 배운 점은 무엇인가요?

정리

다른 사람의 게시물, 댓글, 사진과 동영상을 볼 때 그 사람에 관한 추측을 하게 되지만 이러한 추측이 항상 맞는 것은 아니며 특히 그 사람을 잘 모를 때는 더욱 그렇습니다. 우리가 온라인에서 또는 특정 순간에 보는 내용은 그 사람이 누구이고 무엇을 중요하게 여기는지에 대한 정보 중 극히 일부에 불과하기 때문입니다. 그 사람이 다른 사람을 모방했을 수도 있고, 게시하던 순간에만 느끼던 감정일 수도 있습니다. 그 사람을 직접 알기 전에는 상대가 누구인지, 어떻게 생각하는지를 진정으로 이해할 수 없으며 알게 된 이후에도 시간이 필요합니다.

워크시트: 5차시

그런데 이 사람은 누구죠?

아래에서 각 인물의 온라인 활동 모음을 읽어 보세요. 여기에서 본 내용을 바탕으로 이 인물이 어떤 사람인지에 관한 설명을 짧게 작성합니다. 좋아하는 것, 싫어하는 것, 가장 큰 관심사 등이 포함될 수 있습니다.

현서

다윤

우진

바닷속 댄스파티 사진이네! 다들 즐거워 보인다!

최고의 여드름 퇴치법

내 동생 우진이 진짜 짜증 나. 외계인일지도.

속도위반 딱지

설악대학교 젊은 화학자 컨퍼런스

새 청보전 영화 드디어 봤다. 와, 장난 아냐!

경기 이겼다! 한 경기만 더 이기면 결승이다. 투구 연습을 더 해야지.

학교 댄스파티 싫어. #안갈거임

현장 박물관, 강원도 강릉

이번 생일에는 서울에 가기로 했다! 진짜 기대돼.

놀이공원에서 아빠랑 캐치볼! 재밌을 거야.

시내의 라루나

바니스 햄버거

결승 골을 놓쳤다. 하아. 그래도 비겼다.

강아지 사진 25장

서장 고등학교 졸업식

내 친구 웹사이트 들어가 봐! 내가 코드를 많이 썼거든.

최고 점수 경신! 오예. Gem Jam 너무 좋아!!

공유는 신중하게: 6차시

온라인상의 우리는 다른 사람에게 어떻게 보일까요?

학생들은 부모님, 사장, 친구, 경찰 같은 다양한 유형의 사람들이 이전 차시의 인물을 어떻게 보는지 또는 약간의 디지털 발자국이 그 인물에 대해 무엇을 알려주는지 살펴봅니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 온라인에 정보를 공유할지 결정할 때 다른 사람의 관점을 이해합니다.
- ✓ **고려:** 개인 정보 노출의 결과를 고려합니다. 내가 공유하는 콘텐츠는 내 디지털 발자국의 일부가 되어 오랫동안 남을 수 있습니다.
- ✓ **생각:** 온라인에 게시할 내용을 관리한다는 것이 어떤 의미인지, 디지털 발자국과는 어떤 관계가 있는지 생각해 봅니다.

토론 주제



새로운 관점

디지털 발자국의 정보는 여러분이 알고자 하는 것보다 더 많은 내용, 또는 알고자 하는 것과 다른 내용을 사람들에게 전달할 수 있습니다. 이제 그 결과를 살펴보겠습니다.

인물 중 한 명을 골라서 그 사람의 척하고 댓글을 작성해 보겠습니다. 그 사람의 관점에서 보도록 노력하세요.

- 그 인물이 이 모든 개인 정보를 다른 사람에게 알고 싶을 거라고 생각하나요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요? 이 인물이 정보를 알리거나 알리지 않으려는 사람들은 어떤 유형일까요?
- 다른 사람들은 이 정보를 어떻게 볼 것 같나요?
- 다른 사람들은 이 정보를 어떻게 활용할 것 같나요?

상황마다 요구되는 개인 정보 보호의 수준이 다릅니다. 여러분이 게시한 내용을 다른 사람이 어떻게 볼지 생각해 보는 것은 올바른 온라인 개인정보 보호 습관의 핵심입니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: 5차시 '그런데 이 사람은 누구죠?'(학생당 1장)

2~3학년을 위한 난이도 조정: 2학년 또는 3학년도 소셜 미디어에서 보이는 모습에 관해 충분히 이야기할 수 있다고 생각한다면 부모님, 친구들, 경찰, 10년 후의 나 자신으로 관점의 수를 줄인 다음 반 전체와 토의해 보세요.

1. 새로운 관점에서 보기

반을 돌아다니며 1에서 3까지 센 다음 3개의 그룹으로 나눕니다. 1조는 현서, 2조는 다윤, 3조는 우진이를 맡습니다. 교사는 각 그룹을 돌아다니며 다음 중 한 명을 맡습니다(목록 참고). 그런 다음 선생님이 맡은 역할이 정보에 대응하는 방식에 관해 각 그룹의 인물은 어떻게 생각할지 토의해 봅니다.

교사는 부모님, 경찰, 동료, 고등학생 등이 워크시트의 각 인물에 관한 개인 정보에 어떻게 반응할지 롤플레잉을 진행합니다(2~3가지를 고르거나 그룹별로 어떤 역할을 맡아주길 원하는지 물어봅니다). 역할당 2분이 넘지 않도록 짧게 진행하세요.

- | | | |
|---------------|-------|-------|
| • 부모님 | • 코치 | • 광고주 |
| • 친구 | • 경찰관 | • 사장 |
| • 10년 후의 나 자신 | | |

다음 페이지에 계속 →

공유는 신중하게: 7차시

Interland: 신중함의 산

2. 그룹 토의

5~10분 동안 각 그룹은 맡은 인물의 선택과 선생님이 연기한 사람의 반응, 현서, 다운, 우진의 관점에서 느낀 바에 관해 이야기를 나눕니다. 그런 다음 그룹별로 논의한 내용과 온라인상의 개인 정보 보호에 관해 배운 점을 학급 전체에 공유해 달라고 요청합니다.

3. 반 전체 토의

이 활동의 3가지 주요 핵심사항은 무엇인가요? 온라인에서 여러분의 정보를 본 다른 사람이 여러분에 대해 정확하게 추측했나요? 그 사람이 여러분에 대해 긍정적 또는 부정적 의견을 형성했다고 생각하나요? 그 사람의 반응에 만족했나요? 온라인에 게시한 정보를 보고 누군가가 여러분에 관한 부정적인 의견을 형성한 결과는 어떨 것이라고 생각하나요? 누가 보는지를 알았다면 지금과 다르게 정보를 관리하거나 게시했을까요?

정리

사람들은 같은 정보를 보고도 다른 결론을 낼 수 있습니다. 온라인에 있는 사람들이 내가 생각하는 대로 나를 봐줄 것이라고 생각하지 마세요.

Interland의 중심인 산 속 마을은 많은 사람이 오고 가며 서로 어울리는 곳입니다. 하지만 이곳에서는 공유하려는 내용과 공유 대상을 매우 신중하게 선택해야 하죠. 정보는 눈 깜빡할 새에 퍼지고 내가 아는 Internaut 중에는 과다 공유러가 있기 때문입니다.

데스크톱이나 태블릿 같은 모바일 기기에서 웹브라우저를 열고 g.co/MindfulMountain으로 이동합니다.

토론 주제



학생들이 신중함의 산을 플레이하도록 하고 아래 질문을 사용하여 게임에서 얻은 교훈에 관한 심층 토의를 진행합니다. 혼자 플레이해도 좋지만 짹을 지어도 됩니다. 저학년 학생들에게 특히 좋은 방법입니다.

- 게임에 공유한 모든 게시물 중에서 실제 생활에서는 어떤 게시물을 가장 자주 공유할 것 같나요? 그 이유는 무엇인가요?
- 공유하지 말았어야 하는데 실수로 공유한 상황을 설명합니다.
- 신중함의 산의 캐릭터가 과다 공유러라고 불리는 이유가 무엇이라고 생각하나요?
- 과다 공유러의 특징을 설명하고 이 캐릭터의 행동이 게임에 어떤 영향을 미치는지 설명합니다.
- 신중함의 산에서 플레이한 뒤로 온라인에서 다른 사람과 공유하는 일에 관한 생각이 바뀌었나요?
- 이 수업을 듣고 게임을 플레이한 후 달라진 점이 있다면 무엇인가요? 한 가지 말해 보세요.
- 친구들뿐만 아니라 대중과 무언가를 공유했을 때 나타날 수 있는 부정적인 결과를 하나만 예로 들어 보세요.
- 개인 정보를 실수로 공유했을 때 어떤 조치를 취할 수 있나요? 다른 사람이 지나치게 개인적인 내용을 나와 공유했을 때는 어떻게 해야 하나요?

어떤 정보를 믿어야 할까요?

사기범과 가짜 계정, 도움이 되지 않는 정보, 그리고 나를 속이려는 온갖 인터넷상의 콘텐츠를 피하고 좋은 콘텐츠를 찾는 방법

차시 개요

1차시	팝업, 사칭, 기타 사기	2~6학년
2차시	'말하는' 사람 확인하기	2~6학년
3차시	진실인지 확인하기	ML 2~6학년
4차시	온라인에서 신뢰할 수 없는 정보 알아채기	ML 4~6학년
5차시	내가 검색엔진이라면	ML 2~6학년
6차시	인터넷 검색 연습하기	ML 2~6학년
7차시	Interland: 진실의 강	2~6학년

학습 주제

아이들이 온라인에서 마주하는 사람들이나 콘텐츠가 꼭 진실이거나 믿을 만하지는 않으며 우리를 속이거나 우리의 정보와 신원, 자산을 훔치려는 시도일 수 있다는 점을 이해해야 합니다. 온라인 사기범은 나이를 불문하고 모든 인터넷 사용자를 속여 사기 게시물과 홍보에 응답하게 합니다. 때로는 지인 행세를 하기도 합니다.

학습 목표

- ✓ 이해: 온라인에서 사람들이 하는 말이 언제나 진실은 아니라는 점을 이해합니다.
- ✓ 학습: 사기 수법을 알아보고 사기가 왜 위험한지, 어떻게 사기를 피하는지 학습합니다.
- ✓ 판단: 온라인에 있는 정보와 메시지의 타당성을 판단하고 조작과 근거 없는 주장, 가짜 혜택이나 상금, 기타 온라인 사기를 경계합니다.

교육과정 요소

ISTE Standards for Educators: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a **ISTE Standards for Students 2016:** 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c

AASL Learning Standards: I.b.1, I.c.1, I.c.2, Ic.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

어떤 정보를 믿어야 할까요? 어휘 설명

1, 2차시

사칭: 가짜 신원이나 온라인 계정을 만들어 사람들이 친구라고 믿게 하거나 개인 정보를 공유하도록 속이는 행위

악의적인 내용: 잔인하거나 상처를 주려는 의도로 하는 말이나 행동입니다. 사용자의 기기, 계정 또는 개인 정보에 손해를 입힐 의도로 만들어진 유해한 소프트웨어를 가리킬 수도 있습니다.

피싱: 온라인에서 로그인 정보 또는 기타 개인 정보를 공유하도록 하려는 속임수 시도를 말합니다. 피싱은 내가 아는 것과 비슷하게 보이지만 사실은 가짜인 이메일, 소셜 미디어, 문자 메시지, 광고 또는 웹페이지를 통해 이루어집니다.

사기: 사람들을 속여서 로그인 정보, 개인 정보, 연락처 등을 공유하거나 금전 또는 디지털 자산을 넘기도록 만들어 돈을 벌려고 하는 부정행위

스미싱: 문자 메시지를 사용하여 로그인 정보 또는 기타 개인 정보를 공유하거나 악성 사이트의 링크를 클릭하거나 악성 소프트웨어를 다운로드하는 등의 특정 행위를 하도록 속이는 사기 수법

스피어피싱: 공격자가 사용자의 개인 정보 중 일부를 사용해서 더 구체적으로 사용자를 타겟팅하는 피싱 수법

신뢰성: 옳은 일 또는 필요한 일을 할 것이라고 믿을 수 있는 상태

3차시

신빙성 있음: 믿을 만함. 신빙성 있는 사람이란 증거를 들어 설명하고 진실을 말하고 있다고 확신이 느껴지는 사람을 뜻합니다.

전문성: 특정 분야에 대한 특수한 기술이나 지식을 말합니다. 전문가에게는 전문성이 있습니다.

동기: 사람이 어떤 일을 하는 이유나 의도

출처: 정보를 제공하는 사람이나 사물

브이로거: 블로그 또는 소셜 미디어에 정기적으로 짧은 동영상을 올리는 것으로 알려진 사람

4차시
사기성 거짓: 누군가를 속이거나, 혐혹하기 위한 목적의 행동 또는 메시지입니다.

기만적인 뉴스: 의도적으로 거짓을 말하거나 사실을 왜곡하는 뉴스. 요즘은 '가짜 뉴스'라고 합니다.

허위 정보: 사람을 속이거나 호도할 의도를 가진 거짓 정보

증거: 어떤 내용이 진실 또는 거짓임을 증명하는 사실 또는 사례

잘못된 정보: 거짓 정보

회의적: 진실이라는 주장에 의문을 가짐

5, 6차시

클릭베이트: 흥미로운 형식이나 눈에 띄는 문구를 사용해서 주의를 끌거나 특정 사이트로 연결되는 링크를 클릭하도록 유도하는 콘텐츠

키워드: 인터넷에서 검색하려는 주제와 직접 관련이 있는 단어. 그 주제를 가장 잘 설명하는 단어이기 때문에 검색에 꼭 필요한 단어

검색어: 온라인에서 정보를 찾기 위해 검색창 또는 검색란에 입력하는 키워드나 키워드의 집합 또는 질문. 때로는 원하는 내용을 찾기 위해 검색어가 하나 이상 필요하기도 합니다.

검색엔진/인터넷 검색: 웹에서 정보(위치, 사진, 동영상 등)를 찾기 위해 사용하는 소프트웨어 프로그램 또는 '도구'

검색결과: 검색엔진에서 검색어를 입력하고 '검색' 또는 '보내기' 버튼을 누른 후 보게 되는 정보의 집합

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 1차시

팝업, 사칭 기타 사기

학생이 다양한 메시지와 텍스트를 살펴보고 어떤 메시지가 진짜이고 어떤 것이 사기인지 판단해 보는 게임입니다.

학습 목표



- ✓ **학습:** 온라인 또는 기기에서 다른 사람을 속이기 위해 사용하는 수법을 알아봅니다.
- ✓ **검토:** 온라인 도용을 방지하는 방법을 검토합니다.
- ✓ **알아보기:** 온라인 사기의 피해자가 되었다고 생각될 때 신뢰할 수 있는 어른에게 말하는 방법을 알아봅니다.
- ✓ **인식:** 사기 시도의 신호를 인식합니다.
- ✓ **주의:** 개인 정보를 공유하는 방식과 대상에 주의를 기울입니다.

토론 주제



사기란 무엇일까요?

사기란 누군가가 로그인 정보, 개인 정보, 금전, 디지털 자산 등을 훔치기 위해 여러분을 속이려 하는 경우를 말합니다. 사기꾼은 여러분이 신뢰하는 사람을 사칭하기도 하며 팝업, 웹페이지, 텍스트 또는 광고나 앱 스토어의 가짜 앱 형태로 나타날 수 있습니다. 사기꾼의 메시지와 여러분을 유인하려고 하는 안전하지 않은 페이지를 통해 기기에 바이러스가 침투할 수도 있습니다. 연락처 목록을 사용해 여러분의 친구와 가족에게 똑같은 공격을 하는 경우도 있습니다. 실제 앱처럼 보이는 악성 앱을 다운로드하게 만들거나 기기에 문제가 생겼다고 알려 악성 소프트웨어를 다운로드하도록 속이는 사기 유형도 있습니다.

다음을 꼭 기억하세요. 문자 메시지를 보내는 사람이나 웹사이트, 광고는 내 기기나 컴퓨터에 문제가 있는지를 알 수 없습니다. 따라서 이런 방식으로 문제가 생겼다는 알림이 온다면 여러분을 속이려는 수법입니다. 아마 알고 계시겠지만 명심하세요. 잘 모르는 사람에게서 온 메시지이거나 알 수도 있는 사람의 메시지라도 지나치게 매력적이거나, 재미있어 보이거나, 너무 솔깃한 내용이라면 사실이 아닐 가능성이 매우 높습니다.

교사용 참고사항: 학생들에게 이런 말을 들어본 적이 있는지 묻고 손을 들어보라고 합니다. 그런 다음 본인 또는 가족 구성원이 이런 메시지를 받은 적이 있는지 물어봅니다. 없다면 다행입니다. 나중에 이런 일이 발생하더라도 학생들은 스스로는 물론 가족, 가족의 자산을 지키는 방법을 알 테니까요.

명백하게 가짜인 것으로 보이는 사기 수법도 있지만 사기꾼이 여러분의 개인 정보가 일부 담겨 있는 메시지를 보내는 경우처럼 교묘하고 정밀로 설득력이 있는 수법도 있습니다. 이러한 수법을 스피어피싱이라고 하며, 개인 정보를 사용해 실제로 나를 아는 사람인 것처럼 보이게 만들기 때문에 가려내기가 매우 어려울 수 있습니다. 아마 들어보셨겠지만 사칭이라고 하는 사기 수법도 있습니다. 누군가가 가짜 페이지 또는 프로필을 만들어 여러분이 아는 사람 또는 여러분이 좋아하는 유명인인 척하며 속이려 하는 경우를 말합니다. 문자 메시지로 보내는 사기인 스미싱과 이메일을 통한 사기 수법인 피싱도 있습니다.

따라서 다른 사람이 요청하는 대로 링크를 클릭하거나 로그인 정보를 공유하기 전에 의심스러운 메시지는 아닌지 자문해 보는 것이 좋습니다. 다음과 같은 질문을 던져볼 수 있습니다.

- 기업체에서 보낸 것이라면 전문적으로 보이고 제품 또는 기업의 일반적인 로고가 있나요? 텍스트에 맞춤법 오류가 있는지 않나요?
- 메시지에 있는 웹사이트 링크를 클릭하는 것은 결코 좋은 생각이 아닙니다. 대신 웹브라우저에서 업체를 검색하고 검색결과에 있는 링크를 클릭한 다음 사이트의 URL이 제품 또는 회사의 이름과 일치하는지, 내가 찾는 정보가 맞는지, 오탈자가 있는지 자문해 보세요.
- 메시지가 짜증나는 스팸성 팝업의 형태로 오나요?
- URL이 왼쪽에 작은 녹색 자물쇠가 있는 'https://'로 시작하나요? (그렇다면 좋은 겁니다. 연결이 안전하다는 의미니까요.)
- 작은 글씨로 된 세부사항에 무슨 내용이 있나요? (교활한 내용을 세부사항에 일부러 작게 써두는 경우도 있습니다. 작은 글씨로 된 세부사항이 **없는 것도 좋지 않습니다.**)
- 돈을 벌거나 아바타 또는 캐릭터를 위한 디지털 아이템을 얻거나 유명해질 기회이며 지나치게 솔깃한 내용을 제안하는 메시지는 아닌가요? (믿기 어려울 정도로 솔깃한 내용이라면 사실이 아닌 경우가 거의 **대부분입니다.**)
- 메시지의 내용이 약간 이상해 보이나요? 상대방이 여러분을 안다고 하고 그럴 수도 있을 것 같기는 하지만 확신은 들지 않는다면 어떨까요?

조심을 했는데도 사기를 당한다면 어떻게 해야 할까요? 무엇보다, 당황하지 마세요. 많은 사람에게 일어나는 일입니다.

- 부모님, 선생님 또는 믿을 수 있는 다른 어른에게 바로 알리세요. 시간을 지체할수록 상황이 나빠질 수 있습니다.
- 온라인 계정의 비밀번호를 변경하세요.
- 여러분이 사기를 당했다면 다음에는 다른 사람도 사기성 메시지를 받을 수 있으니 친구와 연락처에 있는 사람들에게 즉시 알리세요.
- 가능하면 메시지를 스팸으로 신고하세요.

학습 활동



필요한 자료:

- 활동지: '피싱 예시'(답변은 39페이지에 제공)

2~3학년을 위한 난이도 조정: 반을 5개 그룹으로 나눈 다음 워크시트의 예시를 각 그룹에 하나씩 배정합니다. 그룹별로 예시를 분석한 다음 반 전체가 토의를 진행합니다.

1. 그룹 나누기

2. 그룹별로 예시 살펴보기

그룹을 나눈 다음 그룹별로 메시지와 웹사이트 예시를 살펴봅니다.

3. 각자의 선택 표시하기

각 예시가 '진짜'인지 '가짜'인지 판별한 다음, 아래에 이유를 열거합니다.

4. 선택한 항목에 관한 그룹 토의

믿을 만한 예시와 의심스러운 예시는 무엇인가요? 의외였던 답변이 있나요? 그렇게 생각한 이유는 뭔가요?

학생 활동지의 정답: '피싱 예시'

- 진짜.** 메시지 자체에 링크를 제공하거나(링크를 통해 악성 웹사이트로 이동할 수 있음) 비밀번호를 이메일로 보내 달라고 하는 대신 사용자에게 회사 웹사이트로 이동해 직접 자기 계정으로 로그인해 달라고 요청하고 있습니다.
- 가짜.** 의심스럽고 안전하지 않은 URL입니다.
- 진짜.** URL의 https://에 주목하세요.
- 가짜.** 은행 세부정보를 교환하자는 의심스러운 제안입니다.
- 가짜.** 안전하지 않고 의심스러운 URL입니다.
- 가짜.** 안전하지 않고 의심스러운 URL입니다.
- 가짜.** 안전하지 않고 의심스러운 URL이며 은행 세부정보를 교환하자는 의심스러운 제안을 합니다.

5. 추가 토의

다음은 온라인에서 찾은 메시지와 사이트를 평가할 때 자문해 볼 수 있는 추가 질문입니다.

• 메시지가 괜찮아 보이나요?

첫인상은 어떤가요? 신뢰할 수 없는 부분이 보이나요? 문제인 줄 몰랐던 것을 고치라고 제안하나요?

• 앱이 괜찮아 보이나요?

진짜와 아주 비슷해 보이는 가짜 앱이 웹사이트 팝업을 통해 광고되거나 앱 스토어에 표시되는 경우가 있습니다. 이러한 앱을 휴대전화에 다운로드하면 개인 정보나 연락처를 도난당하고 악성 소프트웨어가 설치되는 등 온갖 나쁜 일이 생길 수 있습니다. 오탈자가 있는지, 사용자 리뷰 수가 너무 적진 않은지, 그래픽이 영성하고 전문가답지 않게 보이진 않는지 등에 유의하세요.

• 메시지에 무엇을 무료로 주겠다는 제안이 있나요?

무료 혜택이 실제로 무료인 경우는 많지 않습니다. 상대방은 보통 여러분에게서 무언가 얻기 위해 메시지를 보냅니다.

• 개인 정보를 요구하나요?

어떤 사기꾼은 더 많은 사기를 저지르기 위해 개인 정보를 요청하기도 합니다. 예를 들어 퀴즈나 '성격 테스트'는 비밀번호 또는 다른 비밀 정보를 더 쉽게 추측하기 위해 정보를 모으는 수단일 수 있습니다. 대부분의 실제 업체에서는 자체 웹사이트가 아닌 다른 경로나 메시지를 통해 개인 정보를 요구하지 않습니다.

• 체인 메시지이거나 소셜 게시물인가요?

아는 사람 모두에게 전달하라고 요청하는 텍스트와 게시물은 여러분과 다른 사람을 위험에 빠뜨릴 수 있습니다. 출처가 확실하며 메시지를 전해도 안전하다고 확신하지 않는 한 전달하지 마세요.

• 작은 글씨로 적힌 세부사항이 있나요?

대부분의 문서는 하단에 '세부사항'이 작은 글씨로 적혀 있으며 여기에 놓치기 쉬운 정보가 담겨 있는 경우가 많습니다. 예를 들어 상단의 헤드라인에는 무료 휴대전화에 당첨되었다고 해놓고 세부사항을 보면 실제로는 그 기업에 매달 200달러를 지불해야 한다고 적혀 있을 수 있습니다. 세부사항이 전혀 없는 것도 좋지 않으므로 반드시 주의를 기울여야 합니다.

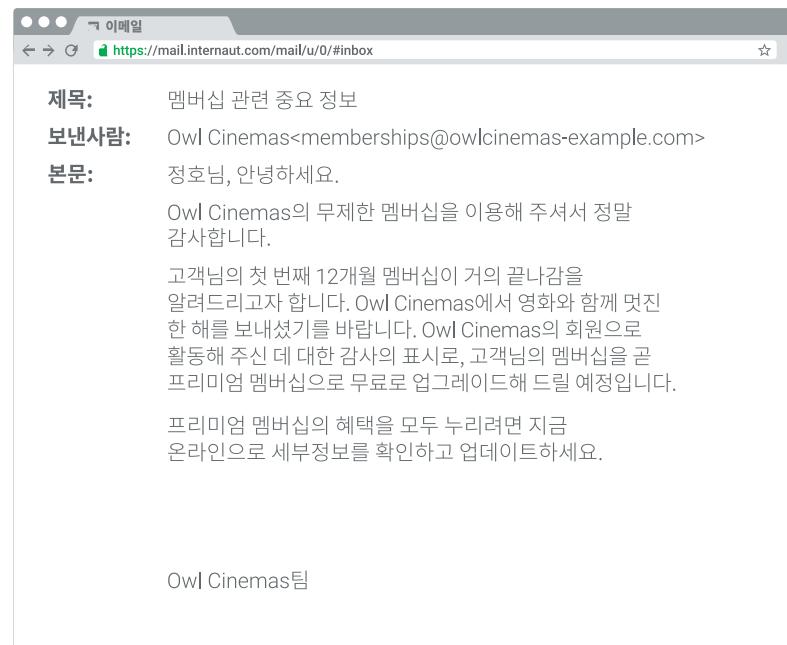
참고: 이 연습의 최지상 Internaut 메일은 믿을 수 있는 진짜 서비스라고 가정합니다.

정리

온라인에서는 항상 게임, 웹페이지, 앱, 메시지를 이용한 사기에 주의하고, 그럴싸하게 들리거나 무료 혜택을 받을 수 있다고 하면 가짜일 가능성이 높음을 명심하세요. 사기를 당했다면 믿을 수 있는 어른에게 즉시 알려야 합니다.

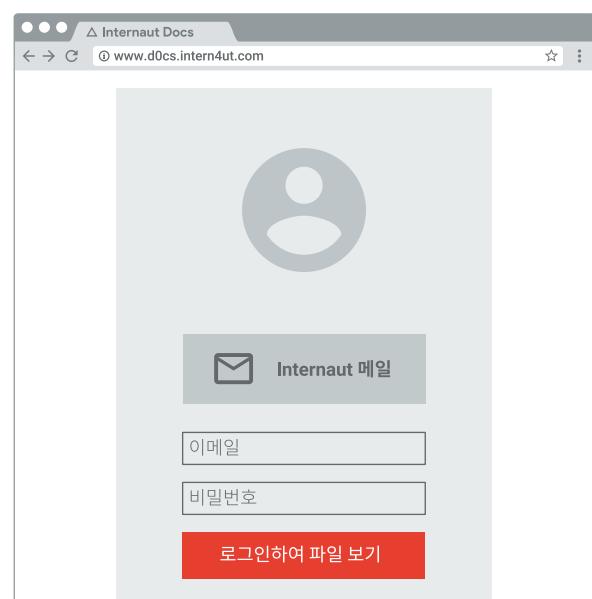
워크시트: 1차시

피싱 예시



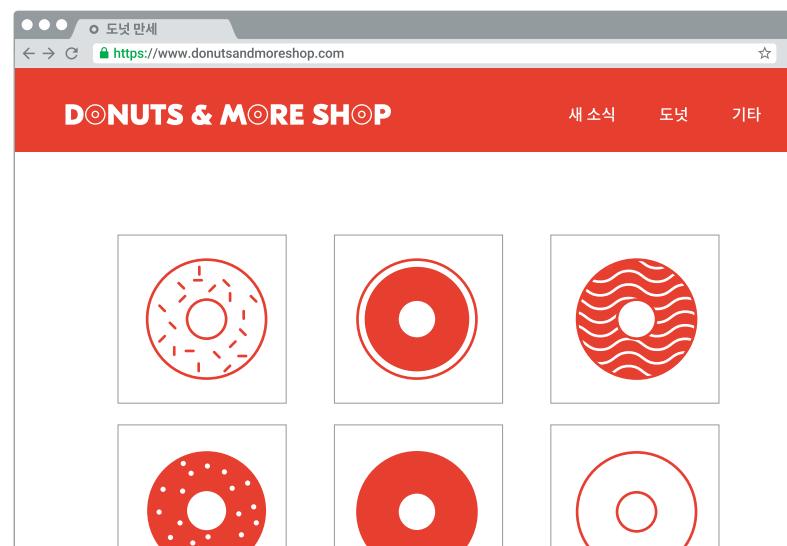
1. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



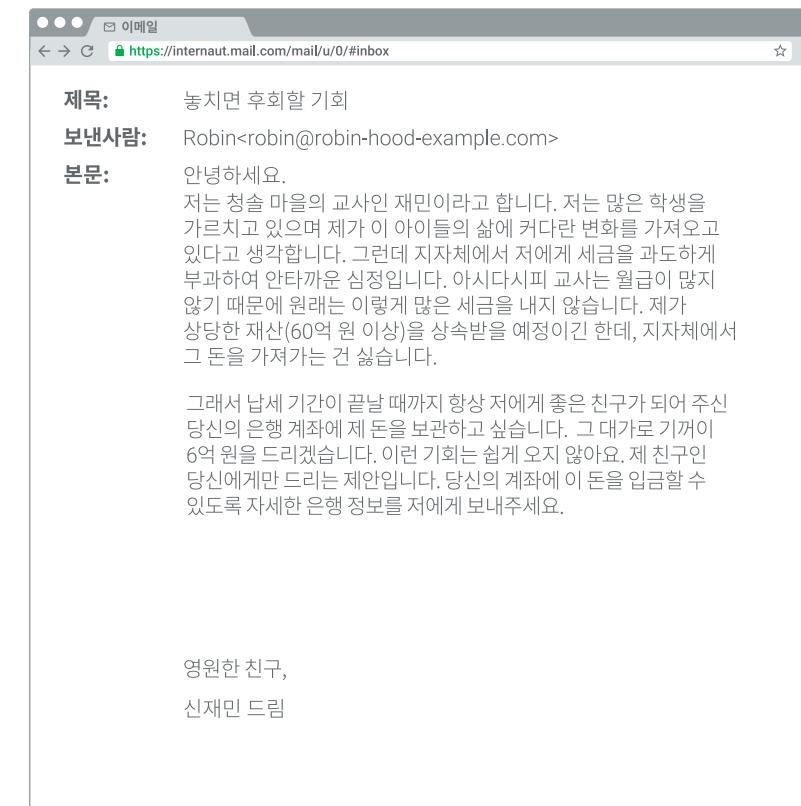
2. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



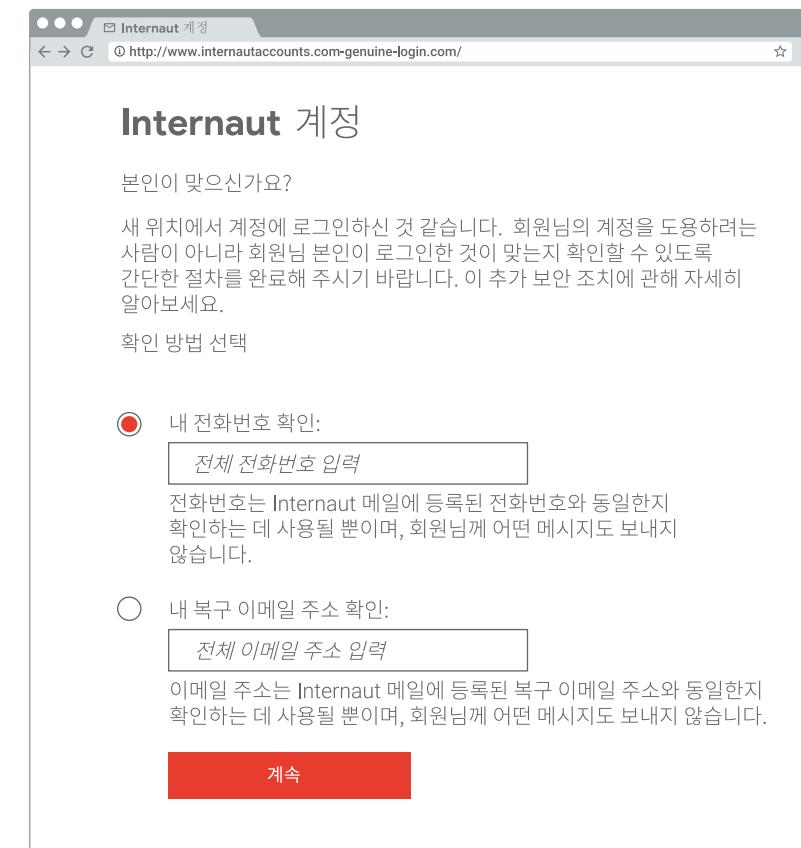
3. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



4. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



5. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜

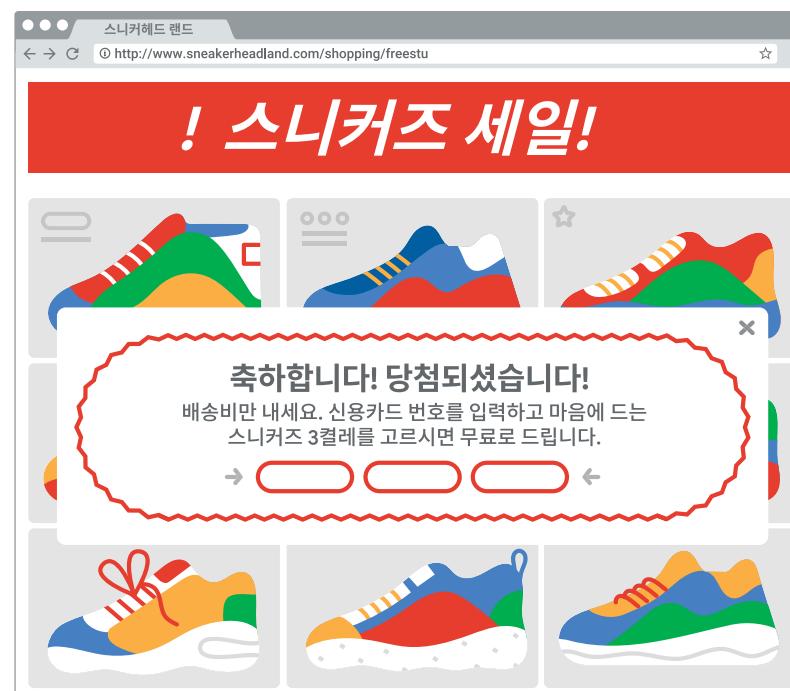
어떤 정보를 믿어야 할까요? : 2차시 '말하는' 사람 확인하기



6. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜

가짜



7. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜

가짜

학생들이 의심스러운 온라인 메시지, 게시물, 친구 신청, 앱, 사진, 이메일에 실제로 대응해 보고 가능한 대응 방법에 관해 토의하면서 사기 방지 기술을 연습합니다.

차시 정보: 이번 차시는 사회적 상호작용에 관한 것이기 때문에 초등학교 고학년(5~6학년)이 대상인 것처럼 보이지만, 온라인 게임을 플레이하는 만 7~9세 어린이가 늘어나고 있고 대부분은 게임을 혼자 하기보다는 다른 친구와 함께 플레이하므로 2~3 학년에게 미래를 대비시키는 데도 적합한 내용입니다. 저학년 담당 교사라면 학생들이 게임을 하는지 확인하세요. 학생들이 게임에서 좋아하는 부분은 무엇인지, 이상한 경험을 한 적이 있는지 파악하시기 바랍니다. 학습 효과를 극대화하려면 어떠한 판단도 하지 않으면서 객관적이고 개방적인 분위기를 유지하는 것이 좋습니다.

학습 목표



- ✓ 이해: 나에게 연락하는 사람이 스스로 밝힌 그 사람이 아닐 수 있다는 사실을 이해합니다.
- ✓ 확인: 답장하기 전에 상대방이 밝힌 신원이 맞는지 확인합니다.
- ✓ 질문: 상대방이 누구인지 알기 어렵다면 질문을 하거나 다른에게 도움을 구합니다.

토론 주제



상대방이 밝힌 신원이 맞는지 어떻게 알 수 있나요?

친구와 전화 통화를 할 때는 친구의 얼굴이 보이지 않더라도 목소리로 상대방이 친구임을 알 수 있습니다. 하지만 온라인 세상은 조금 다릅니다. 상대방이 밝힌 신원이 맞는지 확신하기 어려운 경우가 종종 있습니다. 사람들은 앱이나 게임에서 원하는 것을 얻거나 심술궂은 행동을 하기 위해, 아니면 장난으로 다른 사람인 척합니다. 개인 정보나 스킨, 게임 머니 같은 디지털 자산을 훔치려고 다른 사람의 명의를 도용하는 경우도 있습니다. 이럴 때는 응답하지 않거나 부모님 또는 신뢰할 수 있는 어른에게 모르는 사람이 나에게 연락하려 한다고 알리는 것이 가장 안전합니다. 하지만 응답해도 괜찮다고 생각한다면 일단 상대방에 관한 정보를 찾아보는 것이 좋습니다. 상대방의 페이지나 프로필을 확인하고 어떤 친구가 있는지 살펴보거나 실제 신원을 알 수 있는 다른 정보를 검색해 보세요.

누군가의 신원을 온라인으로 확인할 수 있는 방법은 다양합니다. 우선 다음과 같은 방법을 사용해 볼 수 있습니다.

교사용 참고사항: 일단 "온라인에서 다른 사람의 신원을 확인하려면 어떻게 해야 할까요?"라는 질문으로 모든 학생들이 참여하는 브레인스토밍을 진행하는 것이 좋습니다. 이후 다음과 같은 주제로 대화를 이어갑니다.

• 메시지를 보낸 사람의 사진이 있다면 약간 수상한 걸까요?

사진이 흐리거나 알아보기 어려운가요? 아니면 사진이 아예 없거나 아바타 또는 만화 캐릭터 얼굴인가요? 화질이 낮은 사진, 아바타, 반려동물 사진 등을 사용하면 소셜 미디어에서 신원을 숨기기 쉽습니다. 사기꾼이 가짜 프로필을 만들고 사칭하기 위해 실제 사람의 사진을 도용하는 일도 흔합니다. 사진이 있다면 온라인에서 그 사람의 이름으로 더 많은 사진을 찾을 수 있나요?

워크시트: 2차시

'말하는' 사람 확인하기

• 표시 이름에 실제 이름이 포함되어 있나요?

예를 들어 소셜 미디어에 표시되는 이름이 실제 이름과 일치하나요? (예를 들어 심서영님의 프로필 URL은 SocialMedia.com/Seoyoung_shim일 수 있습니다.)

• 페이지에 본인과 관련된 정보가 있나요?

있다면 실제 사람이 작성한 것처럼 보이나요? 가짜 계정에는 '자기소개' 정보가 별로 없거나, 가짜 프로필을 만들기 위해 무작위로 복사하거나 가져온 정보가 많이 있을 수 있습니다. 정보에 있는 내용 중 프로필의 이름으로 검색했을 때 확인할 수 있는 것이 있나요?

• 계정이 활성화된지 얼마나 되었나요? 정상적인 활동으로 보이나요?

페이지나 프로필이 새로 만들어졌나요? 아니면 오랫동안 다양한 활동을 한 것으로 보이나요? 여러분이 예상한 것과 같은 공통의 친구가 있나요? 가짜 계정에는 대개 콘텐츠가 많지 않거나 다른 사람의 게시물과 댓글이 적고 다른 사람과 어울린 흔적도 없는 경우가 많습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: "말하는" 사람 확인하기' 떠지, 떠지마다 시나리오 한 개가 있음
- 떠지를 담을 그릇이나 상자 (그룹별로 1개)
- 46페이지의 학생용 개요 (진행을 위해 학생당 1개)

정리

여러분은 온라인에서 이야기를 나눌 상대방을 직접 고를 수 있습니다. 소통하는 상대방의 신원이 실제로 밝힌 것과 일치하는지 확인하세요.

시나리오 1

게임에서 모르는 플레이어로부터 친구 신청이 왔습니다. "안녕, 너 실력이 대단하더라! 같이 플레이하면 좋을 것 같은데 친구 추가해 줄래?"

시나리오 2

모르는 사람으로부터 문자 메시지가 왔습니다. "안녕, 나 주현이야. 지난 여름에 만났는데 기억해?"

시나리오 3

팔로우하지 않는 사람으로부터 메시지가 왔습니다. "안녕? 네 게시물 마음에 든다. 너 너무 재밌어! 전화번호 알려줘. 더 이야기하자."

시나리오 4

모르는 사람에게서 채팅이 옵니다. "오늘 복도에서 너 봤는데 정말 귀엽더라! 주소가 어떻게 돼? 내가 갈게. 같이 놀자."

시나리오 5

온라인에서 메시지가 왔습니다. "방금 네 친구 상미 만났어. 상미한테 네 얘기 들었는데, 널 만나보고 싶어. 어디 살아?"

'말하는' 사람 확인하기

다음은 누구나 온라인 또는 휴대전화로 받을 수 있는 메시지에 관한 5가지 시나리오입니다. 각 시나리오에는 응답할 방법이 나열되어 있습니다. 좋은 응답도 있고 그렇지 않은 응답도 있습니다. 가장 적합한 응답 한두 가지를 고르거나 다른 응답을 생각해보세요. 이야기를 나눈 후 반 전체 토의를 진행하겠습니다.

모두를 위한 주의사항: 시나리오 중 하나가 실제로 발생했는데 어떻게 해야 할지 잘 모르겠다면 가장 간단한 대응은 응답하지 않는 것입니다. 여러분은 언제든 상대방을 무시하거나 차단할 수 있습니다. 특히 그 상황으로 인해 괴로움을 겪고 있다면 부모님이나 선생님에게 말하는 게 좋습니다.

시나리오 1

게임에서 모르는 플레이어로부터 친구 신청이 왔습니다. "안녕, 너 실력이 대단하더라! 같이 플레이하면 좋을 것 같은데 친구 추가해 줄래?" 어떻게 해야 할까요?

- **무시합니다.** 모르는 사람이라면 친구로 추가하지 않아도 됩니다.
- **차단합니다.** 그러면 더 이상 상대방의 메시지가 수신되지 않으며, 대부분의 게임과 앱에서 상대방은 자신이 차단되었다는 사실조차 알지 못합니다.
- **설정을 변경합니다.** 게임 설정에서 모든 친구 신청을 사용 중지할 수 있는지 확인하고 해당하는 체크박스를 선택합니다. 이렇게 하면 모르는 플레이어로부터 받은 요청을 수락해야 하는지 고민하지 않아도 됩니다.
- **온라인으로 확인합니다.** 실제 플레이어인지 확인할 수 있는 페이지 또는 프로필이 있는지 살펴보세요. 게임을 플레이한 경험이나 팔로어가 있는지, 스트리밍한 콘텐츠가 있는지 확인하세요. 친구들이 아는 실제 인물인가요? 실제로 이 게임을 즐기는 게이머처럼 보이는 경우에만 친구로 추가할지 고려해 보세요. 물론 오프라인 친구들하고만 플레이하는 것이 어린이에게는 가장 좋습니다.
- **친구 목록에 추가합니다.** 물론 괜찮아 보인다면 말입니다. 하지만 실제 신원이 검증되었고 믿을 수 있는 어른 또는 최소한 친구들에게 진짜로 아는 사람인지 확인하지 않았다면 추가하지 않는 것이 좋습니다. 마이크 또는 헤드셋을 사용하여 함께 플레이하는 경우에는 게임에 관한 내용만 이야기하고 절대 본명이나 다른 개인 정보를 공유해서는 안 됩니다.
- **개인 정보를 제공합니다.** 절대 안 됩니다. 명심하세요. 절대 모르는 사람에게 개인 정보를 알려줘서는 안 됩니다.

시나리오 2

모르는 사람으로부터 문자 메시지가 왔습니다. "안녕, 나 주현이야. 지난 여름에 만났는데 기억해?" 어떻게 해야 할까요?

- **주현이를 차단합니다.** 이 방법은 실제로 아는 사이라면 무례하게 느껴질 수 있습니다. 하지만 지난 여름에 주현이라는 사람을 만난 적이 없거나 주현이가 문자를 너무 많이 보내면서 자기에 관한 이야기를 떠벌리는 경우 차단하는 것이 좋습니다.

- **주현이를 무시합니다.** 위에서 설명했듯이, 모르는 사람이라면 응답하지 않으면 됩니다.
- "안녕, 주현아. 나를 아니?" 만난 적이 있는지 확실하지 않아서 좀 더 자세히 알아보려는 경우 안전한 옵션입니다. 하지만 여러분이 지난 여름 어디에 있었는지 주현이에게 말하지는 마세요.
- "네가 누군지 기억은 안 나는데, 그래도 한 번 만날 수는 있지." 전혀 좋은 생각이 아닙니다. 절대로 모르는 사람에게 만남을 제안하지 마세요.

시나리오 3

여러분이 팔로우하지 않는 @soccergirl12라는 사람에게서 채팅 메시지가 왔습니다. "안녕? 네 게시물 마음에 든다. 너 너무 재밌어! 전화번호 알려줘. 더 이야기하자." 어떻게 해야 할까요?

- **@soccergirl12를 무시합니다.** 원치 않으면 응답하지 않아도 됩니다.
- **@soccergirl12를 차단합니다.** 이상하다고 생각되어 차단하면 다시는 메시지가 오지 않을 겁니다. 그 사람이 가짜 프로필을 새로 만들어서 다른 사람인 척 연락하기 전에는 말이죠.
- "안녕하세요, 저를 아시나요?" 확실하지 않다면 전화번호 같은 개인 정보를 건네기 전에 질문을 해야 합니다.
- "그럼요, 제 번호는..." 안 돼요! 상대방이 누구인지 확인했더라도 소셜 미디어를 통해 개인 정보를 전달하는 것은 좋은 생각이 아닙니다. 부모님, 선생님 또는 믿을 만한 다른 어른 등을 통해 연락할 다른 방법을 찾아보세요.

시나리오 4

모르는 사람에게서 채팅이 옵니다. "오늘 복도에서 너 봤는데 정말 귀엽더라! 주소가 어떻게 돼? 내가 갈게. 같이 놀자." 어떻게 해야 할까요?

- **무시합니다.** 아마 괜찮은 선택일 겁니다.
- **차단합니다.** 꺼림칙한 느낌이 드는 사람이 있다면 망설이지 말고 차단하세요.
- "누구세요?" 좋지 않은 방법 같습니다. 메시지가 엉성해 보인다면 답하지 마세요. 그냥 차단하는 것이 낫습니다.
- "다혜야, 너야? 너도 귀여워! 난 희망로 240가에 살아." 상대방이 아는 사람 같더라도 좋은 생각이 아닙니다. 아는 사람 같아도 주소나 기타 개인 정보를 건네기 전에 누구인지 꼭 확인하세요. 온라인에서만 아는 사람을 절대 직접 만나서는 안 됩니다.

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 3차시

진실인지 확인하기

시나리오 5

이런 메시지를 받습니다. "방금 네 친구 상미 만났어. 상미한테 네 얘기 들었는데, 널 만나보고 싶어. 어디 살아?" 어떻게 해야 할까요?

- **무시합니다.** 이 사람은 모르지만 상미라는 친구가 있는 경우 이 메시지에 응답하기 전에 먼저 상미에게 확인해 보는 것이 가장 좋습니다.
- **차단합니다.** 이 사람도 모르고 상미라는 친구도 없다면 더 이상 연락할 수 없도록 설정을 사용해서 차단하는 것이 가장 좋습니다.
- **"누구세요?"** 별로 좋은 생각은 아닙니다. 상대방을 모른다면 적어도 상미에게서 답이 올 때까지는 응답하지 않는 것이 낫습니다.

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 학생들은 분석적 질문을 사용하여 출처의 신빙성을 평가할 수 있어야 하며, 정보는 교과서만이 아닌 다양한 출처에서 나올 수 있다는 점을 이해해야 합니다. 따라서 학생은 자신의 기술을 적용하여 모든 종류의 미디어를 분석해야 합니다. 그 수준이 되면 뉴스나 과학 데이터와 같이 특정한 유형의 미디어를 분석할 준비가 된 것입니다.

참고: 이 수업은 누구에게나 유용한 미디어 리터러시 수업이지만 2~3학년에게는 조금 버거울 수 있습니다. '학습 활동' 아래의 나이도 변경 제안사항을 확인하세요.

학습 목표



- ✓ **파악:** 정보의 신빙성을 확인하기 위해 이미 사용하고 있는 도구를 **파악합니다.**
- ✓ **숙고:** **전문성과 동기** 등이 신빙성에 어떤 영향을 미치는지 **숙고합니다.**
- ✓ **학습:** 출처의 신빙성을 평가하는 4가지 질문을 알아봅니다.
- ✓ **이해:** 한 주제에 관해 신빙성이 있는 출처이더라도 다른 주제에 관해서는 그렇지 않을 수도 있다는 점을 **이해합니다.**
- ✓ **인지:** 여러 출처를 확인하면 정보의 신빙성을 확인하는 데 도움이 되는 경우가 많다는 점을 **인지합니다.**

토론 주제



신빙성 있거나 믿을 만한 사람이나 정보는 어떤 특징이 있나요?

여러분은 매일 무엇을 믿을지, 무엇을 믿지 않을지 결정합니다. 시청한 동영상이 신빙성 있었나요? 무언가를 설득하려는 동영상이었나요? 오빠/형이 여러분에게 하는 말이 진실인가요, 아니면 놀리는 건가요? 친구에 관해 들은 소문이 사실인가요?

누군가가 진실을 말하는지 판단할 때 여러분은 어떻게 하나요? 다음과 같은 단서를 이미 사용하고 있나요?

• 내가 그 사람에 관해 아는 정보

예를 들어 학급 친구에게 어떤 특기가 있거나 그동안 진실을 말했다거나 농담을 잘했다거나 못되게 행동했다는 사실을 알면 그 사람의 말이 진실인지, 농담인지, 거짓인지 대부분 알 수 있습니다.

• 그 사람이 나에 관해 아는 정보

예를 들어 부모님은 여러분이 어떤 음식을 먹었을 때 배가 아픈지 알고 계십니다. TV 속 광고는 모르죠. 따라서 여러분은 무엇을 먹을지 결정할 때 부모님의 조언을 듣습니다. 학교의 사서 선생님은 여러분의 관심사를 알고 여러분이 어떤 책을 좋아하는지 알기 때문에 여러분은 사서 선생님의 책 추천을 신뢰합니다.

• 어조와 표정

예를 들어 친구가 새로 생긴 스케이트 공원이 정말 별로였다고 말하면서 눈을 굴린다든지 빙정대는 듯했다면 친구가 말하는 것과는 반대 의미를 전한다는 걸 알 수 있습니다.

• 상황

예를 들어 친구들과 놀고 있는데 한 명이 내 머리를 가지고 놀린다면 농담이라는 걸 알 수 있습니다. 하지만 학교의 아는 학생이 학급 친구들이 모두 있는 앞에서 망신을 주기 위해 같은 말을 했다면 농담이 아니라 모욕입니다.

다음 페이지에 계속 →

학습 활동



필요한 자료:

- 활동지: '신빙성 판단' (학생당 한 장)

동영상이나 TV에 나오는 사람, 웹사이트와 같은 미디어 출처에서 어떤 말을 들을 때 우리는 그 출처를 개인적으로 알지 못하고 상대방도 우리를 알지 못합니다. 그러면 그 출처를 믿어야 할지 확신할 수 없습니다.

우리가 아는 사람이 문자 메시지를 보낸다고 하더라도 표정이나 어조라는 단서가 없기 때문에 의미를 확실히 알 수가 없습니다. 그럴 때 우리는 질문해야 합니다.

2~3학년을 위한 난이도 조정 제안사항: 학생들이 출처의 신빙성을 논의할 준비가 되었다고 생각되면 1, 2단계만 완료하세요.

1. 출처 평가

새로 나온 비디오 게임을 추천받고 싶을 때 할머니에게 여쭤볼 사람이 있나요? 다시 말해서, 여러분의 할머니는 비디오 게임 관련 정보의 **신빙성 있는 출처인가요?** **신빙성 있는 출처란 정확하고 관련성 있는 정보를 줄 것이라고 믿을 수 있는 사람입니다.**

할머니에게 비디오 게임에 관한 조언을 구할 때의 장단점을 설명하는 목록을 만들어 보세요.

목록이 이것과 비슷한가요?

장점	단점
할머니는 나를 사랑하시고 내가 행복하기를 바라신다	할머니는 비디오 게임을 하지 않으시고 잘 알지 못하신다
할머니는 답을 모를 때 정보를 찾는데 꽤 능숙하시다	할머니는 내가 어떤 게임을 가지고 있는지 또는 내가 어떤 게임을 좋아하는지 모르신다

이것과 비슷한 목록을 만들었다면 여러분은 지금 출처가 신빙성이 있는지 판단하는 데 가장 많이 사용되는 두 가지 도구를 활용한 겁니다. 바로 동기와 전문성입니다. '전문성'이란 특정 분야에 대한 특수한 기술이나 지식을 말합니다. 전문가에게는 전문성이 있습니다. '동기'란 누군가의 의도, 즉 어떤 말이나 행동을 하는 이유입니다.

목록의 어떤 내용에서 할머니의 의도에 관한 정보를 알 수 있나요? 어떤 내용이 할머니의 전문성을 알려주나요? 이 장단점 목록을 봤을 때 할머니는 새로 구매할 비디오 게임 추천을 받을 만한 신빙성 있는 출처인가요? 할머니가 거짓말을 하지는 않으시겠지만 우리에게 관심이 있으면서 게임을 어느 정도 알고 우리가 좋아하는 게임이 뭔지도 아는 사람에게 물어보면 더 좋을 것입니다.

예를 들어 우리는 아빠가 요리는 잘하지만 패션에 대해서는 전혀 모르고, 코치 선생님이 농구는 잘 알아도 체조는 모르며, 할머니가 장난감을 잘 고치시긴 하지만 비디오 게임에 대해서는 전혀 모른다는 점을 알고 있습니다. 어떤 사람이 한 분야에 관해 전문가라고 해서 모든 분야에서 전문가인 것은 아닙니다.

2. 직접 장단점 목록 만들기

어떤 정보 출처가 신빙성이 있는지 판단하는 데 **동기와 전문성**을 처음 사용한다면 연습을 조금 더 하는 것이 좋습니다.

축구를 더 잘하는 방법을 알고 싶다고 상상해 보세요. 신빙성 있는 출처인지 판단할 수 있도록 장단점 목록을 만들어 보세요.

- 할머니
- 고등학교 농구 우승팀의 코치가 운영하는 블로그
- 팀에서 가장 실력이 좋은 선수
- 축구화를 팔고 조언을 올리는 웹사이트
- 축구 연습 기술을 가르치는 동영상

각 출처에서 어떤 장단점을 발견했나요?

- 가르칠 줄은 알지만 축구 기술에는 익숙하지 않은 출처가 있나요?
- 축구 전문가이지만 가르칠 줄은 모르는 출처가 있나요?
- 조언을 하면서 항상 자기 가게에서 무언가를 구매하도록 하는 출처가 있나요?
- 축구는 알지만 나를 모르거나 내가 어떤 기술을 연습해야 하는지 모르는 출처가 있나요?

토의: 어떤 출처를 찾아가야 할까요? 왜 그렇게 생각하나요?

신빙성은 완전히 믿을 수 있거나 전혀 믿을 수 없거나 둘 중 하나의 문제가 아닙니다. 대부분의 출처는 장단점을 가지고 있습니다. 그래서 **여러 출처에 물어서 나온 답변을 비교해 볼 때 가장 좋은 답변이 나옵니다.**

3. 고려해야 할 단계

신빙성은 **누구를 믿느냐**의 문제만은 아닙니다. **무엇을 믿느냐**의 문제이기도 합니다. 우리는 사람뿐만 아니라 온 세상의 모든 곳에서 생각을 접합니다. 쓰나미를 다루는 영화는 고층 빌딩보다 높은 거대한 파도가 해변에 있는 사람들을 덮치는 모습을 보여줍니다. 그런데 그게 쓰나미의 **진짜** 모습일까요? 어떤 광고에서는 대부분의 과학자가 이상한 헤어 스타일을 한 남자로, 항상 두꺼운 안경을 쓰고 흰색 실험실 가운을 입고 있는 것처럼 보입니다. 정말 그런가요?

신빙성 판단 활동지에 있는 3가지 단계를 사용해서 출처의 신빙성을 확인할 수 있습니다. 동기와 전문성에 관해 우리가 이미 아는 사실을 활용하는 방법입니다.

1단계: 상식 활용하기

질문: 논리적인가? 말이 되는가?

- a) 내가 보는 내용이 말이 되지 않거나 b) 경험에 비추어 볼 때 사실이 아니라는 점을 알거나
- c) 이미 알고 있는 사실과 맞지 않는다면 이후 단계를 따를 필요가 없습니다. 신빙성이 없는 출처이니까요.

2단계: 질문하기

아무 질문이 아니라 다음과 같은 4가지 질문을 해보세요.

전문성

a) 이 출처가 나를 알거나 나에게 관심이 있는가?

이 질문의 답변은 어떤 정보를 찾는지에 따라 다릅니다. 바다를 오염시키는 플라스틱 물병에 관한 정보를 찾고 있다면 출처가 나를 아는지, 알지 못하는지는 상관이 없습니다. 하지만 어떤 사이트에서 여러분이 틀림없이 어떤 장난감을 마음에 들어 할 것이라고 장담하는 경우 그 장담에 신빙성이 있으려면 그 사이트에서 여러분이 어떤 장난감이나 게임, 활동을 좋아하는지 알아야 합니다.

b) 이 출처가 이 주제에 관해 많이 아는가? 그 정보를 어떻게 얻었는가?

어떤 사람은 신빙성 있는 정보를 찾는 가장 쉬운 방법이 디지털 음성 어시스턴트에게 묻는 것이라고 생각합니다. 디지털 어시스턴트는 모든 답을 알고 있는 것 같으니까요. 디지털 어시스턴트가 그런 답을 어떻게 아는지 생각해 봤나요? 디지털 어시스턴트는 '알고리즘'이라고 하는 수학적 계산을 통해 답을 찾습니다.

답이 하나밖에 없는 간단한 질문(예: 바깥 기온, 유명한 노래를 부른 가수의 이름)을 할 때는 디지털 어시스턴트는 대개 신빙성 있는 출처입니다. 하지만 질문이 복잡해지면 경험이 많거나 관련 주제에서 수상 경력이 있거나 박사 학위를 받은 사람이나 단체에서 답을 찾는 게 좋습니다. 그런 다음 디지털 어시스턴트를 사용해서 그 정보를 확인할 수 있습니다(3단계 참고).

동기

c) 이 출처는 내가 무엇을 하거나 믿기를 바라는가? 왜 그러기를 바라는가?

내가 조언을 따르면 그 출처는 돈을 버는가? 예를 들어 어떤 인플루언서가 착용하거나 광고하는 제품을 사면 인플루언서가 수수료를 받는다고 생각하나요? 프로 운동선수가 특정 브랜드의 신발이나 셔츠를 착용하는 이유가 그 브랜드를 좋아해서일까요, 아니면 돈을 받고 홍보하기로 했기 때문일까요?

동영상이나 광고에서 로고나 브랜드 이름이 보이는 원인은 대개 돈입니다. 그리고 인플루언서나 운동선수가 말하는 내용과 말하지 않는 내용 모두 돈의 영향을 받습니다. 여러분에게 피해를 줄 생각은 없겠지만 사실을 알리거나 어떤 제품이 좋은지 설명하기보다는 돈을 버는 일이 더 중요할 수도 있습니다.

d) 사람들이 이 출처를 믿으면 누가 이득을 보고 누가 손해를 보는가?

답하기가 어려운 문제입니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

성적을 올려준다고 약속하는 앱의 광고를 상상해 보세요.

- 어떤 이득이 있을까요? 앱 제작자는 여러분이 앱을 사면 돈을 벌기 때문에 이득을 봅니다. 여러분은 앱이 정말 도움이 된다면 이득을 볼 수 있습니다.

- 그 광고를 믿으면 누가 손해를 볼까요? 앱을 산다면 여러분은 돈을 낭비하는 것일 수 있습니다. 잘못된 앱을 사용하느라 시간을 허비하고 성적이 나빠질 수도 있습니다. 아니면 여러분에게 어떤 노력이 필요한지 실제로 아는 사람은 선생님인데도 선생님에게 도움을 요청하기보다는 여러분에게 필요한 것을 추측만 하는 앱에 의존하게 될 수 있습니다.

3단계: 확인

질문: 다른 믿을 만한 출처에서 이 출처의 정보를 뒷받침하는가?

더 많은 출처를 찾는 데서 끝이 아닙니다. 다양한 출처를 찾는 게 중요합니다. 확인하고 있는 출처를 뒷받침하는 믿을 만한 출처를 다양하게 찾을 수 없다면 그 출처를 믿어서는 안 됩니다.

4. 출처 검사

이제 이해했으니 연습할 시간입니다. 수업에서 다루는 주제와 관련이 있거나 온라인에서 본 적이 있는 질문을 선택하세요. 그 질문에 답을 제공하는 출처를 찾고 소규모 그룹으로 활동지의 질문을 사용해서 그 출처가 신빙성이 있는지 판단하세요.

아이디어가 필요하면 아래 내용을 참고하세요.

- 친구의 생일 선물 아이디어가 필요합니다. 동네에 어느 가게의 광고에서 가게의 모든 물건을 찾아주는 검색 도구를 사용하면 상대방에게 필요한 선물을 찾을 수 있다고 합니다. 이 검색 도구를 사용하면 될까요?
- 새로운 피자집의 온라인 리뷰를 읽고 있습니다. 별점 5점인 리뷰 6개 중 3개를 쓴 사람의 성이 피자집 이름과 같다는 것을 발견했습니다. 나머지 3개 중 2개는 세상에서 제일 맛있는 피자라고 하고 1개는 저렴한 가격 대비 나쁘지 않았다고 합니다. 부정적인 댓글도 14개가 있습니다. 긍정적인 리뷰를 보면 피자를 주문하고 싶어지나요?
- 팝업 광고에서 여러분이 소규모 인원에게만 제공되는 특별한 '인어 약'을 먹어볼 수 있게 선정되었다고 합니다. 이 약을 먹으면 스쿠버 장비가 없어도 물속에서 숨을 쉴 수 있다고 합니다. 배송비로 9.99달러만 내면 이 약을 받을 수 있습니다. 이 약을 받으시겠어요?
- 여러분은 인기 브이로거의 동영상이 재미있어서 좋아합니다. 하지만 이 브이로거는 소수 집단에 관해 여러분이 좋아하지 않는 부정적인 이야기도 합니다. 브이로거가 인기 있고 재미있기 때문에 그 사람이 하는 말을 믿나요? 그 사람이 하는 말이 사람들에게 영향을 미친다고 생각하나요?

정리

우리는 질문을 친구처럼 여겨야 합니다. 출처, 그리고 출처에서 제공하는 정보에 관해 효과적인 질문을 던지면 훨씬 더 좋은 정보를 얻을 수 있습니다. 이용하는 출처가 많을수록 더 좋습니다. 하나님의 주제에 대해 유용한 출처라고 해서 모든 주제에 대해 다 좋은 출처는 아니라는 점을 기억하세요.

신빙성 판단

신빙성 있는 출처와 그렇지 않은 출처를 판단하는 데 도움이 되는 단계

1단계

상식 활용하기

논리적인가?

2단계

질문하기

아무 질문이 아니라 다음과 같은 4가지 질문을 해보세요.

전문성

- 이 출처에서 나를 알거나 나에게 관심이 있는가? 그리고 이 부분이 중요한가?
- 이 출처에서는 이 주제에 관해 많이 아는가? 그 정보를 어떻게 얻었는가?

동기

- 이 출처에서는 내가 무엇을 하거나 믿기를 바라는가? 왜 그러기를 바라는가?
- 사람들이 이 출처를 믿으면 누가 이득을 보고 누가 손해를 보는가?

3단계

확인

다른 믿을 만한 출처에서 이 출처의 정보를 뒷받침하는가? 온라인 검색을 이용하거나 도서관에 있는 학교 미디어 전문가와 함께 주제에 관한 다른 출처를 찾아보세요. 출처는 책, 뉴스, 잡지 기사, 온라인 또는 오프라인 등이 될 수 있습니다. 1~2단계를 거치면서 그 출처에 관해서도 같은 질문을 해보세요. 추가로 찾은 출처에서도 주제와 관련해 같은 정보를 제공한다면 여러분의 출처가 신빙성이 있음을 뒷받침한다고 볼 수 있습니다.

온라인에서 신뢰할 수 없는 정보 알아채기

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 학생들은 미디어 리터러시 질문과 관찰 기법을 활용하여 논쟁에 휘말리거나 친구나 가족과의 관계를 해치지 않고 허위 정보를 해쳐나갈 수 있게 됩니다. 그러나 맞닥뜨리는 정보에 질문을 하거나 비판적 의문을 적용하는 데 익숙해야 합니다.

학습 목표



- ✓ **파악:** 뉴스 또는 정보 출처가 속임수라는 단서를 파악합니다.
- ✓ **사용:** 분석적 질문과 주의 깊은 관찰 능력을 사용하여 출처의 신빙성을 평가합니다.
- ✓ **이해:** 메시지를 공유하기 전에 출처의 신빙성을 확인하는 일의 중요성을 이해합니다.
- ✓ **습관 형성:** 의심스럽다고 생각되는 이야기뿐만 아니라 모든 뉴스와 정보를 분석하는 습관을 형성합니다.

토론 주제



사진 속의 실수를 찾는 게임을 해본 적이 있나요? 때로는 뉴스를 보는 일이 그 게임과 비슷합니다. 많은 사람과 단체가 자신의 신념에 너무 열중한 나머지 사람들의 동의를 얻기 위해 진실을 왜곡하는 경우가 많기 때문입니다. 그런 왜곡이 뉴스 기사의 탈을 썼을 때 그 정보를 허위 정보라고 합니다.

어떤 사람들은 허위 정보를 알아채는 방법을 알지 못한 채로 정보를 공유합니다. 그렇게 허위 정보가 퍼지게 됩니다. 그리고 사람들이 그 허위 정보에 근거해서 행동과 신념을 선택한다면 서로를 경청하고 존중하는 마음으로 논의하고 서로 더 잘 이해하며 문제를 해결하기가 굉장히 어려워집니다.

어떤 정보가 뉴스같이 보이고 뉴스같이 들린다면 진실이거나 신빙성 있는 뉴스와 가짜이거나 속이려는 뉴스를 어떻게 구분할 수 있을까요? 가짜를 알아챌 수 있는 단서, 즉 우리를 속이려는 사람들이 쓰는 수법이 있습니다. 그리고 사실에 근거하지 않은 이야기를 알아채는 데 도움이 되는 질문도 있습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 이미지: 다른 부분 찾기
- 활동지: 3차시의 '신빙성 판단'(54페이지)
- 워크시트: '가짜 URL 알아채기'

워크시트 답변: '가짜 URL 알아채기'

진짜 URL:

abcnews.go.com
bbc.com/news
nbcnews.com
nytimes.com
washingtonpost.com
usatoday.com

가짜 URL:

abcnews.com.co
abcnews-us.com
nbc.com.co
nytimesofficial.com
bbc1.site/business-news
washingtonpost.com
washingtonpost.com.co
usatoday.com

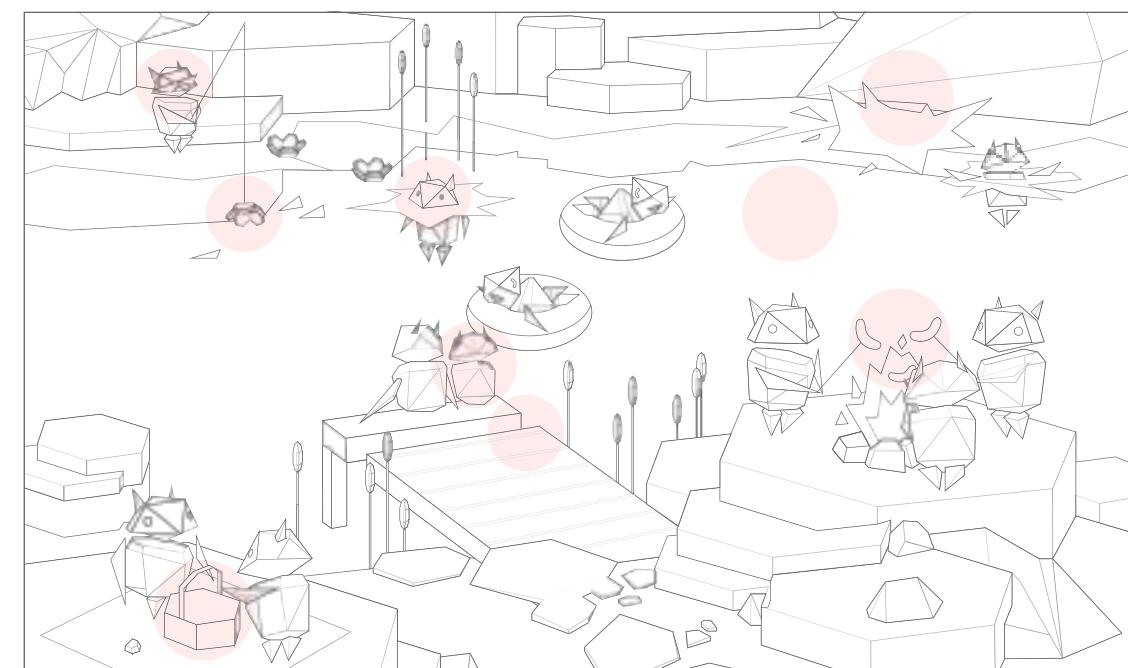
1. 다른 부분 찾기

아래 이미지를 보세요. 자세히 살펴보세요. 두 그림의 차이를 찾아낼 수 있나요?



누군가가 어디를 살펴보라고 말해준다면 찾기가 더 쉬울까요?

다른 부분은 아홉 군데입니다. 모두 찾았나요?



뉴스 기사가 진짜인지 가짜인지 구분하는 일은 이 그림 게임과 비슷합니다. 자세히 살펴보면 중요한 정보를 찾을 수 있습니다. 그리고 어디를 봐야 할지 안다면 찾기가 더 쉽습니다.

허위 정보를 찾아내는 단서를 알려드리겠습니다. 이런 단서를 찾게 되면 가짜이거나 속임수를 쓰는 기사일 가능성이 큽니다.

가짜 URL 알아채기 활동지

가장 먼저 봐야 할 부분은 기사를 게시한 사이트의 URL(웹 주소)입니다. 일부 가짜 사이트에서는 진짜 사이트의 이름을 약간만 다르게 헝내 내기도 합니다. 대부분의 기업에서는 단축 URL을 사용합니다. 기억하고 입력하기 쉽기 때문입니다. 따라서 불필요한 글자가 들어 있는 URL은 가짜 정보를 담은 사이트일 경우가 많습니다.

활동지를 보세요.

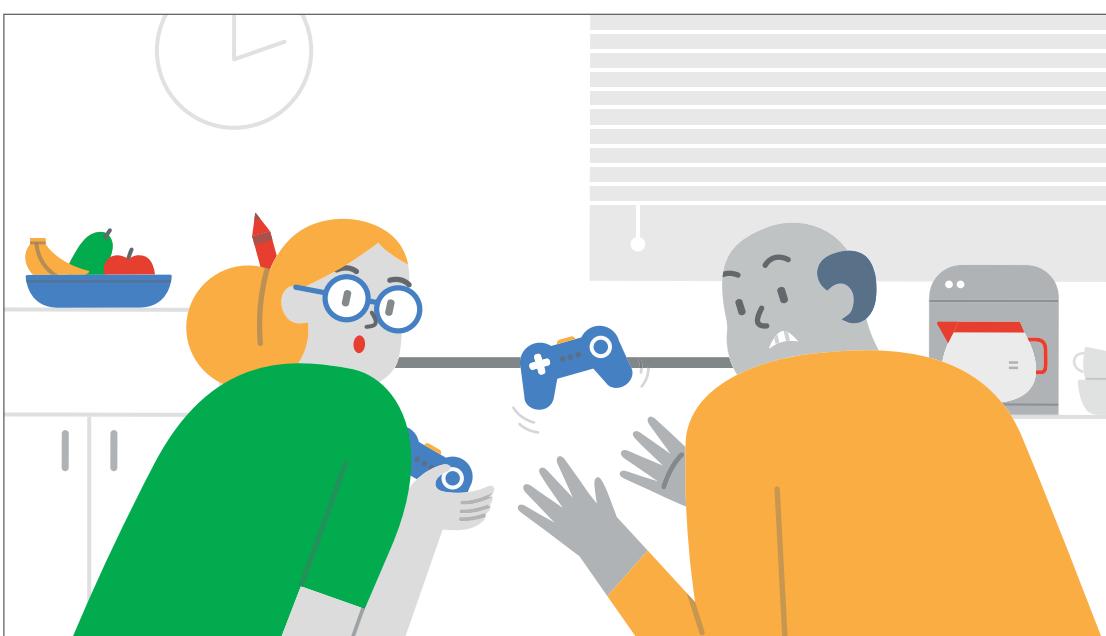
- 진짜라고 생각하는 URL에 모두 동그라미를 칩니다.
- 모두 끝났으면 답을 확인합니다. 모두 맞혔나요?

진짜 뉴스 사이트의 URL인지 어떻게 확인할 수 있나요? 뉴스 언론사나 URL을 웹에서 검색해 보는 방법이 있습니다. 언론사가 신뢰할 수 있는 회사인 경우 많은 플랫폼에서 검색결과의 오른쪽 상자에 회사의 설명과 웹사이트 주소를 보여줍니다. URL을 신뢰할 수 없는 경우 스크롤을 아래로 내리면 가짜로 신고된 사이트라는 제목을 볼 수 있을 겁니다. 아니면 사이트를 더 이상 사용할 수 없을 수도 있습니다.

2. 헤드라인 검토

- URL이 없이 뉴스 기사를 공유하는 경우도 있습니다. 그런 경우 다음과 같은 단서를 사용하세요.
- a) 귀여운 강아지나 유명인, 흔치 않은 묘기와 같이 흥미를 끌 만한 사진으로 기사가 시작됩니다.
하지만 클릭하면 기사와 사진의 연관성이 거의 없거나 전혀 없습니다.
 - b) 동의를 구하려고 설득하는 사람들은 보는 사람의 판단에 맡기는 대신 짙은 글씨를 사용하거나 모든 문자를 대문자로 쓰거나 밑줄 또는 느낌표를 여러 개 사용하여 보이는 내용이 중요하고 클릭해야 할 것처럼 보이게 만드는 '클릭베이트'라는 수법을 사용하는 경우도 있습니다. 진짜 기자는 그런 수법을 쓰지 않습니다.
 - c) 기사를 읽기 위해 헤드라인에 '충격적', '말도 안 되는', '깜짝 놀랄 만한' 등의 단어를 포함합니다. 그런 단어가 호기심을 자극한다는 것을 알기 때문입니다. 하지만 진짜 기자는 뉴스를 통해 메시지를 전달합니다. 이야기를 전하고 나서 충격적인지 깜짝 놀랄 만한 일인지는 보는 사람이 판단하게 합니다.

예를 들어 이 사진과 헤드라인을 보세요.



교사들이 퇴근 후에 하는 충격적인 일

내용을 읽지 않고 이 기사의 주제를 상상할 수 있나요? 그렇게 생각하는 이유, 즉 근거가 무엇인가요?

내용은 이렇습니다.

"최근 교사들을 대상으로 한 주립대학 설문조사에 따르면 86%의 교사들은 퇴근 후에 다른 사람들과 같은 일을 한다. 즉 여러 가지 볼일을 보고, 식사 준비를 하고, 가족과 시간을 보내며, 집안일을 하고, 다음 날을 준비한다. 그러나 최근에는 많은 교사가 예상하지 못한 일을 하는 것으로 드러났다."

10년 전 경제 위기로 인해 많은 주에서 교육 예산을 삭감했다. 그로 인해 교사들은 몇 년간 임금 인상이 없었다. 저임금으로 인해 기본적인 비용을 충당하기 어려워져 현재 많은 교사가 부업을 하고 있다. 일부 주에서 교사들은 임금 인상을 위해 파업에 들어갔다. 부업을 그만두고 학생들에게 더 시간을 할애할 수 있게 해달라고 요구하는 것이다."

이 기사 내용을 예측할 수 있었나요? 사진과 헤드라인이 정확하다고 생각하나요, 아니면 오해의 소지가 있다고 생각하나요? 근거가 무엇인가요?

3. 출처 검토

뉴스를 분석할 때는 단서가 도움이 되지만 단서만으로는 충분하지 않습니다. 때로는 신뢰할 수 있는 뉴스 기사에서 독자의 주의를 끌기 위한 수법을 쓰기도 하며 그로 인해 가짜 뉴스처럼 보일 수도 있습니다. 그리고 때로는 가짜 출처가 진짜 출처를 너무도 잘 따라 해서 가짜임을 알 수가 없습니다. 진짜와 가짜를 구별하기가 어렵습니다. 예를 들어보겠습니다.

이 이름이 신뢰할 수 있는 뉴스 언론사처럼 들리나요?

아메리칸 뉴스
내셔널 리뷰
뉴스 검토
월드 뉴스 데일리 리포트
워클리 월드 뉴스
뉴스 33

사실 이 중에서 내셔널 리뷰만 진짜입니다. 어떻게 알 수 있었나요? 언론사의 이름을 웹에서 검색해 보면 됩니다. 이 이름이 언론사 자체 웹사이트 말고 또 어디에 표시되는지 확인하세요. Wikipedia 또는 신문 기사나 뉴스 잡지의 사이트에 이름이 나타난다면 신뢰할 수 있는 언론사일 가능성이 큽니다. 하지만 기사 내용도 확인해 보세요. 가짜라고 알려주는 내용일 수도 있습니다.

여러분의 학교나 지역사회, 최신 유행 디아이트 등 뉴스에서 관심이 가는 내용에 관한 기사를 찾아보세요. 신빙성 판단 활동지의 3단계와 여러분이 알고 있는 새로운 단서를 사용해서 기사가 진짜인지 속임수인지 판단하세요.

워크시트: 4차시

가짜 URL 알아채기

1단계: 상식 활용하기

질문: 논리적인가? 말이 되는가?

때로는 눈에 띄게 드러나기도 합니다. 만약 모연예인, 외계인과 비밀리에 아기를 가지다라는 헤드라인이 있다면 논리적으로 진짜가 아님을 알 수 있습니다.

하지만 다음과 같은 경우에는 눈에 띄지 않습니다.

- a) 내용이 말이 안 될 때
 - b) 경험상 사실이 아님을 알고 있을 때
 - c) 이미 알고 있는 사실과 맞지 않을 때
- 이런 경우 가짜 뉴스일 확률이 높습니다.

2단계: 전문성과 동기 의심하기

(52~53페이지 참고)

3단계: 확인

질문: 다른 믿을 만한 출처에서 이 출처의 정보를 뒷받침하는가?

이 기사를 또 어떤 언론사가 보도하는가? (인터넷 검색을 통해 다른 뉴스 매체에서 이 기사를 보도하는지 확인할 수 있습니다.) 사이트에 다른 기사로는 어떤 것이 있는가? 모두 같은 관점에서 쓴 기사인가, 아니면 다양한 견해를 담고 있는가? 이 기사를 다루는 신뢰할 수 있는 출처를 다양하게 찾을 수 없다면 출처를 의심해 봐야 합니다.

정리

이제 단서와 질문을 통해 허위 정보를 알아채는 방법을 배웠으니 스마트한 질문을 하고 관찰하는 습관을 형성하여 온라인에서 가짜 정보를 알아채는 데 전문가가 될 수 있습니다. 이제 온라인에서 얻는 정보를 분석하는 방법을 알게 되었습니다. 이런 과정을 분석적 사고라고 하며 분석적 사고는 미디어 사용자의 초능력입니다.

진짜 또는 가짜

진짜 URL에 동그라미 하세요.

usatoday.com	진짜	가짜
abcnews.com.co	진짜	가짜
washingtonpost.com	진짜	가짜
abcnews-us.com	진짜	가짜
bbc.com/news	진짜	가짜
abcnews.go.com	진짜	가짜
nytimesofficial.com	진짜	가짜
nbc.com.co	진짜	가짜
washingtonpost.com	진짜	가짜
nytimes.com	진짜	가짜
washingtonpost.com.co	진짜	가짜
bbc1.site/business-news	진짜	가짜
nbcnews.com	진짜	가짜
usatoday.com	진짜	가짜

내가 검색엔진이라면

기술을 사용하지 않고(기술은 다음 활동에서 사용) 학생들과 함께 '검색결과'를 만들어 인터넷 검색이 어떻게 작동하는지 속속들이 알아봅니다.

학습 목표



- ✓ **학습:** 온라인 검색의 기본 사항을 알아봅니다.
- ✓ **검색:** 어떤 주제에 관한 정보를 검색합니다.
- ✓ **이해:** 검색결과는 대개 질문에 대한 답변이 아니라 정보의 집합임을 이해합니다.

토론 주제



검색이란?

인터넷은 셀 수 없이 많은 정보가 있는 공간입니다. 검색엔진이라고도 하는 인터넷 검색을 통해 우리는 전 세계에서 모인 수많은 정보를 추릴 수 있습니다. 검색엔진은 사람들이 다양한 주제에 관해 정보를 찾는데 사용하는 소프트웨어 도구입니다.

아마 이 도구를 사용하기 위해서는 알아보고 싶은 주제에 관해 검색창(검색엔진 페이지의 빈 상자) 또는 브라우저 창(웹 주소를 입력하는 곳)에 키워드를 입력해야 한다는 것을 이미 알고 있는 사람도 있을 겁니다. 그런 다음 준비가 되어 'Return' 또는 검색 키를 누르면 짜잔! 하고 검색엔진이 마법을 부려 1초도 안 되어서 검색결과가 나옵니다. 물론 **진짜** 마법은 아니죠. 인터넷 검색은 알고리즘을 사용합니다. 알고리즘이란 검색 회사의 사람들이 소프트웨어에 정보를 찾아 표시하도록 가르친 방식을 멋있게 표현한 말입니다. 지금 알고리즘이 어떻게 작동하는지는 신경 쓰지 마세요. 지금은 검색엔진이 여러분을 위해 검색 작업을 해준다는 점만 알면 됩니다.

검색결과가 꼭 질문에 대한 답변은 아니라는 점을 알아두는 것도 좋습니다. 검색결과는 여러분이 관심이 있거나 찾고 있는 정보의 집합입니다. 질문이 있어서 검색엔진에 검색하면 검색결과에서 답을 찾을 수 있는 경우가 많지만, 때로는 몇 가지 검색어를 입력해야 답을 얻을 수 있기도 합니다. 이 과정을 검색을 '세분화'하는 작업이라고 합니다.

함께 검색엔진 역할을 하면서 검색이 어떻게 작동하는지 알아봅시다.

학습 활동



1. 조 편성 학생을 2명씩 그룹으로 나눕니다.

2. 워크시트 나눠주기 학생마다 워크시트를 한 장씩 나눠 줍니다.

3. 검색 주제 공유 학생들에게 검색 주제를 알려줍니다. 다음과 같은 주제를 사용할 수 있습니다.

- | | | | |
|--------|-------|------|---------|
| • 피자 | • 태양계 | • 화산 | • 농구 |
| • 토네이도 | • 농부 | • 요리 | • 치과 의사 |
| • 비행기 | • 축구 | • 상어 | • 공사 |

필요한 자료:

- 워크시트: '내가 검색엔진이라면'(학생당 한 장)

정리

4. 학생이 짹과 함께 활동지의 각 카테고리('웹사이트', '이미지', '지도', '동영상')에 나올 수 있는 '검색결과'를 만듭니다. 결과는 상황에 따라 단어일 수도 있고 그림일 수도 있습니다.

창의력을 발휘하도록 독려하고 '틀린 답'은 없다고 말해주세요. 예를 들어 주제가 '상어'라면 학생들은 다음과 같은 검색결과를 떠올릴 수 있습니다.

- 웹사이트: 상어의 여러 종류에 관한 정보
- 이미지: 상어 그림
- 동영상: 바다를 헤엄치는 상어
- 지도: 사람들이 상어를 목격한 해변의 위치

5. 주어진 주제에 관한 네 가지 검색결과 카테고리를 모두 작성했으면 학급 전체와 함께 논의할 카테고리(웹사이트, 이미지, 동영상, 지도)를 선택합니다.

6. 그룹마다 한 명씩 선택하여 검색결과 중 하나를 공유하도록 합니다.

예를 들어 주제가 '피자'라면 그룹마다 피자의 이미지 검색결과를 발표하도록 할 수 있습니다. 학생들이 그림을 들고 어떤 그림인지 설명하면 됩니다. 이 활동을 통해 학생들은 하나의 검색어로도 여러 가지 검색결과가 만들어질 수 있다는 점을 배울 수 있습니다.

7. 학생들이 발표를 마치면 다음과 같은 질문으로 논의를 시작하세요.

- 우리가 만든 검색결과의 수가 대략 어느 정도였나요?
- 비슷한 결과는 몇 개 정도였나요?
- 주제를 _____(으)로 바꾸면 결과가 어떻게 바뀔 것 같나요? 예를 들어 검색 주제가 '피자'라면 검색어를 '페퍼로니 피자'로 바꿀 경우 결과는 어떻게 달라질까요?

제안사항: 총 4개의 라운드를 완료합니다.

- 라운드마다 다른 주제를 선택하고 위와 같은 단계를 반복합니다.
- 검색결과의 4가지 주요 유형에 관해 논의할 수 있도록 4개의 라운드를 완료합니다.

인터넷 검색은 온라인에서 정보를 찾는데 사용하는 도구입니다. 정보는 웹사이트의 텍스트일 수도 있고 동영상, 이미지, 지도 등 다양한 형태로 나타날 수 있습니다. 검색엔진에 입력하는 키워드에 따라 검색결과가 달라집니다.

내가 검색엔진이라면

검색 주제

웹사이트

이미지 | 동영상 | 지도

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 6차시

인터넷 검색 연습하기

인터넷 연결을 사용하여 학생들이 검색엔진을 활용해 보고 효과적인 검색어를 만드는 연습을 합니다.

학습 목표



- ✓ 탐색: 검색엔진을 탐색합니다.
- ✓ 연습: 어떤 주제에 관한 정보를 검색합니다.
- ✓ 만들기: 검색어를 만듭니다.
- ✓ 변경: 키워드를 변경하고 검색결과의 차이를 발견합니다.

토론 주제



검색은 인터넷에서 정보를 찾는 데 도움이 되는 도구입니다. 검색을 사용해 알아보고 싶은 주제에 관한 정보를 얻으려면 검색엔진에서 검색어(질문 또는 키워드)를 검색창에 입력하면 됩니다. 질문을 입력하는 것보다 키워드를 사용하는 것이 더 효과적인 경우가 있습니다. 그 이유는 첫째, 검색어에 사용하는 단어와 둘째, 검색어를 입력하는 순서가 매우 중요하기 때문입니다. 단순히 질문을 입력한다면, 여러분이 찾는 정보를 검색엔진이 표시하는 데 도움이 되는 단어가 없을 수도 있고 단어의 순서가 맞지 않을 수도 있습니다. 하지만 걱정하지 마세요. 원한다면 질문으로 시작해도 괜찮습니다.

시작해 보는 것이 중요합니다. 원하는 정보를 얻기 위해서는 검색어가 하나 이상 필요한 경우가 많기 때문입니다. 그러니 검색엔진에 질문을 입력하고 검색결과를 확인한 후에 충분하지 않다면 그 결과를 토대로 검색어를 개선하고 원하는 정보에 더 가까워지면 됩니다.

예: 텃밭을 가꾸기로 했다고 상상해 봅시다. 요리할 때 쓸 채소를 기르려고 합니다.

- 그런데 방법을 전혀 몰라서 인터넷 검색을 통해 방법을 찾아보려고 합니다. 검색엔진에서 '텃밭 가꾸는 법'이라고 입력합니다. 학생들이 검색하는 장면을 볼 수 있도록 컴퓨터 화면을 학생들에게 보여주세요.
- 이제 결과를 확인해 봅시다. 학생들과 결과를 검토합니다. 웹사이트와 이미지, 동영상을 비롯해 다양한 결과가 있음을 알려줍니다. 또한 요리에 사용할 채소와 양념용 채소를 기를 텃밭을 가꾸는 일과 관련이 없는 검색결과도 짚어줍니다.

- 다양한 텃밭에 관한 결과가 많은데 필요한 정보는 주택의 뜰에서 가꿀 텃밭을 만드는 방법에 관한 정보입니다. 그리고 먹을 수 있는 채소만 기르려고 합니다. 채소에 관한 키워드를 넣어야겠죠?

그러면 '집 텃밭 채소'라고 검색해 봅시다. 학생들이 검색하는 장면을 볼 수 있도록 컴퓨터 화면을 학생들에게 보여주세요.

- 이 결과를 살펴보세요. 어떤 점을 발견했나요?

학생들이 검색결과에서 알아낸 사실을 공유하도록 합니다.

두 검색결과 모두 텃밭을 가꾸는 방법에 관한 정보를 주었죠? 하지만 첫 번째 검색결과는 다양한 텃밭의 종류에 관한 내용이었습니다. 요리를 위한 텃밭을 가꾸는 방법을 배우는데 필요한 검색결과를 얻으려면 원래 검색어에 중요한 키워드 몇 가지를 추가해야 한다는 것을 알 수 있었습니다(그런 텃밭을 '키친 가든'이라고 부른다는 사실, 알고 계셨나요?).

워크시트: 6차시

인터넷 검색 연습하기

검색어 만드는 방법을 연습할수록 검색어가 더 쉬워집니다. 질문으로 시작해도 됩니다. 하지만 원하는 답을 찾을 수 없다면 검색결과를 살펴보세요. 필요한 정보를 얻기 위해 시도해 볼 만한 키워드를 찾게 될 겁니다. 키워드로 시작하고 싶지만 어떤 키워드를 사용해야 할지 모르겠다면 틀린 키워드란 없다는 점을 기억하세요. 뭐든지 시도해 보세요. 원하는 정보가 보이지 않으면 다른 검색어를 시도하면 되니까요. 한번 연습해 봅시다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '인터넷 검색 연습하기'(학생당 한 장)
- 인터넷에 연결된 기기

1. 첫 번째 검색어 만들기

학생에게 검색엔진을 사용해서 검색어 만드는 방법을 연습할 거라고 설명합니다. 활동지에 캐릭터가 네 명 있습니다. 말풍선에는 각 캐릭터가 어떤 정보를 더 알고 싶은지가 적혀 있습니다. 학생들에게 다음 사항을 지시합니다.

- 활동지에 있는 원래 검색어를 검색엔진에 입력하고 검색결과를 확인해 봅니다.
- 활동지에 검색결과 4~5개를 적도록 합니다.

2. 직접 (두 번째) 검색어 만들기

학생들에게 말풍선에 있는 캐릭터가 원하는 정보를 다시 한번 보도록 지시합니다. 첫 번째 검색어로 이 주제와 관련한 정보를 충분히 얻었는지 질문합니다.

- 첫 번째 검색어에 더 유용한 검색결과를 얻을 수 있는 키워드를 추가하도록 합니다.
힌트: 첫 번째 검색결과에서 나온 키워드를 찾아도 되고 캐릭터의 말풍선에 있는 키워드를 사용해도 됩니다.
- 이 두 번째 검색어를 검색엔진에 입력하고 검색결과를 살펴보도록 합니다.
- 활동지에 결과 4~5개를 적도록 합니다.

3. 토의

짝을 지어 파트너에게 원래 검색어를 어떻게 바꾸었는지, 바꾼 검색어로 어떤 결과를 얻었는지 이야기를 나누도록 합니다. 학급 전체가 함께 어떤 점을 발견했는지 공유하는 시간을 짧게 갖습니다.

4. 나머지 캐릭터도 1~3단계를 반복합니다.

정리

검색어 만드는 방법을 연습할수록 검색엔진에서 원하는 정보를 찾기가 더 쉬워집니다.

읽을 책을 찾고 있어.

난 미스터리가 좋아! 그리고 미래에 사는 상상 속의 인물이 나오는 책도 좋아해.
이런 걸 선생님이 공상 과학이라고 하셨던 것 같은데.



원래 검색어

상상 속 인물과 미스터리에 관한 책

검색결과

수정한 검색어

원래 검색어

과일이 있는 초콜릿 케이크가 아닌 케이크

검색결과

여동생의 생일에 선물할 케이크를 만들고 싶어.
동생은 초콜릿은 안 좋아하지만 과일을 좋아하는데
어떤 케이크를 만들 수 있을까?



수정한 검색어

검색결과

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 7차시

Interland: 진실의 강

원래 검색어

비디오 게임 일자리

검색결과

수정한 검색어

검색결과

원래 검색어

낚시 준비물

검색결과

수정한 검색어

검색결과

나는 비디오 게임이 좋아.
내가 커서 비디오 게임 회사에서 일하면 어떨까?
언젠가 그런 직업을 갖게 되면 정말 멋있겠다.



사촌이 낚시에 초대했어.
나는 낚시를 해본 적이 없어서 어떤 장비를
들고 가야 할지 모르겠네.



토론 주제



학생들이 진실의 강을 플레이하고 아래의 질문을 사용해 게임에서 배운 교훈에 관해 더 깊이 있는 토의를 진행하도록 지도하세요. 혼자 플레이해도 좋지만 짹을 지어도 됩니다. 저학년 학생들에게 특히 좋은 방법입니다.

- 온라인에서 진짜인지 가짜인지를 판단해야 했던 상황을 설명합니다. 어떤 신호를 발견했나요?
- 피셔란 누구인가요? 그들이 어떻게 행동하는지, 이러한 행동이 게임에 어떤 영향을 미치는지 설명합니다.
- 진실의 강을 플레이하고 나서 온라인에서 사람과 상황을 판단하는 방식이 바뀌었나요? 어떻게 바뀌었나요?
- 이 수업을 듣고 게임을 플레이한 후 달라진 점이 있다면 무엇인가요? 한 가지 말해 보세요.
- 온라인에서 뭔가 이상하다는 점을 알려주는 단서로는 어떤 것이 있나요?
- 온라인에서 의심스러운 상황에 처하면 어떤 느낌이 드나요?
- 진짜인지 잘 모르겠다면 어떻게 해야 할까요?

비밀을 지켜주세요

실제 상황에서 개인 정보 보호 및 보안 이해하기

차시 개요

- 1차시 그건 제가 한 게 아닌데!
2차시 효과적인 비밀번호를 만드는 방법
3차시 혼자만 알기
4차시 Interland: 보물의 탑

2~6학년
2~6학년
2~6학년
2~6학년

학습 주제

게임이나 휴대전화, 디지털 어시스턴트, 컴퓨터 등 인터넷에 연결하는 기기를 사용하는 사람은 누구나 온라인 개인정보 보호와 보안에 관한 기본사항을 알아야 합니다. 사용하는 기기와 기기에 저장된 개인정보, 즉 나와 내 가족, 친구에 관한 모든 정보를 보호하기 위해서는 어떤 정보가 들어오고 나가는지, 효과적인 비밀번호는 어떻게 설정하는지 생각해 봐야 합니다.

학습 목표

- ✓ 학습: 개인 정보 보호와 보안이 중요한 이유와 이들이 서로 어떤 관계로 연결되어 있는지 알아봅니다.
- ✓ 연습: 안전한 비밀번호를 만들고 본인과 본인의 보호자만 알고 있도록 하는 방법을 연습합니다.
- ✓ 검토: 사기, 해커 및 기타 위협으로부터 보호하는 도구와 설정을 검토합니다.

교육과정 요소

ISTE Standards for Educators: 1a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 6a, 6d, 7a

ISTE Standards for Students 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3d, 6a

AASL Learning Standards: I.b.2, I.c.1, I.c.3, II.c.1, III.a.2, III.b.1, III.c.1, III.d.1, III.d.2, IV.b.3, V.d.3, VI.a.1, VI.d.1

비밀을 지켜 주세요

어휘 설명

1~4차시

개인 정보 보호: 사람들의 데이터와 개인 정보(민감한 정보라고도 함)를 보호하는 행동

보안: 사람들의 기기와 기기의 소프트웨어를 보호하는 행동

1차시

디지털 발자국: 디지털 발자국은 온라인에 남아 있는 나에 관한 모든 정보입니다. 사진이나 오디오, 동영상, 텍스트에서부터 '좋아요'와 내가 친구의 프로필에 남긴 댓글까지 모든 흔적이 디지털 발자국에 포함됩니다. 걸을 때 발자국이 땅에 남는 것처럼 온라인 활동을 할 때도 흔적이 남습니다.

평판: 다른 사람이 나에 대해 갖는 생각이나 의견, 인상, 신념입니다. 다른 사람이 나를 어떻게 생각하는지 확실히 알 수는 없지만 긍정적이거나 좋게 생각하기를 바라는 경우가 많습니다.

2차시

해커: 컴퓨터를 사용해서 다른 사람 또는 조직의 기기와 데이터에 무단으로 접근하는 사람입니다.

비밀번호 또는 암호: 무언가에 접근하기 위해 사용하는 보안을 위한 코드 조합입니다. 형태는 다양할 수 있습니다. 예를 들어 휴대전화를 잠그는 데는 숫자만으로 된 코드를, 이메일이나 다른 계정에는 훨씬 더 복잡한 비밀번호를 사용할 수도 있습니다. 일반적으로 비밀번호는 최대한 길고 복잡하면서 기억하기 쉽게 만들어야 합니다.

3차시

설정: 디지털 제품이나 앱, 웹사이트 등에서 내가 공유하는 정보와 내 계정의 취급 방식을 관리, 즉 '설정'하는 영역입니다. 개인 정보 보호 설정도 여기에서 이루어집니다.

2단계 인증(2단계 확인이라고도 함): 서비스에 로그인하기 위해 비밀번호와 일회성 코드처럼 별도의 2가지 단계, 즉 2개의 '요소'가 필요한 보안 프로세스입니다. 예를 들어 비밀번호를 입력한 후 휴대전화 문자로 받은 코드나 앱에서 생성된 코드를 입력해야 할 수 있습니다.

비밀을 지켜 주세요: 1차시

그건 제가 한 게 아닌데요!

비밀번호 공유의 결과와 그 행동이 가져올 수 있는 영향을 알아봅니다.

학습 목표



- ✓ **학습:** 비밀번호를 공유하면 다른 사람이 내 디지털 발자국을 제어하게 된다는 점을 학습합니다.
- ✓ **생각:** 누군가가 내 계정에 로그인하면 어떤 일이 벌어질지 생각해 봅니다.
- ✓ **이해:** 다른 사람의 행동이 나의 디지털 발자국과 나 자신에게 어떤 영향을 미치는지 이해합니다.

토론 주제



비밀번호를 공유하면 어떤 일이 벌어질까요?

사용 중인 앱이나 기기에 설정한 비밀번호를 생각해 보세요. 휴대전화를 잠금 해제하기 위한 비밀번호나 좋아하는 게임 또는 동영상 앱에 로그인하기 위한 비밀번호도 좋습니다. 그 비밀번호를 다른 사람과 공유한 적이 있나요? 솔직히 말해도 괜찮습니다. 많은 사람이 비밀번호를 공유하니까요. 하지만 비밀번호를 공유해서는 안 되는 아주 중요한 이유가 있습니다.

여러분은 디지털 발자국을 남기게 됩니다. 디지털 발자국은 온라인에서 여러분을 나타냅니다. 디지털 발자국이란 좋아요, 댓글, 대화명, 사진, 메시지, 녹음 등 여러분이 온라인에서 남기는 모든 흔적이며, 이 모든 정보가 합쳐져서 다른 사람들이 생각하는 내 모습이 만들어집니다. 그래서 디지털 발자국은 여러분의 평판, 즉 여러분에 대한 다른 사람의 생각에 영향을 미칩니다. 사람들은 여러분이 남기는 발자국을 바탕으로 여러분에 관해 추측하고 가정합니다. 온라인에서 활동할 때는 이 점을 꼭 명심하세요.

또 한 가지 명심해야 할 점은 비밀번호를 공유하면 그 사람에게 여러분의 디지털 발자국에 대한 제어 권한을 주는 셈이라는 것입니다. 그 사람이 여러분의 디지털 발자국을 만들어 다른 사람들의 눈에 비치는 여러분의 모습을 바꾸어 놓을 수 있습니다. 그 생각은 못 했죠? 그 사람이 여러분의 계정으로 남긴 발자국이므로 다른 사람들은 모두 여러분이 저지른 짓이라고 생각하게 됩니다. 다시 말해 여러분의 비밀번호를 아는 누군가가 여러분이 원하지 않는 일을 한다면 사람들은 여러분이 했다고 생각할 거예요. 그래서 비밀번호를 공유하지 않는 것이 정말 중요합니다.

예: 친구에게 소셜 미디어 계정의 비밀번호를 공유한다고 가정합시다. 그 친구가 여러분의 계정으로 로그인하여 같은 반에 있는 누군가에게 '숙제 답 좀 보내줄래?'하고 메시지를 보냅니다. 메시지를 받은 학생은 다음날 학교에서 여러분이 숙제의 답을 보여달라고 했다고 선생님께 말합니다. 그러면서 여러분이 비밀번호를 공유한 친구가 여러분의 계정으로 보낸 메시지를 선생님께 보여줍니다. 선생님은 누구 말을 믿을까요? 이 일이 여러분의 평판에 어떤 영향을 미칠까요? 또 어떤 일이 일어날 수 있을까요?

반 친구들과 함께 어떤 일이 일어날지 생각해 보세요. 예: 선생님이 집으로 전화를 할 수 있습니다. 숙제 점수가 깎일지도 모릅니다. 내 디지털 발자국이 내가 학교에서 부정행위를 하려고 한 것처럼 보이게 만듭니다. 그 메시지를 보낸 친구와 싸우게 됩니다.

여러분의 디지털 발자국은 온라인에서 여러분을 나타낸다는 점을 기억하세요. 누군가와 비밀번호를 공유하면 내 디지털 발자국의 제어 권한을 주는 것이며, 이로 인해 인터넷을 비롯한 어느 곳에서나 사람들이 생각하는 내 모습에 영향을 미칠 수 있습니다. 함께 더 깊이 생각해 봅시다.

다음 페이지에 계속 ▶

워크시트: 1차시

그건 제가 한 게 아닌데요!

학습 활동



1. 학생들이 짹을 짓도록 합니다.

2. 계정을 선택합니다.

학생이 어떤 계정(소셜 미디어 계정, 게임 계정, 휴대전화, 태블릿/컴퓨터, 스트리밍 서비스 등)의 비밀번호를 공유할지 선택하고 워크시트 상단에 적습니다.

필요한 자료:

- 워크시트: "그건 제가 한 게 아닌데요!" (학생 2인 1조마다 하나씩)

3. 행동을 선택합니다.

파트너가 아래 선택지에서 선택한 행동 또는 직접 생각한 행동을 첫 번째 상자에 적습니다.

이 행동은 계정의 비밀번호를 받은 사람이 하는 행동입니다. 생각한 행동을 그리거나 적거나

아니면 다음 행동 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- 좋아하는 사람이 최근에 남긴 게시물에 모두 '좋아요'를 누른다.
- 10만원 어치 옷을 산다.
- '가연이 너무 짜증 나지 않아?'와 같은 메시지를 보낸다.
- 내가 좋아하는 게임을 플레이하면서 점수를 읽는다.
- 새로운 앱을 다운로드한다.
- 내 소셜 미디어 페이지에 부끄러운 사진을 공유한다.
- 내 문자 메시지를 모두 읽고 다른 사람에게 공유한다.
- 부적절한 TV 프로그램을 시청한다.

4. 결과를 만듭니다.

학생이 자신이 선택하거나 생각한 행동의 결과로 일어날 수 있는 일을 두 번째 상자에 적습니다.

5. 토론

전체 학생 중 몇 명에게 자신이 선택한 행동과 그로 인한 결과를 발표시킵니다.

발표가 끝나면 파트너에게 다음과 같이 질문할 수 있습니다.

- 왜 그 행동을 선택(생각)했나요?
- 그 결과를 어떻게 생각했나요?
- 이런 결과가 나타날 줄 알았다면 다른 행동을 했을 것 같나요?

6. 디지털 발자국

학생이 마지막 상자에 이 행동과 그 결과가 자신의 감정, 삶, 디지털 발자국 중 하나 또는 전부에 미치는 영향을 한 문장으로 적습니다. 이 일이 내 평판, 즉 나에 관한 다른 사람의 생각에 어떤 영향을 미치는지 생각해 보도록 학생을 지도합니다. 학생이 그린 그림이나 적은 내용과 자신이 만든 이야기에 관해 어떻게 생각하는지 자원해서 발표하도록 하거나 한 조를 골라 발표하게 합니다.

정리

비밀번호를 공유할 때는 다른 사람에게 내 디지털 발자국의 제어 권한을 주는 것입니다. 그러나 그 사람이 내 디지털 발자국으로 하는 일에 대한 책임은 나에게 있습니다. 사람들이 온라인에서 나를 어떻게 생각하는지 내가 직접 제어하고 싶다면 부모님이나 완전히 신뢰하는 다른 어른을 제외하고는 아무에게도 비밀번호를 공유하지 마세요.

비밀번호를 공유한 계정:

소셜 미디어 계정

게임 계정

휴대전화

태블릿/컴퓨터

스트리밍 서비스

행동

결과

디지털 발자국의 영향

효과적인 비밀번호를 만드는 방법

안전한 비밀번호를 만들고 비밀번호를 만든 후 안전하게 지키는 방법을 알아봅니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 부모님이나 보호자를 제외하고는 누구와도 비밀번호를 공유하지 않는 것의 중요성을 인식합니다.
- ✓ **이해:** 기기를 보호하는 화면 잠금의 중요성을 이해합니다.
- ✓ **인지:** 추측하기는 어렵지만 기억하기는 쉬운 비밀번호를 만드는 방법을 인지합니다.
- ✓ **선택:** 2단계 인증 등 로그인 설정에 적절한 보안 방법을 선택합니다.

토론 주제



소 잃고 외양간 고치지 않기

디지털 기술 덕분에 친구, 학급의 학생들, 선생님, 친척과 소통하기가 쉬워졌습니다. 이들과 휴대전화와 태블릿, 노트북, 디지털 어시스턴트에서 말, 사진, 동영상을 사용하여 문자 메시지나 게임, 게시물, 메시지를 통해 다양한 방식으로 연결할 수 있습니다. (여러분은 친구와 어떻게 소통하나요?)

하지만 정보를 쉽게 공유할 수 있게 해주는 이런 도구가 해커와 사기범이 정보를 훔쳐 우리의 기기를 손상시키고 우리의 신원을 도용하거나 관계와 평판을 해치는 데도 사용될 수 있습니다.

우리 자신과 우리의 정보, 그리고 기기를 보호하려면 간단하게는 휴대전화에 화면 잠금을 설정하고, 잠겨 있지 않거나 학교에서처럼 많은 사람이 사용하는 기기에는 개인 정보를 저장하지 않도록 주의해야 하며, 무엇보다도 안전한 비밀번호를 만들어 **누구에게도 공유하지 말아야 합니다.**

- 사람들이 가장 많이 사용하는 비밀번호 두 가지가 뭘까요? (답: '1 2 3 4 5 6'과 'password')
- 그 외에 안전하지 않은 비밀번호와 그 비밀번호가 왜 안전하지 않은지 생각해 봅시다.
(예: 성과 이름, 전화번호, '초콜릿' 같은 단어, 반려견의 이름, 주소 등)

이 비밀번호가 안전하다고 생각하는 사람 있나요? ;)

학습 활동



더 안전한 비밀번호를 만드는 방법을 소개할게요.

- 여러분이 기억할 수 있는 재미있는 문구를 생각해 봅니다. 좋아하는 노래 가사나 책 제목, 영화 대사가 될 수도 있습니다.
- 그 문구에 있는 각 단어의 첫 번째 글자나 몇 글자를 선택합니다.
- 글자 몇 개를 기호나 숫자로 바꿉니다.
- 일부는 대문자로, 일부는 소문자로 만듭니다.

비밀번호 게임을 하면서 새로 배운 방법을 연습해 봅시다.

1. 비밀번호 만들기
두 명씩 팀을 나눕니다. 팀마다 60초 동안 비밀번호를 만듭니다.

필요한 자료:

- 학생 또는 여러 명의 학생이 함께 사용할 인터넷에 연결된 기기
- 화이트보드 또는 프로젝터 화면
- 활동지: '안전한 비밀번호 만들기 가이드라인'

정리

난이도 옵션: 비밀번호를 정확하게 추측하기 위해 어느 정도의 맥락 정보가 필요한지 확인하기 위해 학생이 먼저 반 전체에 힌트를 공유합니다.

2. 비밀번호 비교

한 번에 두 팀이 보드에 비밀번호를 적습니다.

3. 투표

비밀번호 쌍마다 투표를 진행해서 어떤 비밀번호가 더 안전한지 논의합니다.

안전한 비밀번호를 만드는 것은 중요하고도 재미있는 일입니다.

활동지: 2차시

안전한 비밀번호 만들기 가이드라인

정보를 안전하게 보호하기 위해 비밀번호를 만드는 팁입니다.

안전한 비밀번호는 여러분은 기억하기 쉽지만 다른 사람은 추측하기 어려운 설명적인 문구나 문장을 기반으로 해야 합니다. 예를 들면 여러분이 가장 좋아하는 게임 타이틀이나 노래에 나오는 여러 단어나 여러분이 했던 일을 나타내는 문장에 나오는 단어의 첫 글자를 기반으로 글자와 숫자, 기호를 조합하면 됩니다. 예를 들어, '나는 3학년 때 서부 초등학교에 다녔다(I went to Western Elementary School for grade 3)'라는 문장으로 Iw2We\$t4g3과 같은 비밀번호를 만들 수 있습니다.

보통 수준의 비밀번호는 안전하고 악성 소프트웨어가 추측하기는 어렵지만 여러분을 아는 사람이라면 추측할 수 있는 비밀번호입니다(예: 'IwenttoWestern').

취약한 비밀번호는 일반적으로 반려견의 이름과 같은 개인 정보를 사용하며 알아내기가 쉽고 여러분을 아는 사람이라면 충분히 추측할 수 있는 비밀번호입니다(예: 'IloveBuddy' 또는 'Ilikechocolate').

권장사항

- 중요한 계정마다 각기 다른 비밀번호를 사용하세요.
- 8자 이상으로 설정하세요. 기억할 수만 있다면 길수록 더 좋습니다.
- 대소문자를 포함한 문자와 숫자, 기호를 조합해서 사용하세요.
- 비밀번호를 적어두면 위험하므로 적어둘 필요 없이 기억하기 쉬운 비밀번호를 만드세요.
- 부모님이나 보호자 외에 누군가가 비밀번호를 안다고 생각되면 즉시 비밀번호를 변경하세요.
- 비밀번호를 주기적으로 변경하세요.
- 기기에 강력한 화면 잠금을 사용하세요. 기기가 다른 사람의 손에 들어갈 경우에 대비해 자동으로 잠기도록 설정하세요.
- 브라우저에 내장된 비밀번호 관리자 등을 사용하여 비밀번호를 관리하는 것도 좋습니다. 그러면 계정마다 각기 다른 비밀번호를 사용하면서 전부 기억할 필요가 없습니다.

주의사항

- 이름, 주소, 이메일, 전화번호, 주민등록번호, 엄마의 성, 생일, 반려견의 이름 같은 개인 정보를 비밀번호로 사용하지 마세요.
- 별명이나 초콜릿, 학교 이름, 좋아하는 스포츠팀, 연속되는 숫자(123456) 등 추측하기 쉬운 비밀번호를 사용하지 마세요.'password'를 비밀번호로 사용해서도 안 됩니다.
- 부모님이나 보호자 외에는 누구에게도 비밀번호를 공유하지 마세요.
- 다른 사람이 볼 수 있는 곳에 비밀번호를 적어두지 마세요.

비밀을 지켜 주세요: 3차시

혼자만 알기

교사는 학교 기기를 사용하여 개인 정보 보호 설정을 변경할 때 어디에서 무엇을 확인해야 하는지 보여줍니다.

학습 목표



- ✓ 맞춤설정: 사용하는 온라인 서비스의 개인 정보 보호 설정을 맞춤설정합니다.
- ✓ 결정: 사용하는 사이트와 서비스에서 공유할 정보를 결정합니다.
- ✓ 이해: 2단계 인증(2단계 확인)이 무엇이고 언제 사용하는지 이해합니다.

토론 주제



개인 정보 보호 및 보안

온라인 개인 정보 보호와 온라인 보안은 긴밀하게 연결되어 있습니다. 대부분의 앱과 소프트웨어에서는 우리가 공유하는 정보의 종류와 방식을 제어하는 방법을 제공합니다.

앱이나 웹사이트를 사용할 때 '내 계정'이나 '설정'과 같은 옵션을 찾아보세요. 거기에서 개인 정보 보호 및 보안 설정을 찾아 다음과 같은 사항을 결정할 수 있습니다.

- 내 페이지 또는 프로필에 표시되는 정보
- 내 게시물, 사진, 동영상 또는 내가 공유하는 콘텐츠를 볼 수 있는 사람

개인 정보를 보호하기 위해 이런 설정을 사용하는 방법을 배우고 이 설정을 잊지 않고 최신 상태로 유지한다면 개인 정보와 보안, 안전을 관리하는 데 도움이 될 것입니다.

설정도 중요하지만 누가 여러분과 친구를 맺거나 여러분을 팔로우할 수 있는지도 생각해 봐야 합니다. 이 옵션은 설정에 없을 수도 있습니다. 오프라인 친구와 가족만 나를 팔로우하게 하거나 내 친구 목록에 추가하는 것이 가장 안전한 방법입니다. 다른 사람을 허용한다면 여러분이 한 번도 만난 적 없는 사람이 여러분이 공유하는 콘텐츠를 볼 수도 있다는 사실을 잊어서는 안 됩니다. 이로 인해 조금 무서운 일이 일어날 수도 있고 때로는 모르는 사람의 팔로우를 부모님이 전혀 허용하지 않는 경우도 있습니다. 여러분이 신뢰하는 어른과 상의하면서 여러분에게 가장 좋은 방법, 즉 여러분의 안전을 지키면서 여러분이 가장 안심할 수 있는 방법이 무엇인지 알아보세요.

이런 결정은 **언제나** 부모님이나 보호자와 함께 내려야 합니다. 부모님이나 보호자와 개인 정보 보호 설정을 함께 살펴보는 일은 재미있을 수도 있습니다. 여러분이 얼마나 똑똑한지 부모님이나 보호자에게 보여줄 수 있으니까요.

학습 활동



필요한 자료:

- 수업 중 시연에 적절한 예시 계정(예: 임시 이메일이나 학급 계정)을 보여줄 수 있는 학교 기기를 프로젝터에 연결

검토 항목

학교 기기를 프로젝터 화면에 연결했습니다. 함께 이 앱의 설정 페이지로 가서 어떤 옵션이 있는지 확인해 봅시다. 여러분의 도움이 필요합니다. [학생들이 다음과 같은 설정을 도울 수 있도록 지도]

- 비밀번호 변경하기
- 페이지 또는 사진과 동영상을 포함하는 온라인 프로필을 공개 또는 비공개(내가 선택한 가족과 친구만 볼 수 있음)로 설정하기
- 위치와 기타 설정 확인하기: 여러분에게 가장 좋은 선택지는 무엇인가요?
- 누군가가 알 수 없는 기기에서 내 계정에 로그인하려고 할 때 알림 받기
- 누군가가 나를 태그할 때 알림 받기

비밀을 지켜 주세요: 4차시

Interland: 보물의 탑

- 2단계 인증(2단계 확인) 사용하기
- 계정에 로그인할 수 없는 경우를 대비해 복구 정보 설정하기
- 문제 신고하기

어떤 개인 정보 보호와 보안 설정이 여러분에게 적합한지를 부모님이나 보호자와 논의해야 합니다. 하지만 가장 중요한 보안 설정은 여러분의 머릿속에 있다는 점을 기억하세요. 여러분이 성장할수록 어떤 개인 정보를 공유할지, 언제 공유할지, 누구와 공유할지를 스스로 더 많이 결정하게 될 거예요. 지금부터 그런 결정을 내리는 방법을 익혀야 합니다.

정리

중요한 계정마다 각기 다른 안전한 비밀번호를 선택하는 것이 중요한 첫 단계입니다. 이제 비밀번호를 기억하고 안전하게 보호해야 합니다.

지원 요청! 보물의 탑이 잠금 해제되어 Internaut의 연락처 정보와 개인 메시지 같은 소중한 정보가 큰 위험에 노출되었습니다. 해커보다 먼저 안전한 비밀번호로 요새를 쌓아서 비밀을 확실하게 보호하세요.

데스크톱이나 태블릿 같은 모바일 기기에서 웹브라우저를 열고 g.co/TowerOfTreasure로 이동합니다.

토론 주제



학생들이 보물의 탑을 플레이하도록 하고 아래 질문을 사용하여 게임에서 얻은 교훈에 관한 심층 토의를 진행합니다. 혼자 플레이해도 좋지만 짹을 지어도 됩니다. 저학년 학생들에게 특히 좋은 방법입니다.

- 안전한 비밀번호는 무엇으로 구성되나요?
- 실제 생활에서 안전한 비밀번호를 만들어야 하는 경우는 언제인가요? 안전한 비밀번호를 만드는 방법에 관해 어떤 팁을 얻었나요?
- 해커란 무엇인가요? 이 캐릭터의 행동을 설명하고 게임에 어떤 영향을 미쳤는지 설명해 주세요.
- 보물의 탑으로 인해 앞으로 정보를 어떻게 보호할지 여러분의 계획이 바뀌었나요?
- 이 수업을 듣고 게임을 플레이한 후 행동의 변화가 생길 것 같은 점 하나를 이야기해 주세요.
- '안전한 비밀번호' 테스트를 통과할 수 있는 비밀번호 3개를 연습 삼아 만들어 보세요.
- 보호해야 하는 민감한 정보에는 어떤 것이 있나요?

친절한 사람이 멋진 사람

온라인에서 친절함의 힘에 관해 배우고 연습하기

차시 개요

1.1차시	감정 알아채기	SEL 2~3학년
1.2차시	공감 연습하기	SEL 4~6학년
2.1차시	친절 약속	SEL 2~3학년
2.2차시	친절하게 행동하는 방법	SEL 4~6학년
3차시	부정적인 태도 대신 친절한 태도	SEL 2~6학년
4차시	어조	2~6학년
5차시	사진의 의미를 바꾸는 말의 힘	ML SEL 2~6학년
6차시	Interland: 친절의 왕국	2~6학년

학습 주제

디지털 세상에서는 아이들을 포함한 우리 모두가 사회적 상호작용과 관련된 도전과 기회를 마주하게 됩니다. 온라인에서는 사회적 단서를 읽기가 더 어렵고 지속적인 연결로 편안함과 불안함을 동시에 느끼게 될 수 있으며 익명성으로 인해 좋아하는 마음이 커지고 칭찬도 많이 받을 수 있지만 우리 자신과 다른 사람이 입는 피해도 커질 수 있습니다.

복잡한 일이기는 하지만 우리는 인터넷을 통해 부정적인 분위기뿐만 아니라 친절함도 퍼뜨릴 수 있다는 것을 알고 있습니다. 친절함과 공감을 표현하는 방법, 부정적인 태도와 괴롭힘에 대응하는 방법을 배우는 것은 건전한 관계를 형성하고 폭력과 우울증, 학업 스트레스를 비롯한 많은 문제를 완화하는 데에 있어서 필수적입니다.

연구에 따르면 아이들에게 온라인에서 부정적으로 행동하지 말라고 하기보다 사회정서학습과 괴롭힘 예방이라는 두 가지 교육으로 부정적인 행동의 근본 원인을 해소할 수 있다고 합니다. 이 활동은 증거 기반 프로그램을 대체하기보다는 학생들이 긍정적으로 교류하고 부정적인 태도에 처음부터 제대로 대처하도록 독려하는 기반이 됩니다.

학습 목표

- ✓ 온라인과 오프라인에서 긍정적인 태도란 무엇이고 어떤 모습인지 정의합니다.
- ✓ 긍정적인 태도를 가지고 온라인 소통을 주도합니다.
- ✓ 신뢰할 수 있는 어른에게 상의해야 하는 상황을 파악합니다.

교육과정 요소

ISTE Standards for Educators: 1a, 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a
 ISTE Standards for Students 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 7a, 7b, 7c
 AASL Learning Standards: I.a.1, I.a.2, I.b.1, I.b.2, I.b.3, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.b.2, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.b.2, IV.b.3, IV.d.2, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.d.1, VI.d.3

친절한 사람이 멋진 사람

어휘 설명

1차시

공감: 다른 사람의 감정을 느끼거나 이해하려고 노력하는 것입니다. 이 정의에서 '노력한다'는 말이 중요합니다. 다른 사람의 감정을 실제로 이해하기란 매우 어렵기 때문입니다. 노력함으로써 점점 더 잘 이해하게 되고 더 능숙하게 됩니다.

4차시

갈등: 일회성 또는 반복적으로 발생하는 논쟁 또는 의견 불일치를 말합니다.

5차시

폭력: 악의를 품은 의도적인 행동으로, 보통 반복적으로 일어납니다. 대상이 된 피해자는 자신을 방어하는 데 어려움을 겪는 경우가 많습니다.

사이버 폭력: 온라인에서 또는 디지털 기기를 통해 발생하는 폭력을 말합니다.

괴롭힘: 폭력보다 일반적인 용어. 귀찮게 하거나 짜증 나게 하거나 위협하거나 모욕하는 등 다양한 형태로 나타날 수 있으며 온라인에서도 일어날 수 있습니다.

6차시

설명: 사진에 함께 나오는 텍스트로, 사진에 관한 정보를 제공합니다.

맥락: 사진에 관한 추가 정보 또는 눈에 보이는 상황을 더 잘 이해하는 데 도움이 되는 기타 정보. 맥락에는 사진이 촬영된 장소, 문자 메시지가 전송된 시간, 보낸 사람이 처해 있던 상황 등이 포함될 수 있습니다.

7차시

차단: 온라인으로 다른 사람과 소통하는 일체의 행위를 끝내는 방법으로, 상대방이 내 프로필에 액세스하거나 나에게 메시지를 보내거나 내 게시물을 보는 것을 상대방에게 알리지 않고 막을 수 있습니다. 괴롭힘 상황에서, 괴롭힘의 대상이 가해자가 무슨 말을 하는지 또는 괴롭힘이 언제 멈췄는지 알고 싶은 경우에는 차단이 바람직하지 않을 수 있습니다.

숨기기: 차단보다는 약한 방법이지만 다른 사람과의 커뮤니케이션이 불쾌해질 경우 상대방에게 알리지 않고 게시물, 댓글 등이 내 소셜 미디어 피드에 표시되지 않게 하거나 상대방의 피드에서 내 콘텐츠를 숨기는 방법입니다. 괴롭힘 상황에서는 도움이 되지 않는 경우가 많습니다. 차단과 달리 여전히 상대방의 프로필에 방문해서 상대방의 게시물을 볼 수 있으며 일부 앱에서는 상대방이 나에게 비공개 메시지로 연락할 수도 있습니다.

친절한 사람이 멋진 사람: 1.1차시

감정 알아채기

학생들이 TV, 동영상, 게임에서 본 사람에게 공감하는 연습을 합니다. 향후 디지털 세상에서 더 다양한 경험을 하기 위한 토대를 쌓는 연습입니다.

교사용 참고사항: 이 수업을 마친 후 교과 수업 중에 다시 언급할 기회를 살펴보세요. 수업에서 이야기를 읽거나 동영상을 시청할 때 잠시 등장인물과 공감하는 연습을 해보세요. '토의'에서 글호 안의 문장을 참고하세요. 학생의 답변 예시이며, 학생이 답변하지 못하면 이 예시를 사용하여 답변을 끌어낼 수 있습니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 공감이란 무엇인지 이해합니다.
- ✓ **연습:** 미디어에 등장하는 사람과 공감하는 연습을 합니다.

토론 주제



오늘은 다른 사람의 감정을 알아내는 수사관이 될 거예요. 상황이나 다른 사람의 행동 같은 힌트를 찾아야 합니다.

교사가 활동지에 있는 감정을 나타내는 단어를 읽습니다.

여러분이 이런 감정을 느꼈던 때를 떠올려 보세요. 어떤 상황이었는지, 신체의 느낌은 어땠는지 생각해 보세요.

생각할 시간을 주고 한 학생을 골라 학생이 생각한 상황을 연기하도록 합니다. 소리는 내도 되지만 말을 해서는 안 됩니다.

- 방금 어떤 감정을 본 것 같나요? 어떤 힌트를 발견했나요? (다양한 답변) 다들 다른 힌트를 찾았고 답변도 서로 다르죠?
- 학생들이 자신이 연기한 감정을 이야기하도록 합니다.
- 어떤 상황이었는지 알면 감정을 추측하기가 더 쉬워지나요? ("예.")
- 왜 그럴까요? ("여러분이 그 상황이었다면 어떤 기분이 들지 생각해 보세요.")

다른 사람이 어떻게 느끼는지 알아내려고 노력하는 것을 공감한다고 합니다. 정확한 감정을 알 필요는 없지만 노력하는 것만으로도 도움이 됩니다. 공감을 통해 친구가 되고 다른 사람을 화나지 않게 할 수 있습니다. 그러나 공감하기가 쉽지만은 않습니다. 연습이 필요합니다. 책에서 읽은 사람이나 동영상에서 본 사람에게 공감하기란 더 어렵죠.

- 왜 더 어렵다고 생각하나요? ("볼 수가 없으니까요." "전체 상황을 알지 못하니까요.")
- 책이나 동영상에 나오는 사람과 공감하는 연습을 하는 게 중요한 이유가 뭐라고 생각하나요? ("책과 동영상을 더 재미있게 즐길 수 있어요." "그 사람들이 더 좋아져요." "이야기에서 어떤 일이 벌어지는지 더 잘 알 수 있어요." "온라인이나 학교에서 사람들과 공감하는 법을 연습할 수 있어요.")

이제 책이나 다른 미디어에 나오는 사람들의 감정을 알아내는 데 도움이 되는 활동을 하겠습니다.

워크시트: 1.1차시 감정 알아채기

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '감정 알아채기'(3~4명으로 구성된 그룹당 1장)
- 활동지: '일반적인 감정 언어'

정리

1. 일반적인 감정 언어를 모두가 볼 수 있게 프로젝터에 띄웁니다.
2. 학생을 3~4명씩 그룹으로 나눕니다.
3. 소규모 그룹으로 워크시트를 작성하도록 합니다.
4. 그룹에서 학급에 각자 작성한 내용을 발표하도록 합니다.

책이나 동영상에 나오는 사람들과 공감하는 것은 중요합니다. 사진과 동영상을 더 재미있게 즐길 수 있고 온라인이나 오프라인에서 실제로 사람들과 어울릴 때에 대비해 연습할 수 있기 때문입니다. 나이가 많아질수록 전화와 컴퓨터 같은 디지털 방법으로 더 많은 대화를 나누게 될 거예요. 문자 메시지와 게임, 동영상에서 공감을 더 많이 연습할수록 온라인에서 더 재미있게 교류할 수 있을 겁니다.

태형이와 아윤이



시나리오 1

아윤이가 느끼는 두 가지 감정은 무엇일까요?

그 생각을 뒷받침하는 힌트는 무엇인가요?

태형이가 느끼는 두 가지 감정은 무엇일까요?

그 생각을 뒷받침하는 힌트는 무엇인가요?

감정 알아채기

주현이와 경빈이



시나리오 2

경빈이가 느끼는 두 가지 감정은 무엇일까요?

그 생각을 뒷받침하는 힌트는 무엇인가요?

주현이가 느끼는 두 가지 감정은 무엇일까요?

그 생각을 뒷받침하는 힌트는 무엇인가요?

일반적인 감정 언어



행복



좌절



슬픔



걱정



놀람



실망



무서움



신남



화남



차분함

공감 연습하기

학생들이 디지털 사회적 상호작용에서 감정을 파악하는 연습을 합니다.

SEL 교사를 위한 배경 설명: 공감은 건전한 인간관계에 필수적인 토대입니다. 공감을 통해 학업 성취도가 높아지고 문제 행동이 줄어든다는 연구 결과가 있습니다. 공감이란 '다른 사람의 감정을 느끼거나 이해하려고 노력'하는 것이지, 그렇게 할 수 있는 능력을 말하는 것이 아닙니다. 다른 사람의 감정을 정확히 파악하기는 굉장히 어렵기 때문에 이 두 가지를 구분할 줄 알아야 합니다. 어른들도 공감을 어려워합니다. 중요한 것은 감정을 정확히 파악하는 것이 아닙니다. 노력하는 것만으로도 우리와 학생들이 다른 사람에게 연민을 느끼고 친절한 행동을 하게 될 수 있습니다. 어린이들은 바로 이 점을 알아야 합니다. 학생들이 '정확히' 파악하는 데 집중한다면 다른 사람의 감정을 알아내는 가장 좋은 방법은 질문하는 거라고 알려주세요.

학습 목표



- ✓ **이해:** 공감이란 무엇인지 이해합니다.
- ✓ **연습:** 온라인에서 만나는 사람과 공감하는 연습을 합니다.
- ✓ **인식:** 공감 연습이 중요한 이유를 인식합니다.

토론 주제



앱이나 게임, 문자 메시지로 다른 사람과 대화했던 때를 떠올려 보세요. 상대방의 감정을 알 수 있었나요? ("예." "아니요.") 상대방이 어떤 감정을 느꼈을까요? ("행복해요." "화나요." "신나요." "짜증이요.")

다른 사람의 감정을 느끼거나 이해하려고 노력하는 것을 공감한다고 합니다.

- 공감을 표현하는 것이 좋은 이유는 무엇인가요? ("다른 사람이 언제 도움이 필요한지 알 수 있어요." "좋은 친구가 될 수 있어요." "다른 사람을 화나게 만들지 않을 수 있어요.")
- 다른 사람과 공감하는 일은 온라인에서 사람들과 상호작용할 때 어떻게 도움이 되나요? ("다른 사람의 생각을 이해할 수 있어요." "상처를 주지 않을 수 있어요." "의도치 않게 사건을 만들지 않을 수 있어요. 게임에서 협력하기가 더 쉬워요.")
- 다른 사람의 감정을 어떻게 알 수 있나요? ("그 사람의 상황을 보면 알 수 있어요." "그 사람의 말이나 행동이요." "자세요." "표정입니다." "말투로 알 수 있어요.")

교사가 자신의 얼굴이나 신체 또는 단어를 사용해서 신남 또는 기쁨과 같은 감정을 보여줍니다.

- 제가 어떤 감정이었을까요? (다양한 답변)

다른 사람의 감정을 알아채려면 연습이 필요합니다. 어른에게도 어려운 일이며 특히 온라인에서 상호작용할 때는 더 어렵습니다.

- 디지털상에서 공감하기가 왜 어려운가요? ("사람들의 얼굴이나 신체를 볼 수 없어요." "목소리를 들을 수 없어요." "그 사람의 상황을 알 수 없어요.")
- 온라인에서 다른 사람의 감정을 이해하는 데 도움이 되는 단서에는 무엇이 있나요? ("이모티콘이고요." "사진이고요." "느낌표요." "다른 사람과 상호작용한 기록이요.")

오늘은 온라인에서 만난 사람이 느끼는 감정을 알아채는 데 도움이 되는 활동을 할 거예요.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '공감 연습하기' (학생당 1장)

1. 활동 워크시트를 학생마다 1장씩 나눠 주거나 모두가 볼 수 있게 프로젝터 화면에 띄웁니다.

2. 학생 각자가 시나리오별로 사람들의 감정을 추측하도록 합니다.

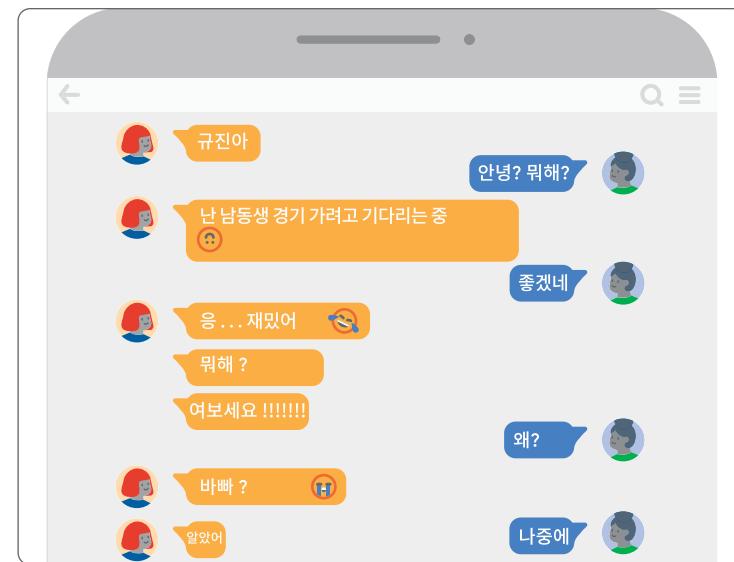
3. 짹과 함께 답변을 비교해 보고 왜 그렇게 답변했는지 논의하도록 합니다.

4. 몇 쌍을 선택하여 서로 답변이 달랐던 시나리오와 그 시나리오가 예측하기 어려웠던 이유에 관해 학급 전체에 발표하도록 합니다.

정리

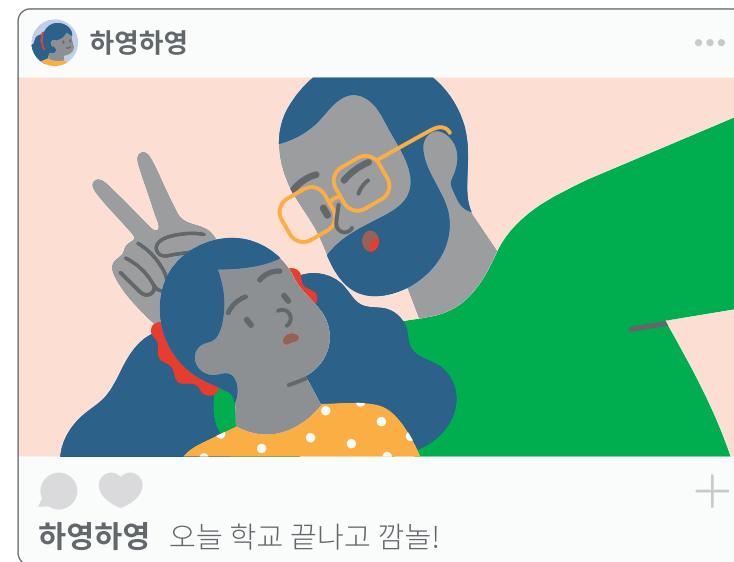
다른 사람의 감정을 정확히 추측하기는 매우 어렵습니다. 특히 온라인에서는 더 어려운 경우가 많습니다. 하지만 공감은 정답을 맞히는 게 아닙니다. 노력이 중요합니다. 다른 사람의 감정을 이해하려고 노력함으로써 그 사람과 좋은 관계를 유지하고 상처를 줄 가능성을 줄일 수 있습니다. 공감은 좋은 거죠? 계속해서 노력하면 여러분은 물론 모두가 온라인에서 더 친절하고 더 좋은 시간을 보낼 수 있습니다.

공감 연습하기



서진이의 감정이 어떨 것 같나요?

그 이유는 무엇인가요?



하진이의 감정이 어떨 것 같나요?

그 이유는 무엇인가요?



도권이의 감정이 어떨 것 같나요?

그 이유는 무엇인가요?

친절 약속

학생들이 친절하게 행동한다는 것이 어떤 의미인지 탐구합니다.

교사용 참고사항: '토의' 준비를 위해 누군가가 나에게 친절했던 사례를 생각해 보고 그때 내가 어떤 감정을 느꼈는지 떠올려 봅니다. 그리고 내가 다른 사람에게 친절하게 행동한 일과 그때 내 감정이 어땠는지 생각해 봅니다. 이 수업에서는 이러한 경험을 토대로 직접 '친절 약속'(워크시트 참고)을 적고 학생들에게 예시로 공유해야 합니다.

학습 목표



- ✓ 정의: 친절을 정의합니다.
- ✓ 인식: 친절이 사람들의 감정에 어떤 영향을 미치는지 인식합니다.
- ✓ 파악: 친절하게 행동하는 방법을 파악합니다.

토론 주제



학생들을 둘씩 짹짓습니다.

친절하게 행동한다는 것은 어떤 의미일까요? 짹에게 이야기해 보세요. (다양한 답변)
쫙과 이야기할 시간을 준 후 생각을 발표해 보도록 합니다.

친절함은 다른 사람에게 좋은 행동을 하거나 좋은 말을 해주는 것입니다. 누군가가 여러분에게 친절했던 사례를 떠올려 보세요. 생각하는 데 도움이 되도록 선생님의 경험을 이야기해 줄게요.
누군가가 나에게 친절했던 때를 예로 들고 그때 내 기분이 어땠는지 설명합니다.

좋아요, 이제 누군가가 여러분에게 친절하게 대했던 때를 생각해 보세요. 기분이 어땠나요?
쫙에게 이야기해 주세요. (다양한 답변)
쫙과 이야기할 시간을 준 후 생각을 발표해 보도록 합니다.

누군가가 우리에게 친절하게 대하면 우리가 슬플 때나 화났을 때 기분이 나아집니다. 우리가 직접 친절하게 행동해도 기분이 좋아집니다. 제가 누군가에게 친절하게 대한 적이 있어요.
다른 사람을 친절하게 대했던 경험을 예로 들고 학생들에게 그때의 기분을 설명합니다.

이제 여러분의 차례입니다.

- 다른 사람에게 친절하게 대한 때를 떠올려 보세요.
생각할 시간을 줍니다.
- 어떤 일을 했고 기분이 어땠는지 짹에게 이야기해 주세요. (다양한 답변)
논의할 시간을 준 후 생각을 발표하도록 합니다.

워크시트: 2.1차시 학교에서의 공감

예시를 보면서 친절하게 행동하는 연습을 해 봅시다. [활동지 1면을 봅니다.]

- 주현이는 쉬는 시간에 외톨이가 된 기분으로 혼자 앉아 있습니다. 주현이의 감정이 어떨 것 같나요? ("슬퍼요." "외로워요.") 어떻게 하면 주현이에게 친절하게 대할 수 있을까요? ("옆에 앉아요." "같이 놀자고 해요.") 누군가가 친절하게 대해준 후에 주현이의 감정이 어떨 것 같나요? ("행복해요." "소속감을 느껴요.")
- 재영이가 식판을 떨어뜨렸습니다. 재영이의 감정이 어떨 것 같나요? ("창피해요." "당황스러워요.") 어떻게 하면 재영이에게 친절하게 대할 수 있을까요? ("음식을 함께 주워줘요." "좋은 말을 해줘요.") 누군가가 친절하게 대해준 후에 재영이의 감정이 어떨 것 같나요? ("기분이 나아져요.")

친절한 행동은 공감을 연습할 수 있게 해주는 아주 좋은 방법입니다. 공감은 다른 사람의 감정을 느끼거나 이해하려고 노력하는 것입니다. 친절은 공감이 행동으로 표현된 것이죠. 친절한 행동을 통해 공감을 연습하면 더 좋은 세상을 만들 수 있습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: 2면에 '친절 약속'이 있는 '학교에서의 공감' 워크시트(학생당 1장)

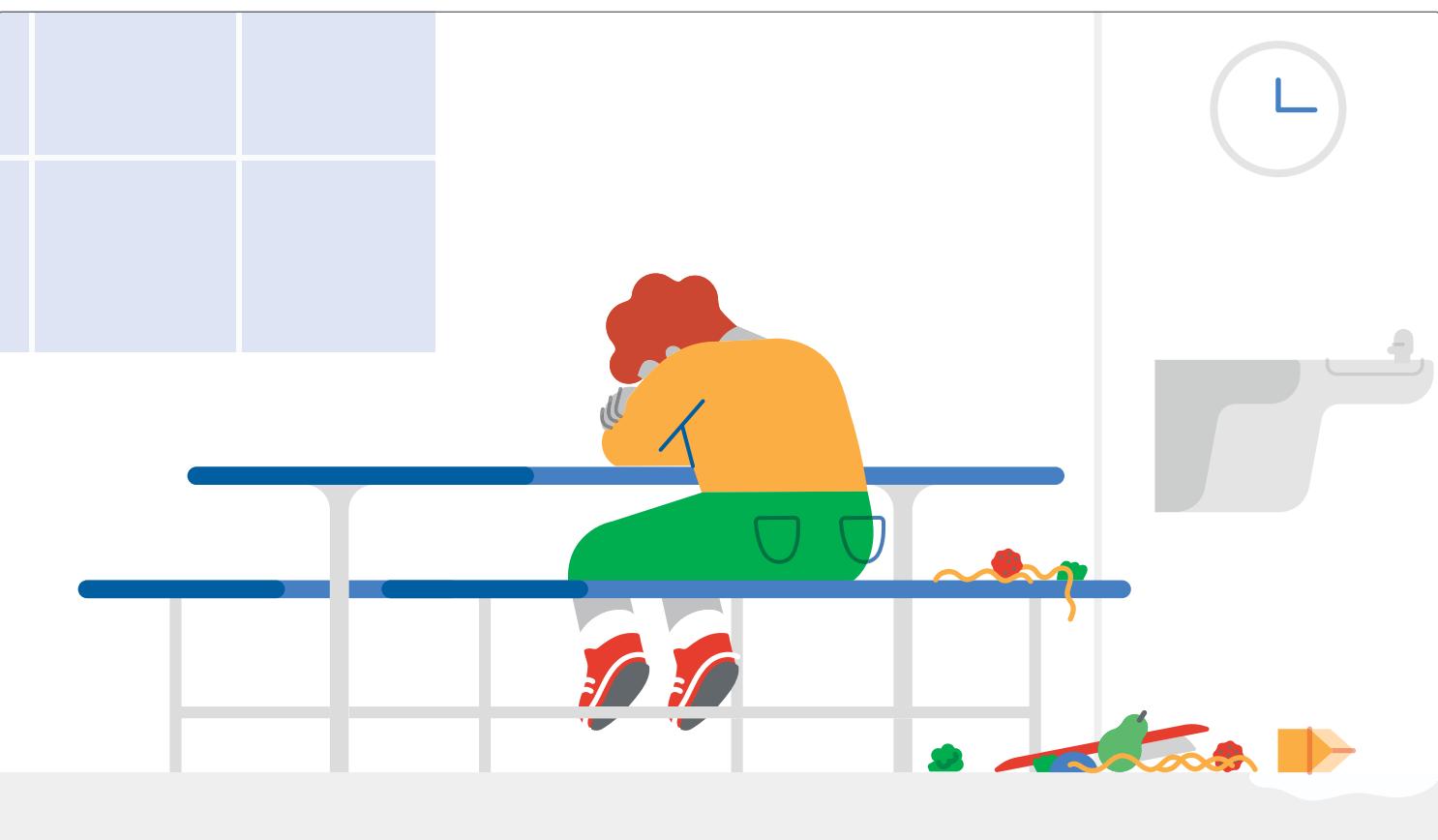
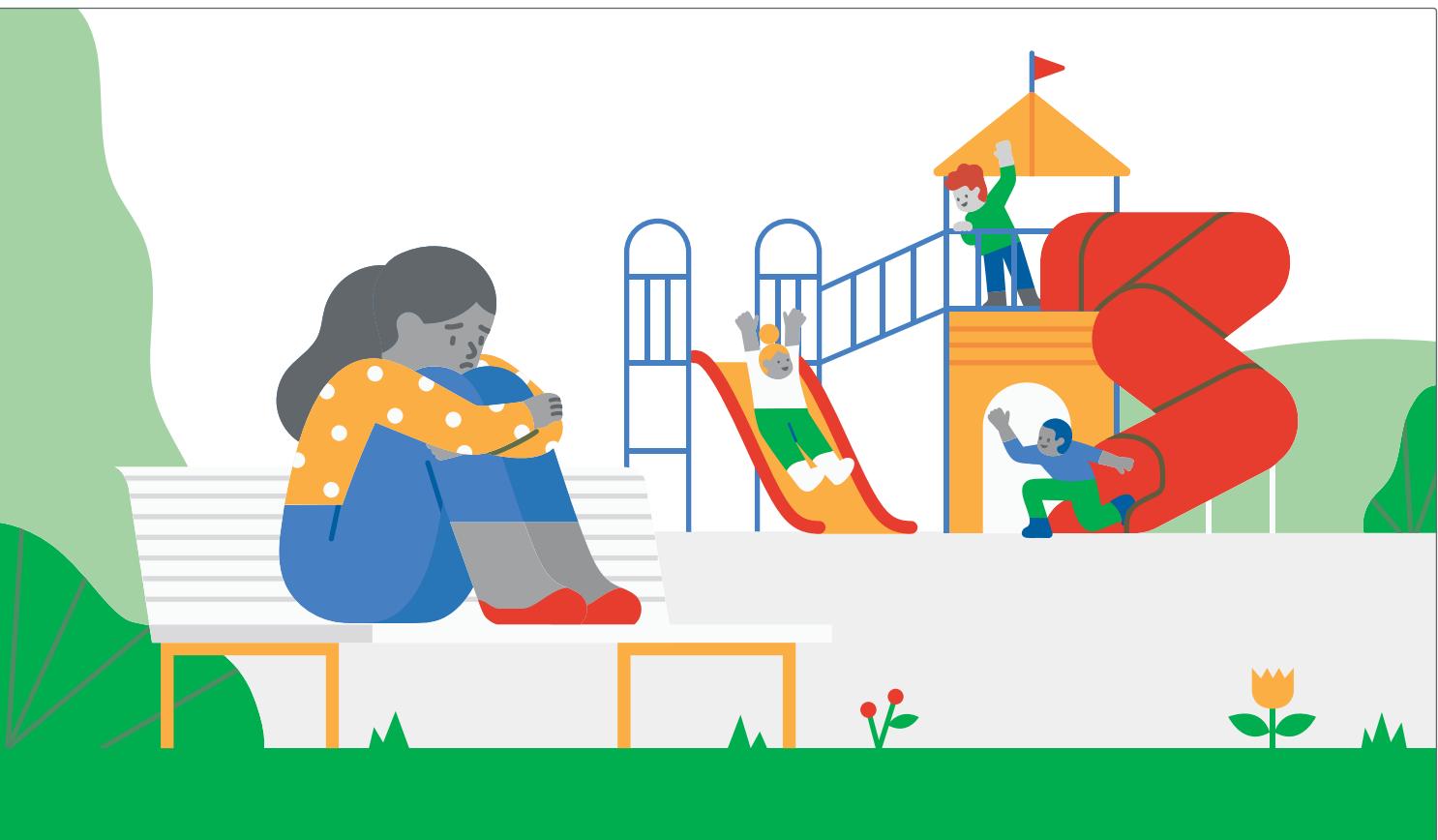
워크시트를 2면으로 넘겨 보세요. 위쪽에 **친절 약속**이라고 쓰여 있습니다. 이제 여러분의 삶에서 여러분이 친절하게 대하고 싶은 사람을 떠올려 보세요. 친구나 선생님, 가족이 될 수도 있습니다. 그런 다음 친절 약속을 작성해서 친절한 행동을 계획해 보세요.

- 학생이 친절하게 대할 수 있는 한 사람 또는 여러 사람을 선택해서 친절 약속을 하나 이상 작성합니다.
1. 학생이 각자 활동을 수행하도록 합니다.
 2. 그런 다음 짹에게 친절 약속을 이야기하도록 합니다.

이제 친절 약속을 끝냈으니 그 약속을 언제 지킬지 생각해 보세요. 생각할 시간을 주고 몇 사람을 골라 친절 약속의 내용과 언제 약속을 지킬지를 반 전체에 발표하도록 합니다.

정리

친절은 다른 사람에게 좋은 행동을 하거나 좋은 말을 해주는 것입니다. 친절하게 행동함으로써 다른 사람이 슬프거나 화가 났을 때 기분이 나아지게 할 수 있습니다. 우리는 여러 장소에서 여러 가지 방식으로 친절하게 행동할 수 있습니다. 온라인과 오프라인 모두요. 그런 곳은 많을수록 좋겠죠?



친절 약속

나는 이 사람에게 친절하게 행동할 것이다

내가 친절하게 대해주고 싶은 사람

나는 이렇게 친절하게 행동할 것이다

내가 할 친절한 행동 또는 말

나는 이런 장소와 상황에서 친절한 행동을 할 것이다

장소나 상황(예: 집, 급식실, 축구 연습, 문자 메시지, 다른 사람과 함께하는 디지털 게임 등)

친절하게 행동하는 방법

학생들은 온라인에서 친절하게 행동한다는 것이 어떤 의미인지 알아봅니다.

교사용 참고사항: 수업을 시작하기 전에 누군가가 온라인에서 나에게 친절하게 대화 때와 그때 내 기분이 어땠는지 생각해 보세요. 이 수업에서는 '토의' 섹션 마지막에 이 경험을 학생들에게 공유해야 합니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 친절의 의미를 이해합니다.
- ✓ **파악:** 온라인에서는 친절이 어떤 형태로 나타나는지를 파악합니다.

토론 주제



교사가 보드에 '친절'이라는 단어를 적습니다.

생각해 보세요.

- 친절은 무슨 뜻일까요?
학생들에게 생각할 시간을 줍니다.
- 옆 사람에게 여러분의 생각을 말해보세요.
짝과 이야기할 시간을 준 후 몇 명을 골라 생각을 발표해 보도록 합니다. 다양한 답변을 생각해 낼 수 있게 기회를 줍니다.

다른 사람에게 공감하면 친절하게 행동하는 데 도움이 됩니다. 첫 번째 활동에서 배운 내용을 생각해 보세요. 공감이란 뭘까요? ("다른 사람의 감정을 느끼거나 이해하려고 노력하는 거요.")

- 공감이 친절하게 행동하는 데 어떻게 도움이 되나요? ("누군가가 화가 났거나 슬플 때 알 수 있어요." "다른 사람의 기분이 나아지게 하려면 어떻게 해야 할지 알 수 있어요.")
- 다른 사람에게 친절하게 행동하는 것이 왜 중요한가요? ("우정이 단단해질 수 있어요." "사람들이 안전하고 환영받는다고 느낄 수 있어요." "다른 사람이 나에게 친절하게 대해 줘요.")
- 다른 사람에게 친절하게 행동하는 방법에는 무엇이 있을까요? ("좋은 일을 해요." "기분이 좋아지게 해요." "긍정적인 말을 해요." "내가 관심을 가지고 있다는 것을 알려줘요.")

어느 곳에서나 친절하게 행동하는 것이 중요하지만 오늘은 온라인에서의 친절한 행동에 관해 이야기할 거예요.

- 온라인에서는 친절하게 행동하기가 왜 어려울까요? ("누군가가 화났을 때를 알기가 더 어렵워요." "상대방이 누군지 모를 수도 있어요." "온라인에서 어떻게 친절하게 해야 할지 모르겠어요." "공개적인 곳이라 창피할 수 있어요.") 온라인에서 친절하게 행동하면 큰 영향을 미칠 수 있습니다. 온라인에서 여러분의 친절한 행동을 본 다른 사람도 친절하게 행동할 수 있으니까요.
- 누군가가 온라인에서 나에게 친절하게 대했던 때를 소개하고, 그때 내 기분이 어땠는지 이야기합니다.
- 온라인에서 슬퍼하는 사람에게 어떻게 하면 친절하게 행동할 수 있을까요? (다양한 답변)
...슬퍼하는 사람에는 누가 있을까요? (다양한 답변)...화가 난 사람에는 누가 있을까요? (다양한 답변)

이제 온라인에서 친절하게 행동하는 연습을 해보겠습니다.

워크시트: 2.2차시

친절하게 행동하는 방법

학습 활동



1. 학생을 3~4명씩 그룹으로 나눕니다.
2. 그룹마다 워크시트를 1장씩 나눠 줍니다.
3. 그룹별로 협력하여 워크시트를 작성하도록 합니다.

필요한 자료:

- 워크시트: '친절하게 행동하는 방법'(3~4명으로 구성된 그룹 당 1장)

정리

온라인에서 친절하게 행동할 방법은 많습니다. 온라인에서 친절하게 행동하면 온라인 세상은 모두에게 더 친절하고 편안한 공간이 될 수 있습니다. 친절한 행동은 자기 자신도 기분 좋게 만듭니다. 다음번에 누군가에게 친절하게 행동할 때 잠시 시간을 갖고 여러분의 감정이 어떤지 알아보세요.

1. 각 시나리오를 읽습니다.
2. 그룹별로 시나리오마다 친절하게 행동하는 방법을 논의하고 생각을 적습니다.
3. 그룹에서 생각한 내용을 학급에 발표할 준비를 합니다.

시나리오 1

사람들이 친구가 게시한 셀카에 무례한 댓글을 남기고 있습니다.

친절하게 행동하는 방법: _____

친절하게 행동하는 또 다른 방법: _____

시나리오 2

온라인 게임을 하고 있는데 한 플레이어가 다른 플레이어를 모욕하면서 욕설을 합니다.

친절하게 행동하는 방법: _____

친절하게 행동하는 또 다른 방법: _____

시나리오 3

친구 몇 명이 비공개 그룹 채팅에서 다른 학생에 관해 못된 농담을 합니다.

친절하게 행동하는 방법: _____

친절하게 행동하는 또 다른 방법: _____

부정적인 태도 대신 친절한 태도

이 활동에서는 학생들이 함께 부정적인 댓글을 재구성하여 부정적인 상호작용을 긍정적인 상호작용으로 바꾸는 방법을 배웁니다.

학습 목표



- ✓ 표현: 감정과 의견을 긍정적이고 효과적인 방법으로 표현합니다.
- ✓ 반응: 부정적인 태도에 건설적이고 예의 있게 반응합니다.

토론 주제



부정적인 태도를 긍정적인 태도로 바꾸기

여러분 나이의 아이들은 온라인에서 다양한 콘텐츠에 노출되며 그중에는 나쁜 행동을 조장하는 부정적인 메시지도 있습니다. 하지만 여러분이 분위기를 반전시킬 수 있습니다.

- 여러분 또는 아는 사람이 웹에서 부정적으로 행동한 적이 있나요? 기분이 어땠나요?
- 여러분 또는 아는 사람이 웹에서 아무 이유 없이 친절한 행동을 경험한 적이 있나요? 기분이 어땠나요?
- 부정적인 상호작용을 긍정적인 상호작용으로 바꿀 수 있는 간단한 행동에는 무엇이 있을까요?

무례한 댓글을 친절한 댓글로 바꾸고 온라인에서 소통할 때 어조에 더 신경을 쓰면 부정적인 감정에 건설적으로 대응할 수 있습니다.

학습 활동



1. 댓글 읽기

다 같이 부정적인 댓글을 봅니다.

2. 수정하기

이제 3명씩 팀이 되어서 이 댓글에 대한 2가지 반응을 생각해 봅시다.

- 이 댓글 또는 이것과 비슷한 내용을 더 긍정적이고 건설적인 방법으로 전하려면 어떻게 해야 할까요?

학급 친구 중 하나가 이런 댓글을 남겼다면 여러분은 대화를 더 긍정적으로 만들기 위해 어떻게 반응할 것 같나요?

교사용 참고사항: 학급 전체가 예시 하나를 함께 완료하면 진행에 도움이 됩니다.

3. 대응 발표하기

이제 팀마다 두 상황에 대한 반응을 연기합니다.

정리

부정적인 태도에 긍정적인 태도로 대응하면 더 재미있고 흥미로운 대화로 이어질 수 있습니다. 무례한 댓글로 인해 빚어지는 소동을 수습하는 것보다 훨씬 좋죠.

워크시트: 3차시

부정적인 태도 대신 친절한 태도

아래 댓글을 읽어보세요. 댓글마다 다음 내용을 논의하세요.

1. 비슷한 내용을 더 긍정적이고 건설적으로 전하기 위해 여러분이라면 어떻게 말했을 것 같나요?
2. 학급 친구 중 하나가 이런 댓글을 남겼다면 여러분은 대화를 더 긍정적으로 만들기 위해 어떻게 반응할 것 같나요?

각 댓글 아래의 공간에 생각을 적어보세요.

ㅋㅋㅋ 이번 주말에 우리 반에서 우진이만 캠핑 안 가네.

내일 나윤이한테 말하지 말고 다들 보라색 옷 입고 와.

미안한데 너는 내 파티에 못 올 것 같아. 돈이 너무 많이 들거든.

기분 나쁘게 듣지 마. 너 손글씨를 너무 못 써서 이 프로젝트는 다른 그룹에서 해야겠다.

민망하다. 재가 노래 잘한다고 한 사람 누구야?

네 계정 로그인 정보를 알려주면 우리 그룹에 끼워줄게.

미희랑 초록색 외계인이랑 닮은 것 같은데, 나만 그렇게 생각해?



어조

학생들은 문자 메시지 뒤에 숨어 있는 감정을 해석하여 비판적으로 사고하는 방법을 연습하고 온라인 교류에서 잘못된 해석과 갈등을 예방합니다.

학습 목표



- ✓ 좋은 결정 내리기: 소통 방법과 내용, 소통 여부에 관해 좋은 결정을 내립니다.
- ✓ 파악: 바로 문자 메시지를 보내기보다는 직접 얼굴을 보고 이야기하는 것이 나은 상황을 파악합니다.

토론 주제



오해는 쉬운 것

사람들은 다양한 상호작용에 다양한 소통 유형을 사용합니다. 하지만 채팅이나 문자로 보낸 메시지는 직접 만나서 이야기하거나 전화로 이야기할 때와는 다르게 해석될 수 있습니다.

- 문자 메시지로 오해를 받은 적이 있나요? 예를 들어 농담으로 문자 메시지를 보냈는데 친구가 진담으로 생각하거나 나를 나쁘게 생각한 적이 있나요?
- 문자 메시지나 채팅 상대를 오해한 적이 있나요? 소통을 명확하게 하기 위해 어떤 일을 했나요? 다른 방법에는 어떤 것이 있었을까요?

학습 활동



1. 메시지 검토

보드에 있는 샘플 문자 메시지를 살펴봅시다. 여러분도 좋은 예를 알고 있을 테니 보드에 몇 개를 적어서 함께 논의합시다.

- "너무 멋지다"
- "상관없어"
- "너한테 진짜 화났어"
- "지금 전화해!"
- "ㅋㅋ 알았어"

2. 메시지를 소리 내 읽기

이제 한 명씩 특정 어조(예: 화남, 냉소적, 친근함)로 메시지를 크게 읽겠습니다.

어떤 점을 발견했나요? 다른 사람들은 어떻게 느낄까요? '메시지를 보내는 사람'이 자신이 의도한 바를 더 잘 전달하려면 어떻게 해야 할까요?

정리

문자 메시지를 읽는 사람이 어떤 기분을 느끼는지 이해하기 어려울 수 있습니다. 다음번에 소통할 때는 적절한 도구를 사용하고 온라인에서 사람들이 여러분에 대해 하는 말을 너무 깊게 생각하며 읽지 마세요. 상대방이 의도한 의미를 잘 모르겠다면 직접 만나서 이야기하거나 통화를 해서 알아보세요.

사진의 의미를 완전히 바꾸는 말의 힘

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 이 수업에서는 개인에 대한 간단한 설명을 작성해 보면서 초등학생 수준에서 필요한 기초 지식을 쌓습니다. 미디어 리터러시 개념과 질문을 발달 단계에 적합한 방식으로 다룹니다.

1. 모든 미디어는 사람들에게 선택한 내용을 선택한 방식으로 표시하여 '만들어진' 결과물이라는 점을 이해합니다.
2. '누가 이 콘텐츠를 왜 만들었는지' 묻는 습관을 형성합니다.
3. '이 메시지가 다른 사람에게 어떤 영향을 미칠지' 질문함으로써 일상적으로 우리가 만드는 미디어를 되돌아 봅니다.

학습 목표



- ✓ 학습: 우리는 사진과 단어의 조합으로 의미를 만들어 낸다는 것을 학습합니다.
- ✓ 이해: 설명으로 인해 사진의 의미에 대한 우리의 생각이 어떻게 바뀔 수 있는지 이해합니다.
- ✓ 인지: 특히 게시하는 사진과 조합되었을 때 말이 갖는 힘을 인지합니다.
- ✓ 이해: 책임감 있는 미디어 제작자가 되는 방법을 이해합니다.
- ✓ 습관 형성: '누가 이 콘텐츠를 왜 게시했는지' 묻는 습관을 형성합니다.

토론 주제



말이 어떻게 사진의 의미를 바꿀 수 있을까요?

말과 사진을 조합하면 강력한 커뮤니케이션 효과를 얻을 수 있습니다. 집이 불에 타고 있는 뉴스 사진을 상상해 보세요. 한 설명에는 '집은 잊었지만 반려견을 포함한 모두가 안전하게 대피했다'라고 되어 있습니다. 슬프기도 하고 조금 무섭기도 하죠? 그런데 설명에 '소방관들이 새로운 소방 도구를 사용해 보려고 빙집에 불을 질렀다'라고 되어 있다면 어떨까요? 불이 난 집의 이미지는 동일하지만 생각은 크게 달라질 겁니다. 무섭다기보다는 안전하다는 생각이 들 수도 있죠.

학습 활동



필요한 자료:

- 다음 페이지 참고

학생들을 소규모 그룹으로 나눕니다. 학생들에게 두 가지 버전을 나눠준다고 말하지 않은 채로, 한 그룹에는 긍정적인 설명이 있는 활동지를 나눠주고 다른 한 그룹에는 부정적인 설명이 있는 활동지를 나눠줍니다.

1. 사진 + 말

이미지를 보세요. 그룹 내에서 사진 속의 사람을 설명해보세요. 어떤 사람인 것 같나요? 그 사람과 함께 시간을 보내거나 함께 팀을 하고 싶은가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?

양쪽이 서로 다른 설명이 있는 사진을 보고 있다는 점을 금세 깨닫게 될 겁니다. 다른 사람들이 차이를 볼 수 있도록 각 그룹이 사진을 들고 있도록 합니다.

마지막으로 간단하게 우리의 생각을 바꾸는 말의 힘에 대해 무엇을 알게 되었는지 논의합니다.

2. 아직 잘 모르겠나요?

예를 더 보겠습니다(사진의 의미를 바꾸는 말의 힘 참고).

필요한 자료:

- 학교의 교사와 교직원이 일상 업무를 하는 사진. 활동 전에 2~3 주 정도 디지털 사진을 몇 장 모으거나 이 활동에서 사진이 어떻게 사용될지는 알리지 않고 학생들에게 사진을 모아 오라고 지시합니다.(사진 속 인물의 허락을 받아야 합니다.)

이 방법이 어려우면 잡지나 뉴스 매체에서 연령에 적합한 사진을 수집해도 됩니다.

- 선택사항:** 학급 내 모든 학생의 사진 각 한 장 이상

- 활동지: '스포츠 이미지'

- 활동지: '사진의 의미를 바꾸는 말의 힘'

부정적인 설명이 있는 사진이 포함된 메시지를 받거나 보면 기분이 어떨지 상상해 보세요. 부정적인 메시지를 보거나 듣는 일은 사진 속의 사람에게만 상처를 주는 것이 아닙니다. 사진을 보는 다른 사람도 불편하게 만들 수 있습니다.

그런 메시지나 사진을 받으면 어떻게 하나요? 나는 항상 선택권을 갖고 있습니다.

다음과 같이 선택할 수 있습니다.

- 다른 사람과 사진을 공유하지 않기로 선택합니다.
- 보낸 사람에게 누군가에게 상처를 줄 의도가 담긴 메시지는 받고 싶지 않다고 말합니다.
- 사진 속의 사람에게 진실이 아니라는 것을 안다고 말하면서 응원해 줍니다.
- 위에 나온 행동을 모두 할 수도 있습니다.

또한 긍정적인 메시지를 보낼 수도 있습니다. 답변이 아니라 자신만의 긍정적인 메시지를 보내면 됩니다. 긍정적인 메시지를 보거나 들으면 사진 속의 사람은 힘을 얻고 다른 사람도 기분이 좋아질 수 있으며 긍정적인 메시지를 게시하고 싶어질 수 있습니다.

3. 학교의 누군가

교사가 섞여 있는 교직원의 사진 중에서 몇장을 선택합니다.

설명을 작성하는 연습을 합니다. 먼저 사진 속의 사람이 행복하거나 자랑스럽게 느낄 만한 설명을 작성합니다. 서로 다른 설명을 몇 개나 생각할 수 있나요?

이제 재미있는 설명을 생각해 봅시다. 여러분이 재밌게 느끼는 설명과 사진 속 사람이 재밌어 할 설명에 차이가 있나요? 누구도 상처주지 않으면서도 재미있는 농담과, 누군가를 놀리고 몇 사람에게만 '재미있는' 농담에 차이가 있나요?

우리가 논의한 설명의 예시를 몇 가지 적고, 재미있고 친절하며 사진 속 사람에게 상처를 주지 않는 설명을 골라봅시다.

다른 사람의 사진으로 계속 연습합니다. 학급 친구들이 적은 설명을 보고 친절한 말이 새롭게 떠올랐나요?

4. 학급 콜라주

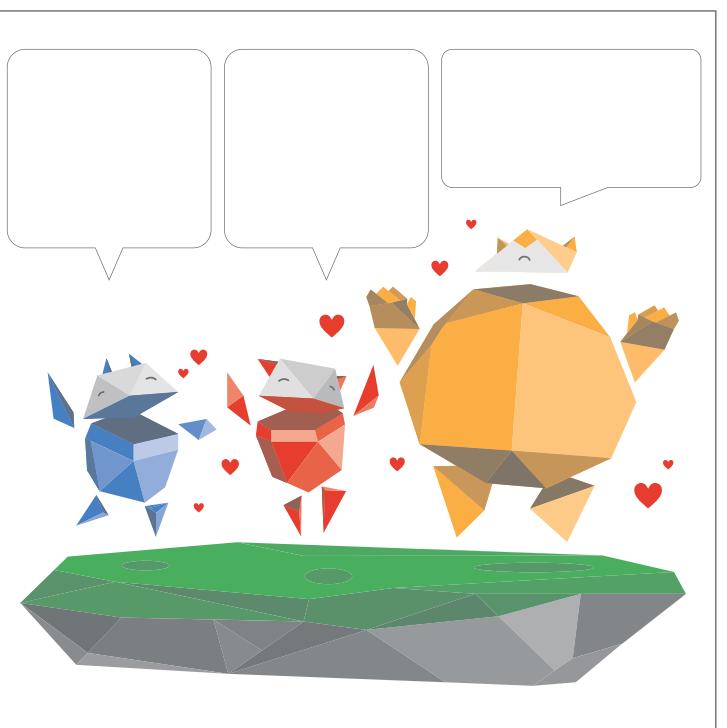
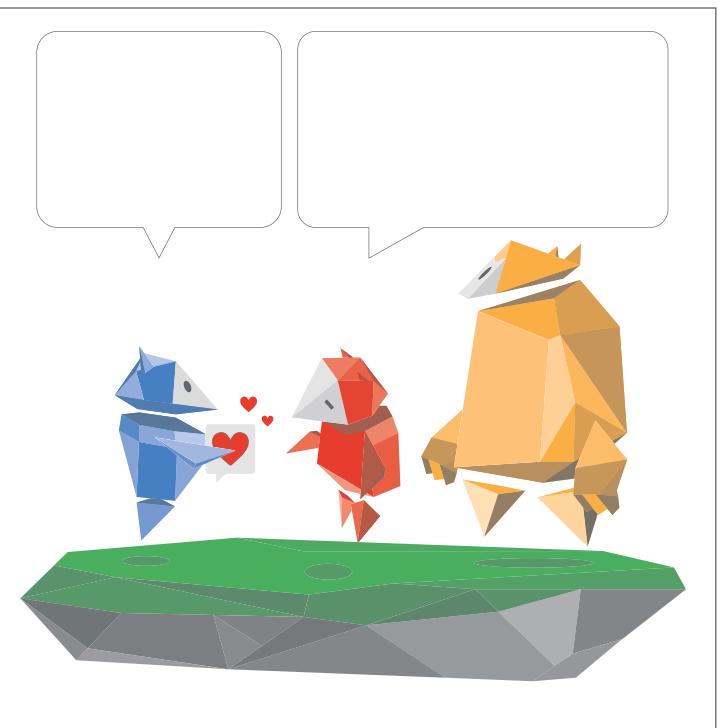
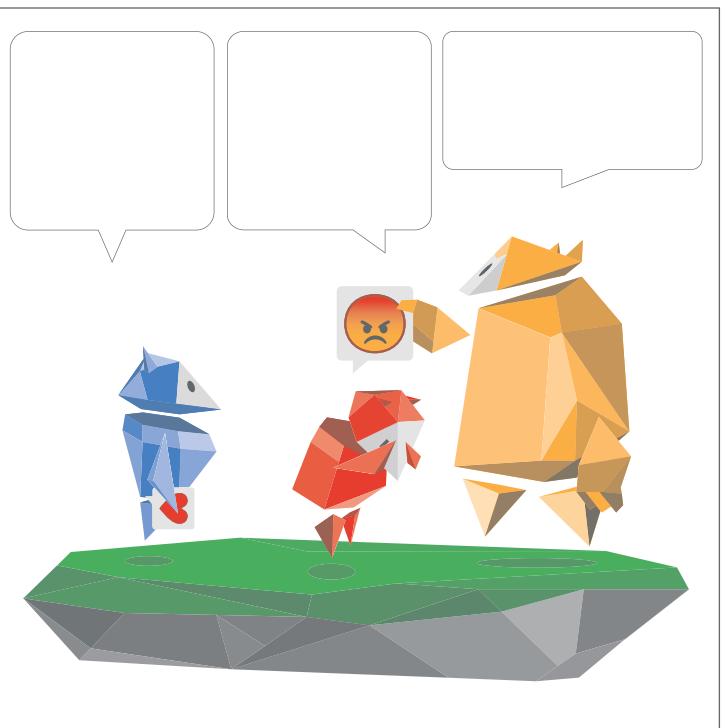
모든 학급 친구의 사진으로 콜라주를 만들고 그 위에 친절한 설명을 적습니다.

정리

설명은 우리가 어떤 사진에 대해 느끼는 감정이나 떠올리는 생각, 그리고 우리가 받는다고 생각하는 메시지를 바꿀 수 있습니다. 사진에 설명을 달아서 게시할 때는 잠시 멈춰서 다른 사람이 이 조합을 보고 어떻게 생각할지 고민해 보는 것이 좋습니다. 그리고 다른 사람이 게시한 사진과 설명을 받아들이기 전에 '누가 이 콘텐츠를 왜 올렸는지' 생각해 보세요.

더 나아가기

이 실험을 진행해 보세요. 대사가 모두 지워진 짧은 만화를 나눠줍니다. 학생 각자가 만화 속 말풍선/생각풍선을 채우도록 합니다. 결과를 비교해 봅니다. 모두가 같은 이야기를 생각하고 같은 단어를 사용했나요? 왜 다를까요? 이 실험을 통해 우리가 맥락을 제공하거나 사진의 의도를 이해하는 것에 관련하여 어떤 점을 알 수 있나요?



스포츠 이미지



멋져요!



잘난 체하네!



멋져요!



잘난 체하네!

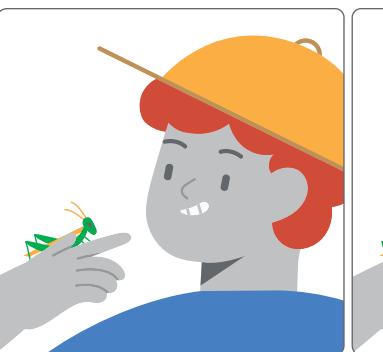
사진의 의미를 바꾸는 말의 힘



독창적인 작품이 최고야.



엉망진창.



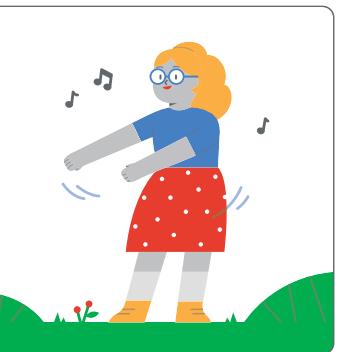
새로운 종을 발견했다!



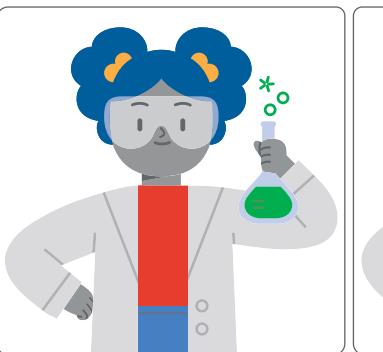
맛있는 저녁거리!



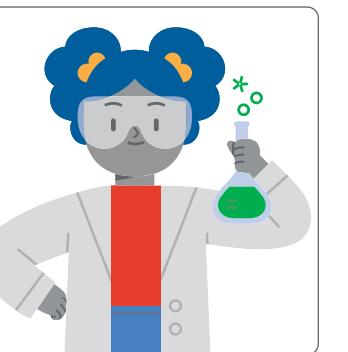
정말 잘했어!



이게 뭐야, 되게 못하네.



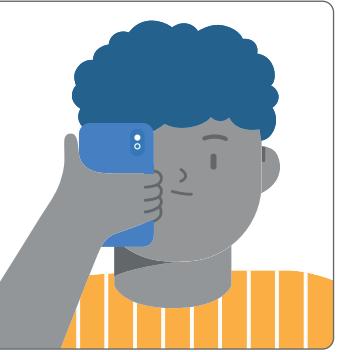
세계 최연소 과학자!



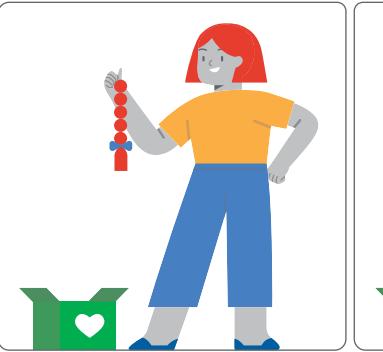
#공부벌레 #한심해



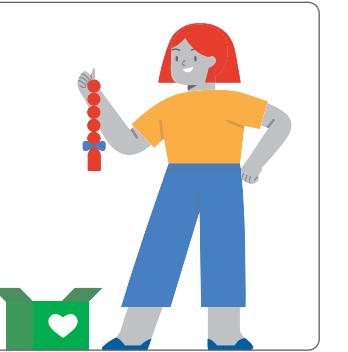
드디어 내 휴대전화가 생겼다!



엄마가 쓰던 구닥다리 휴대폰 ㅠㅠ



머리를 길려서 암 환자에게 기부했어요 :)



내 인생 최악의 머리.

Interland: 친절의 왕국

모든 종류의 분위기는 좋든 나쁘든 전염되기 마련입니다. 마을에서 가장 햅볕이 잘 드는 곳에서 사고뭉치들이 부정적인 기운을 퍼뜨리고 있네요. 사고뭉치들이 마을을 장악하기 전에 차단하고 신고해 주세요. 다른 Internaut에게 친절히 대해 이 지역의 평화를 되찾아 보세요.

데스크톱이나 태블릿 같은 모바일 기기에서 웹브라우저를 열고 g.co/KindKingdom으로 이동합니다.

토론 주제



학생들이 친절의 왕국을 플레이하고 아래 질문을 사용하여 이 게임에서 얻은 교훈에 관해 논의하도록 지도합니다. 혼자 플레이해도 좋지만 짹을 지어도 됩니다. 저학년 학생들에게 특히 좋은 방법입니다.

- 친절의 왕국 시나리오 중에서 가장 공감이 된 시나리오와 그 이유는 무엇인가요?
 - 온라인에서 다른 사람에게 친절을 전파하기 위해 행동했던 때를 설명합니다.
 - 온라인에서 누군가를 차단하는 것이 적절한 상황은 언제인가요?
 - 누군가의 행동을 신고하는 것이 적절한 상황은 언제인가요?
 - 친절의 왕국에 나오는 캐릭터를 사고뭉치라고 부르는 이유는 무엇이라고 생각하나요? 이 캐릭터의 특징과 캐릭터의 행동이 게임에 미치는 영향에 관해 설명합니다.
 - 이 게임으로 인해 다른 사람에게 어떻게 행동할지에 관한 여러분의 계획이 바뀌었나요? 어떻게 바뀌었나요?

참고

의심스러운 것은 주변에 알리세요

용감하게 인터넷을 사용하는 행동이란 무엇인지 정의하고 이를 장려합니다.

차시 개요

1차시	용감하다는 것은 어떤 의미일까요?	ML 2~6학년
2차시	모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기	SEL 2~6학년
3차시	다른 사람을 도울 수 있는 방법	2~6학년
4.1차시	불쾌감을 주는 콘텐츠를 보게 된 경우 어떻게 해야 하나요?	SEL 2~3학년
4.2차시	불쾌감을 주는 온라인 콘텐츠 어떻게 해야 하나요?	SEL 4~6학년
5.1차시	화면을 통해 접하게 된 불편한 내용에 대처하기	SEL 2~3학년
5.2차시	온라인에서 악의적인 행동에 대처하기	SEL 4~6학년
6차시	도움을 요청해야 하는 상황	2~6학년
7차시	온라인에서도 신고하기	2~6학년

학습 주제

어린이는 온라인에서 불쾌한 콘텐츠를 보았을 때 다른 사람에게 도움을 요청할 수 있다는 사실을 알고 있어야 합니다. 특히 이러한 콘텐츠로 인해 어린이 자신이나 다른 사람이 해를 입을 수 있다면 반드시 도움을 요청해야 합니다. 첫째, 어린이는 주저 없이 자신이 믿을 수 있는 사람에게 도움을 요청해야 합니다. 둘째, 도움을 요청하는 방법에는 여러 가지가 있다는 점을 알아두는 것이 좋습니다. 다양한 방법으로 용감하게 행동에 나설 수 있습니다.

학습 목표

- ✓ **이해:** 어떠한 상황에서 믿을 수 있는 어른에게 도움을 요청하거나 숨김 없이 상황을 이야기해야 하는지 이해합니다.
- ✓ **고려:** 용감한 행동에는 어떤 선택지가 있는지, 대화에 어른을 참여시키는 것이 중요한 이유는 무엇인지 고려합니다.

교육과정 요소

ISTE Standards for Educators: 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a
ISTE Standards for Students 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 6a, 7a, 7b, 7c
AASL Learning Standards: I.a.1, I.b.1, I.b.2, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3, VI.d.1, VI.d.3

의심스러운 것은 주변에 알리세요

어휘 설명

1차시

미디어: 아이디어, 개념, 메시지, 정보 등을 전달하기 위한 수단이나 도구를 말하며, 미디어의 예시로는 TV, 책, 신문, 인터넷, 자동차 옆면의 광고판, 티셔츠, 로고 등 정보를 포함하고 있는 모든 것이 포함됩니다.

2차시

가해자: 다른 사람을 괴롭히거나 폭력을 가하는 사람. 괴롭힘 예방 전문가들은 절대 '왕따 주동자(bully)'라는 꼬리표를 붙이면 안 된다고 조언합니다.

폭력: 가해자보다 취약한 위치에 놓인 사람에게 신체적, 감정적 또는 사회적 피해를 입히기 위해 반복되는 악의적이거나 잔혹한 행동입니다. 사이버 폭력은 이러한 행동이 디지털 공간에서 이뤄지는 것을 말합니다.

방관자: 괴롭힘이나 폭력을 목격하고 상황을 인지했으나 개입하지 않기로 한 사람을 가리킵니다.

괴롭힘: 공격적이거나 악의를 띤 여러 가지 행동을 지칭하는 단어로, '폭력'보다 좀 더 일반적인 용어입니다. 반복되거나 취약한 위치에 놓인 다른 사람을 대상으로 삼지 않을 수도 있습니다.

피해자: 괴롭힘을 당하거나 피해를 입는 사람입니다.

4차시

거부의 기술: 안전하지 않은 온라인 콘텐츠 또는 행동을 피하고, 불편한 느낌을 주는 콘텐츠를 거부하는 것이 스스로를 존중하는 방법의 하나임을 이해할 수 있도록 학습해야 하는 기술입니다.

2, 4차시

신뢰: 무언가 또는 누군가가 믿을 만하고 진실하거나 신뢰할 수 있다는 강한 믿음을 말합니다.

2, 4, 6, 7차시

피해 신고: 소셜 미디어 서비스의 온라인 도구 또는 시스템을 사용하여 괴롭힘, 폭력, 위협 또는 해당 서비스의 서비스 약관이나 커뮤니티 가이드라인을 위반하는 유해한 콘텐츠를 신고하는 행위를 말합니다.

6차시

용기: 용감하다는 것은 반드시 겁이 없다는 의미는 아닙니다. 두렵거나 긴장됨에도 불구하고 긍정적인 행동을 취하는 것도 용감한 행동이기 때문입니다.

학생 행위주체성: 행위주체성이란 학생이 자신의 의견을 밝히는 것뿐 아니라 행동에 나서거나 변화를 이끌어낼 수 있는 능력을 말합니다. 자신이나 타인을 보호하거나 이를 위해 맞서 싸우는 힘이며 시민의식을 키우기 위해 필요한 능력입니다.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 1차시

용감하게 행동한다는 것은 어떤 의미일까요?

미디어가 우리에게 어떤 방식으로 영향을 주는지 생각해 봅시다. 학생들은 용감하다고 생각되는 행동을 한 사람을 지명합니다. 자신이 고른 사람을 생각하면서 '용감함'이라는 개념을 어디에서 알게 되었는지 돌아보고 다른 친구들과 토의해 보라고 합니다.

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 미디어는 사람들의 생각에 영향을 미칠 수 있습니다. 학생이 이러한 사실을 깨달을 수 있도록 도와주세요. 미디어가 사고 방식에 어떻게 영향을 주는지 함께 이야기하면서 생각해 보면 굉장히 유용할 수 있습니다. 다음은 이 수업을 진행할 때 명심해야 할 중요한 사항입니다.

- 우리의 생각은 우리가 보고, 듣고, 읽는 모든 것으로부터 비롯됩니다.
- 사람은 눈에 보이는 것을 경험이라는 렌즈에 비춰 해석하기 때문에, 같은 미디어를 보고도 다른 메시지로 받아들일 수 있습니다.
- 이미지는 언어만큼, 때로는 그보다 더 많은 정보를 전달합니다.
- 미디어 리터러시를 통해 패턴, 특히 반복되는 패턴을 인식하고 고정관념을 타파할 수 있습니다. 예를 들어 우리 눈에 보이는 히어로가 모두 남자라면 남자가 히어로가 될 가능성이 더 높다는 생각을 하게 될 수 있습니다. 여자는 히어로가 될 수 없다는 말을 들은 적이 없더라도 말입니다. 즉, 우리는 정보의 누락에도 주의해야 합니다.

학습 목표



- ✓ **생각:** 용감하다는 말의 의미를 생각해 봅니다. 온라인에서 용감하게 행동한다는 것이 어떤 의미인지도 포함됩니다.
- ✓ **파악:** 용감함에 대한 생각이 어디에서 비롯되었는지 파악합니다.
- ✓ **습관적으로 질문:** "드러나지 않은 진실은 뭘까?"라고 습관적으로 질문합니다.

토론 주제



용감한 행동이란 무엇이라고 생각하나요? 영화에 나오는 슈퍼히어로나 소방관이 떠오르나요? 그런 사람들도 훌륭한 본보기이지만 **우리도** 충분히 용감하게 행동할 수 있다는 사실을 명심하세요.

학습 활동



필요한 자료:

- 학생들이 메모할 수 있는 종이나 메모장
- 모두가 볼 수 있도록 목록을 작성할 화이트보드 (다른 방식도 가능)
- 2.4~3m 거리에서도 잘 보이도록 다음 내용이 굵은 글씨로 적힌 커다란 카테고리별 라벨 3개: '미디어에 등장한 캐릭터'(실제 인물이 아님), '내가 개인적으로 아는 사람', '내가 알고 있는 인물' (역사적인 인물 또는 뉴스에 나오는 인물)

1. 오늘은 용감한 행동에 관해 이야기할 거예요.

종이 위에 용감하다고 생각하는 사람의 이름을 적어 보세요. 이름을 모른다면 직업도 괜찮습니다. 실제 사람도 좋고, 가상의 인물도 좋아요. 살아 있는 인물도, 역사적인 인물도 좋습니다. 적은 내용은 아직 다른 사람에게 보여주지 마세요.

2. 간단히 떠올릴 수 있었나요? 아니면 어려웠나요?

쉬웠던 사람은 일어서 보세요. 어려웠다면, 그 이유는 무엇이라고 생각하나요? 용감한 행동에 관해 자주 이야기하나요? 아니면 그다지 이야기하지 않나요? 보통 어디에서 용감한 행동을 하는 사람을 보거나 관련된 소식을 들을 수 있나요?

3. 깜짝 공개하기

이제 여러분이 선택한 유형에 해당하는 라벨로 이동하여 내가 선택한 사람이나 캐릭터를 공개하세요.

시작해 볼까요. 여러분 중에 몇 명이 미디어 속 캐릭터나, 실제 인물이지만 책이나 영화와 같은 미디어를 통해서만 아는 사람을 골랐는지 살펴보세요. 이걸 보고 용감한 행동에 대한 나의 생각이 어디서 비롯되었는지에 대해 무엇을 알 수 있나요?

미디어는 돈을 벌어야 합니다. 따라서 대중의 **많은** 관심을 필요로 하죠. 그래서 미디어에서는 **가장** 드라마틱하고, 역동적인 유형의 '용감함'을 보여줍니다. 슈퍼히어로, 긴급 구조원, 군인과 같은 사람들이 자주 등장하죠. 이들도 훌륭한 본보기가 될 수 있지만 전부라고는 할 수는 없습니다. 그렇죠? 항상 "**드러나지 않은 진실은 뭘까?**"라고 질문하는 것이 좋습니다.

그러면 용감한 행동에는 또 어떤 것이 있을까요? 용감한 행동의 요건에 관해 또 알게 된 점이 있나요?

4. 좀 더 공개하기

자신이 왜 그 사람을 선택했는지에 관해 지금 속한 그룹의 친구들과 이야기해 보세요. 그 사람이 용감한 까닭은 무엇인가요? 실제 인물이 행한 용감한 행동과 미디어 캐릭터가 행한 용감한 행동 사이에 차이가 있었나요? 있었다면 무엇이었나요?

그룹 토의를 몇 분간 진행한 다음, 다시 모여서 화이트보드나 칠판에 메모합니다.

다음에 관해 생각해 봅시다.

- 신체적으로 위험에 처한 사람을 구한 인물을 선택한 학생이 있나요? 각 질문에 대해 '예'라고 생각하는 학생은 손을 드세요.
- 괴롭힘을 당한 사람을 위해 대신 싸워준 인물을 선택한 학생이 있나요? 스스로 피해를 입을 수도 있는 위험을 무릅쓰고 몸을 다친 사람을 구했다면 대부분의 사람들이 용감하다고 생각할 겁니다.
- 다른 사람이 마음의 상처를 입지 않도록 도와준 사람은 어떨까요? 또는 마음이 **상한** 사람에게 친절하게 대하거나 도와준 사람은요? 이 사람도 용감하다고 할 수 있을까요?
- 또는 보는 사람을 매우 불편하게 만드는 상황에 관해 알리는 것에 대해서는 어떻게 생각하나요? 특히 그 이야기를 들은 어른이 어떻게 반응할지 확신할 수 없는 상황에서는 어떨까요? 이것도 용감한 행동이라고 할 수 있을까요?

다른 방식으로 용감한 행동을 보인 사람에 관해 말해 줄 수 있는 학생은 손을 드세요. 자기가 생각하는 용감한 행동에 관해 이야기해도 좋습니다. 여러분의 의견을 듣고 싶네요.

선택사항: 교실을 한 번 더 3개의 구역으로 나눕니다. 단, 이번에는 다음과 같이 나누세요.

- a) 종이에 적은 사람이 여자다.
- b) 종이에 적은 사람이 남자다.
- c) 종이에 적은 사람은 남자라고도 여자라고도 할 수 없다.

'용감하다'라는 단어를 생각하면 남자나 소년이 떠오르나요? 아니면 여자나 소녀가 떠오르나요? 여성이나 소녀의 용감함이란 어떤 것인가요? 남성이나 소년의 용감함과는 차이가 있나요? 그렇게 생각하는 이유는 무엇인가요?

5. 용감한 행동의 요건에 관해 토의하기

용감한 행동의 요건에 관해 작성한 목록을 잘 살펴보세요. 토의:

- 내가 목록에 있는 행동을 하는 모습을 상상할 수 있나요?
- 친절함이 용감함으로 여겨질 수 있는 상황은 어떤 것이 있을까요?
- **온라인**(또는 스마트폰)에서는 어떨까요? 온라인에서 용감하게 행동하는 방법에는 뭐가 있을까요?

용감한 행동이란 위험을 무릅쓰고 다른 사람을 돋는 것입니다. 어떤 방법이든 상관없습니다. 미디어는 용감한 행동이란 무엇인지 등에 대한 우리의 생각을 좌우할 수 있습니다. 하지만 미디어에 드러나지 않은 가능성도 있기 마련입니다. 그러니 이렇게 질문해 보세요. "**드러나지 않은 진실은 뭘까? 누가 그랬을까?**" 온라인에서도 마찬가지입니다. 우리는 위험을 감수하고서라도 마음의 상처를 받는 누군가를 도와줄 필요가 있습니다. 우리 모두 **여러 가지** 방법으로 용감하게 행동할 수 있습니다.

정리

모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기

학생들은 괴롭힘 사건에 관여하는 네 가지 역할(괴롭힘을 가하는 사람, 괴롭힘을 당하는 피해자, 방관자, 조력자)을 파악하고 괴롭힘을 목격했을 때 대처하는 방법을 연습합니다.

학습 목표



- ✓ **파악:** 온라인 괴롭힘 또는 폭력이 발생하는 상황을 파악합니다.
- ✓ **평가:** 방관자 또는 조력자가 된다는 것이 어떤 의미인지 평가합니다.
- ✓ **학습:** 괴롭힘을 목격했을 때 이에 대처할 수 있는 구체적인 방안을 학습합니다.
- ✓ **이해:** 괴롭힘을 당할 때 어떻게 행동해야 하는지 이해합니다.

토론 주제



친절한 마음이 왜 중요한가요?

온라인에서 사용하는 ID나 닉네임과 온라인 캐릭터 또는 아바타 뒤에는 진짜 감정을 가진 진짜 사람이 있음을 기억해야 합니다. 항상 내가 대우받고 싶은 대로 다른 사람을 대우하는 것이 좋습니다. 온라인에서 괴롭힘이 발생할 때 상황을 처리하는 데 관여하는 사람은 보통 다음 4가지 역할 중 하나로 설명됩니다.

- 괴롭힘을 가하는 **가해자**가 있습니다.
- 괴롭힘을 **당하는 피해자**가 있습니다.
- 상황을 목격하는 사람, 일반적으로 **방관자**라고 부르는 사람이 있습니다.
- 상황을 목격하고 피해자를 돋거나 상황을 바꾸려 노력하는 사람이 있습니다. 이러한 사람은 **조력자**라고 합니다.

온라인에서 괴롭힘이나 나쁜 행동의 피해자가 되었다면 다음과 같이 대응하세요.

내가 피해자인 경우 대처하는 방법

- 반응을 보이지 마세요.
- 가해자를 차단하세요.
- 맞서 싸우세요. 그러나 복수해서는 안 됩니다. 그러면 부정적인 상황이 계속될 뿐입니다.
- 주변에 알리세요. 부모님, 선생님, 형제나 자매, 믿을 수 있는 사람에게 알리고 앱이나 서비스에서 게시물, 댓글, 사진을 신고할 수 있는 신고 도구를 사용하세요.

괴롭힘이나 폭력이 일어났을 때 방관자의 입장에 서게 되었다면 기억하세요. 여러분에게는 상황에 개입하고 가해자의 악랄한 행동을 온라인은 물론 오프라인에서도 알릴 수 있는 힘이 있습니다. 괴롭힘을 멈추거나 피해자를 도우려고 노력하지 않는 방관자도 있습니다. 하지만 우리에게는 피해자를 지지하거나 공개적 또는 비공개적으로 친절하고 긍정적인 태도를 보여줄 수 있는 힘이 있습니다.

내가 방관자인 경우 도울 수 있는 방법

- 전화 통화, 문자 메시지, 채팅 메시지를 통해 비공개로 피해자에게 친절하게 대하거나 지지를 표하는 방법을 찾습니다.
- 악의적인 댓글이나 게시물에 대해 피해자를 칭찬하는 발언을 함으로써 피해자를 공개적으로 지지합니다.
- 공개적으로 도움을 주는 또 다른 방법으로는 여러 명의 친구를 동원해 피해자에 관해 좋은 댓글을 다는 방법이 있습니다. 하지만 가해자에 관해 악의적인 발언을 하지는 마세요. 복수가 아닌, 바람직한 선례를 만들어야 하기 때문입니다.

- 댓글이나 답글로 악의적인 행동을 분명히 지적합니다(예: "그런 행동은 좋지 않아"). 사람이 아닌 행동을 지적해야 합니다. 불편한 기분이 들지 않고, 안전하다고 생각된 경우에만 이 방법을 사용하세요.
- 악의적인 게시물이나 댓글을 공유하거나, 다시 게시하거나, 사람들에게 퍼트려서 상황을 악화시키지 않습니다.
- 괴롭힘 문제가 있다면 신고하세요. 부모님, 선생님, 학교 상담사 등 도움을 받을 수 있는 사람에게 말하세요.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: 모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기(학생당 1장)

워크시트 시나리오 정답:

- 시나리오 1: 방, 조, 방(상황을 해결하려 노력하지 않았기 때문), 조, 조
 시나리오 2: 조, 방, 조, 조
 시나리오 3: 조, 조, 방, 방, 조
 시나리오 4: 여러분이 선택한 방법이 모두 정답입니다!

정리

2~3학년을 위한 난이도 조정: 워크시트 시나리오의 경우 2~3학년 학생들이 그룹별로 직접 진행하기에는 읽어야 할 분량이 다소 많을 수 있습니다. 학생들에게 시나리오를 읽어준 다음 반 전체 토의를 해도 됩니다. 학생들이 스스로 아래의 정답을 생각해 내는지 확인한 다음 정답을 읽어주세요. 2~3학년 학생들은 여기에 설명된 일을 경험해 보지 않았을 수 있고, 대신 나이 많은 형제자매에게서 이런 경험에 대한 이야기를 들어본 적이 있을 수 있습니다.

1. 방관자 또는 조력자?

위의 역할에 관해 토의한 다음 워크시트를 나눠 줍니다. 15분 동안 3개의 시나리오를 읽고 각 답변을 분류하도록 하세요. 시간이 있으면 다 함께 4번째 시나리오를 만들어 봅니다.

2. 학교 및 온라인 조력자

위의 답변에 관해 토론합니다. 토론을 하기 전, 또는 토론을 마무리할 때 학생들에게 학교나 온라인상에 조력자가 있으면 좋은 이유를 말해 보라고 합니다.

3. 토의

시간이 충분하다면 학생들에게 분류하기 어려운 답변이 있었는지, 이유는 무엇인지 질문합니다. 이에 관해 토론해 보세요.

다른 사람을 위해 나서거나, 악의적인 행동을 알리거나, 상황이 널리 알려지지 않도록 무시하는 등 상황에 따라 다양한 전략을 사용할 수 있습니다. 친절한 마음만 있다면 누구나 나쁜 상황을 크게 뒤집을 수 있습니다.

모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기

방관자라고 해도 친절한 마음이라는 초능력으로 피해자를 도울 수 있다는 사실을 이제 알았을 겁니다. 다음은 온라인 폭력 또는 괴롭힘을 보여주는 3가지 예입니다. 예시마다 대응 방법 목록이 제공됩니다. 물론 단 하나의 정답만 있는 것은 아닙니다. 때로는 두 가지 이상의 방법을 사용하는 것이 매우 도움이 됩니다. 하지만 아래의 모든 선택지는 방관자 또는 조력자 중 하나와 관련되어 있습니다. 각 선택지를 읽고 방관자와 조력자 중 누구의 행동인지 판단하세요. 그런 다음 대응 방법 옆 빈칸에 방관자라면 '방', 조력자라면 '조'라고 표시하세요.

시간이 충분하다면 판단을 내리기 어려운 선택지는 무엇인지, 그 이유는 무엇인지에 관해 반 전체 토의를 진행합니다. 다른 방법: 학생들이 네 번째 시나리오를 생각해 낼 수도 있습니다. 우리 학교에서 발생한 상황을 이용해도 됩니다. 도움을 줄 것인지, 아니면 방관자로 남을 것인지, 대응 방법을 함께 생각해 보세요.

시나리오 1

친구가 학교 축구장 옆 음수대에 휴대전화를 두고 갔습니다. 누군가 그 휴대전화를 발견해 축구부 부원들에게 다른 학생을 욕하는 메시지를 전송했습니다. 마치 그 친구가 나쁜 메시지를 보낸 것처럼요! '명의 도용'이 무엇을 말하는지 알고 있나요? 친구의 휴대전화를 발견하고 메시지를 보낸 사람은 친구의 명의를 도용한 것입니다. 욕설의 대상이 된 사람이 친구에게 "넌 정말 못된 아이야"라고 말했습니다. 그 친구가 나쁜 메시지를 보낸 것이 아닌데도 말입니다. 욕설이 담긴 메시지를 보낸 사람이 누구인지는 아무도 모릅니다. 나는 어떻게 해야 할까요?

- 곤란한 상황에 처한 친구를 안됐다고 생각하지만 누가 친구에게 나쁜 짓을 했는지 알 수 없으므로 아무런 행동도 하지 않습니다.
- 메시지에서 욕설의 대상이 된 사람을 찾아 친구가 보낸 메시지가 아니라고 해명하고, 지금 어떤 기분인지 및 내가 도움이 될 수 있는지 묻습니다.
- 다른 친구들에게 욕설이 담긴 메시지를 공유하여 상황을 악화시킵니다.

교사용 참고사항: 학생들이 이 시나리오를 어려워 할 수도 있지만 그건 학생들이 똑똑하다는 증거입니다. 정말로 어려운 시나리오이기 때문입니다. 완전히 방관한다고 할 수도 없고, 그렇다고 완전한 조력자가 되는 것도 아닙니다. 상황을 더욱 악화시킬 가능성이 있으니까요. 토론해 볼 만한 주제입니다.

- 친구와 함께 모든 축구부 부원들에게 욕설의 대상이 된 사람에 관한 칭찬을 올리게 합니다.
- 친구와 함께 익명으로 교장 선생님께 신고합니다. 올바른 휴대전화 보안에 관해 토론하고 각자 휴대전화를 제대로 잠가 두어야 한다는 점도 알립니다. 조례 시간을 통해 이러한 내용을 공지할 수도 있겠죠.

시나리오 2

선생님께서 문학 수업용 블로그를 만든 다음 학생들에게 글쓰기, 수정하기, 댓글 게시하기 권한을 주셨습니다. 다음날, 선생님께서는 몸이 안 좋아 병가를 쓰셨고, 대체 교사는 학급 블로그가 이상하게 돌아가고 있다는 사실을 눈치채지 못했습니다. 누군가가 학급 학생 중 한 명을 심각하게 욕하는 댓글을 게시하기 시작한 것입니다. 나는 어떻게 해야 할까요?

- 댓글에 다음과 같은 대댓글을 달니다. "이런 행동은 좋지 않아", "난 _____ 친군데, 이건 사실이 아냐."
- 선생님께서 돌아오실 때까지 무시합니다.
- 다른 학생들에게 악의적인 댓글을 지적하게 하거나 욕설의 대상이 된 학생에 관한 칭찬을 올리게 합니다.
- 대체 선생님께 학급 블로그에서 나쁜 행동이 일어나고 있다고 알리고, 선생님께 전해 달라고 요청합니다.

시나리오 3

친구들이 많이 하는 온라인 게임이 있습니다. 보통 게임 채팅에서는 게임에서 일어나는 일에 대해 이야기합니다. 약간 티격태격할 때도 있지만, 진짜 나쁜 상황이 벌어지는 건 아니고 친구 간의 경쟁심이 드러나는 것 뿐입니다. 하지만 이번에는 플레이어 중 한 명이 어떤 친구에게 진짜 심한 욕설을 하기 시작한 데다가 도저히 멈출 생각이 없어 보입니다. 이러한 욕설은 그 다음날까지 이어졌습니다. 나는 어떻게 해야 할까요?

- 욕설을 들은 친구를 불러 너도 그렇겠지만 나도 이 상황이 더 이상 계속되지 않기를 바란다고 말합니다. 그런 다음 우리 두 사람이 이 상황에 대해 어떻게 해야 한다고 생각하는지 묻습니다.
- 함께 게임을 하는 모든 사람을 부른 다음(욕설을 들은 내 친구가 내가 이런 행동을 할 거라는 사실을 알고 있어야 함) 욕설을 공개적으로 지적해야 한다는 동의를 받아냅니다.
- 욕하던 플레이어가 욕설을 멈추는지 잠시 지켜봅니다. 상황이 바뀌지 않으면 행동에 나설 수도 있습니다.
- 한동안 게임을 하지 않습니다.
- 게임의 커뮤니티 규칙을 찾아보고 괴롭힘이 허용되지 않는 경우 게임 신고 시스템을 통해 나쁜 행동을 신고합니다.

시나리오 4

이전에 이야기로 들었던 상황에 기반하여 학생들과 함께 현실 시나리오를 만들어 보세요. 그런 다음 방관자로서의 대응 방법과 조력자로서의 대응 방법을 마련하여 이 단원의 학습 내용을 확실히 파악하고 있음을 보여주세요.

다른 사람을 도울 수 있는 방법

학생들은 폭력의 피해자를 돋고 싶어도 어떻게 해야 하는지 모를 때가 많습니다. 이 활동에서는 도움을 줄 수 있는 여러 가지 방법이 있음을 알리고 예시를 제공합니다. 또한 학생들 스스로 긍정적인 해결 방법을 마련해 볼 수 있는 기회를 줍니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 조력자가 되기로 선택할 수 있음을 이해합니다.
- ✓ **학습:** 특정 상황에 개입하여 조력자로서 도움을 줄 수 있는 여러 가지 방법을 학습합니다.
- ✓ **선택:** 자신에게 적합하고 안전한 여러 가지 방법으로 상황에 어떻게 대응할지 선택합니다.
- ✓ **고안:** 상황을 해결하기 위한 나만의 대응 방법을 고안합니다.

토론 주제



온라인에서 누군가 다른 사람에게 창피를 주거나, 따돌리거나, 놀림거리로 삼거나, 존중하지 않거나, 마음에 상처를 주는 등 악의적인 행동을 하는 상황을 목격했을 때 피해자를 도울 수 있는 여러 가지 방법이 있습니다. 첫째, 피해자를 도움으로써 방관자가 아닌 조력자가 될 수 있습니다. 둘째, 조력자가 되기로 마음 먹었다면 어떠한 유형의 행동을 취할지 선택할 수 있습니다.

반드시 알아두어야 할 점은 피해자의 이야기를 들어주고, 신경 써주는 사람이 있다는 것을 알려주는 것만으로도 큰 도움이 된다는 것입니다.

- 다른 사람을 위해 **공개적으로** 목소리를 내는 것은 아무나 할 수 있는 일은 아닙니다. 온라인에서든 학교 급식실에서든 말이죠. 그럴 마음이 들었다면 행동에 옮기세요! 다음과 같이 선택할 수 있습니다.
- 악의적인 행동(행동을 한 사람이 아님)이 발생하면 즉시 지적하고, '좋지 않은' 행동이라고 말합니다.
 - 나중에 게시물이나 댓글을 통해 피해자를 지지하는 발언을 합니다.
 - 친구들에게 온라인에서 피해자를 칭찬해 달라고 합니다.
 - 오프라인에서는 피해자를 불러 놀이터에서 같이 놀자고 하거나 점심을 같이 먹자고 할 수도 있습니다.

공개적으로 돋는 것에 불편한 마음이 든다면 피해자를 **비공개적으로** 돋는 방법도 있습니다. 다음과 같이 선택할 수 있습니다.

- 피해자에게 문자 메시지나 DM(채팅 메시지)을 보내 괜찮은지 물습니다.
- 익명으로 활동할 수 있는 미디어를 사용하고 있다면 익명의 게시물, 댓글, 채팅 메시지를 통해 친절한 발언을 하거나 칭찬의 말을 합니다.
- 복도에서 피해자에게 조용히 말을 걸어 하교 후에 같이 놀거나 전화 통화를 하는 등 필요할 때 곁에 있어줄 수 있다고 말합니다.
- 피해자에게 가해자의 악의적인 행동이 잘못이라고 생각한다고 알리고, 무슨 일이 있었는지 이야기하고 싶은지 물어봅니다.

어떤 방식으로 도움을 주건 간에 자신이 목격한 상황을 공개 또는 비공개로 **신고**할 수 있습니다. 웹사이트나 앱을 통해 폭력적인 행동을 신고할 수도 있고, 상황을 해결하고 피해자를 도울 능력이 있는 어른에게 지금 무슨 일이 벌어지고 있는지 알릴 수도 있습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 학생들이 스티커 메모를 붙일 수 있는 커다란 흰색 판(삼각대에 거치) 또는 화이트보드
- 활동지: '다른 사람을 도울 수 있는 방법(학생당 1장 또는 최소한 그룹당 1장)'
- 각 그룹에서 사용할 스티커 메모

2~3학년을 위한 난이도 조정: 워크시트 시나리오의 경우 2~3학년 학생들이 자체적인 그룹 활동으로 소화해 내기에는 읽어야 할 분량이 다소 많을 수 있습니다. 학생들에게 시나리오를 읽어준 다음 그룹별로 대응 방법을 만들어 보게 하세요.

이 활동에서는 조력자가 되어 보겠습니다. 다들 내가 피해자를 돋기로 선택했다고 생각하세요.

1. 학생들을 5명씩 그룹으로 나눕니다.

모든 그룹은 읽기 담당자 1명, 쓰기 담당자 1명을 뽑아야 합니다.

2. 그룹별로 다른 사람에게 상처를 줄 수 있는 상황을 함께 읽고 토론합니다.

다음 페이지의 워크시트에 3개의 시나리오가 나와 있습니다.

교사는 그룹 토론이 진행될 때 화이트보드나 칠판을 크게 두 부분으로 나눈 후 '공개적인 도움' 및 '비공개적인 도움'이라는 제목을 붙입니다.

3. 그룹별로 시나리오마다 두 가지 유형의 대응 방법을 선택하거나 만듭니다.

'이야기해 봅시다'에 제공된 샘플 대응 방법을 사용할 수도 있고 자신만의 대응 방법을 만들 수도 있습니다.

4. 학생은 자신이 선택한 방법을 화이트보드에 붙인 다음 다른 학생들이 들을 수 있도록 소리내어 읽습니다.

그런 다음 교사는 학생들이 선택한 방법을 바탕으로 반 전체 토의를 진행할 수 있습니다.

정리

누군가 상처를 받거나 괴롭힘을 당하는 모습을 보면 늘 피해자를 돋고 싶지만 어떻게 해야 하는지 모를 때도 있습니다. 이제 피해자를 도울 수 있는 여러 가지 방법을 알게 되었으니 편하게 생각되는 방식으로 피해자를 지지해 줄 수 있습니다. 여러분에게는 자신에게 맞는 방법으로 사람들을 도울 수 있는 힘이 있어요!

다른 사람을 도울 수 있는 방법

이제 그룹이 만들어졌습니다. 그룹별로 어떤 방식으로 도움을 줄지 결정해야 합니다. 그룹에서 쓰기 담당자 1명(스티커 메모 사용)과 읽기 담당자 1명이 자원해 줄 것을 부탁합니다. 읽기 담당자가 첫 번째 상황을 소리내어 읽습니다. 그런 다음 그룹에서 상황별로 5분간 토론하여 피해자를 공개 또는 비공개 방식으로 어떻게 도울지 결정합니다. 쓰기 담당자는 결정된 내용을 스티커 메모 2개에 적고 하나는 화이트보드의 '공개' 열에, 다른 하나는 '비공개' 열에 붙입니다. 결정을 내릴 때 학급 전체에서 토론한 내용을 활용할 수도 있고 피해자를 돋기 위한 나만의 방법을 생각해 낼 수도 있습니다. 상황 2와 상황 3도 이와 같이 진행합니다.

참고: 피해자를 돋기 위한 하나의 정답은 없습니다. 피해자든, 방관자든, 사람은 저마다 다르며 상황도 다르기 때문입니다. 도움을 줄 수 있는 여러 가지 방법을 시도해 보아야 합니다.

상황 1

어떤 학생이 자기가 유명한 팝 아티스트의 노래를 부른 동영상을 올렸습니다. 다른 학생들이 동영상 아래에 악의가 있는 댓글을 게시하기 시작합니다. 동영상을 게시한 학생을 어떻게 도울 수 있을까요? 이전 페이지에 제시된 아이디어를 활용하거나 그룹별로 직접 대응 방법을 생각해 보세요.

상황 2

한 학생이 다른 학생에게 친구가 올린 댓글을 스크린샷으로 찍어 보내면서 이 댓글에 관해 나쁜 농담을 했습니다. 스크린샷이 다른 곳에도 올라가면서 학교 내의 많은 학생들이 알게 되었습니다. 스크린샷으로 댓글이 공유된 학생을 어떻게 도울 수 있을까요? 학급 토의에서 나온 아이디어 중 하나를 선택하거나 나만의 대응 방법을 생각해 보세요.

상황 3

학교의 어떤 학생이 다른 학생의 이름을 사용해 가짜 소셜 미디어 계정을 만들어서 다른 학생, 선생님, 학교에 관한 악의적인 사진과 믿을 올리고 있음을 발견했습니다. 이렇게 악의적인 방식으로 명의를 도용당한 학생을 위해 어떤 행동을 취할 수 있을까요? 이전 페이지에 제시된 아이디어를 활용하거나 나만의 대응 방법을 생각해 보세요.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 4.1차시

불쾌감을 주는 콘텐츠를 보게 된 경우: 어떻게 해야 하나요?

학생들은 불쾌한 사진이나 동영상을 보았을 때 자신의 느낌을 믿고 더 보지 않겠다고 거부할 수 있으며, 믿을 수 있는 어른에게 자신이 본 콘텐츠에 관해 터놓고 이야기해야 한다는 사실을 학습합니다.

교사용 참고사항: 초등학교 저학년 학생들은 고학년 학생들에 비해 온라인 사용 빈도가 적은 경향이 있으므로, 이 활동에서는 학생들이 일상에서 마주칠 수 있는 불쾌한 이미지나 메시지에 대처하는 방법을 이야기해 볼 수 있습니다. 온라인에서 불쾌한 콘텐츠나 대화를 경험한 학생이 나중에 이를 교사에게 개인적으로 알린다면 다음 단계를 따르세요.

1. 무슨 일이 있었는지 말해줘서 고맙다고 인사하고, 선생님을 찾아온 것은 옳은 일이었다고 안심시킵니다.
2. 학생의 이야기를 경청하고, 말한 내용을 믿어줍니다. 상황이 허락하는 경우, 좀 더 자세히 이야기해 달라고 부드럽게 요청할 수 있습니다. 하지만 강요해서는 안 됩니다. 이때 교사의 역할은 경청하는 사람인지 수사관이 아니기 때문입니다.
3. 학생이 콘텐츠를 공유한 것이 어른이라고 말하거나, 부적절한 접촉이 있었다고 말하는 경우, 학생이 말한 내용을 학교 관리자에게 신고합니다. 이는 민감한 정보이며 가장 중요한 것은 아동을 보호하는 것임을 인지하고 있어야 합니다.
4. 관리자가 철저하게 후속 조치를 취하는지 확인합니다.

학습 목표



- ✓ 인식: 불쾌한 콘텐츠를 인식합니다.
- ✓ 이해: 불쾌한 콘텐츠를 접했을 때 어떻게 대처해야 하는지 이해합니다.
- ✓ 계획 수립: 믿을 수 있는 어른에게 불쾌한 콘텐츠에 관해 알리기 위한 계획을 수립합니다.

토론 주제



휴대전화나 태블릿, 컴퓨터로 사진이나 동영상을 보면 정말 재미있습니다. 휴대전화, 태블릿, 컴퓨터에서 사진이나 동영상을 본 적이 있다면 머리를 톡하고 건드리세요. [몇 명이나 머리를 살짝 치는지 살펴봅니다.]

- 누구와 함께 이런 콘텐츠를 보나요? ("가족이요." "친구요." "반 친구들이요.")
- 좋아하는 동영상 콘텐츠가 있나요? (다양한 답변)
- 이런 콘텐츠를 보면 어떤 기분이 드나요? ("신나요." "행복해요." "긴장이 풀려요.")

사진과 동영상을 보는 게 언제나 즐거운 것은 아닙니다. 지루한 콘텐츠를 시청해야만 했던 적이 있다면 손가락을 퉁겨 딱 소리를 내 보세요. 혼란스러운 콘텐츠를 본 적이 있나요? 무서운 콘텐츠는요? [손가락으로 딱 소리를 낸 학생이 있는지 살펴봅니다.]

정말로 기분이 나빴던 적을 떠올려 보세요. 태블릿이나 TV를 사용할 때 말고요. 기분이 나빴던 때라면 언제든지 관계없습니다. 무슨 일이 있었는지는 이야기하지 않아도 됩니다. 기분이 나쁘면 몸에서 어떤 느낌이 드는지 몇 가지 예를 들어볼게요. 내가 기분이 나쁠 때 느꼈던 몸의 감각이 나오면 손을 드세요. [신체 감각을 하나씩 말한 다음 잠깐 기다립니다...] 얼굴이 뜨거워집니다. 가슴이 두근거립니다. 손에 땀이 납니다. 속이 울렁거립니다. 숨이 가빠집니다. 몸에서 이러한 느낌이 들게 됩니다. 그렇죠?

사진이나 동영상을 보고 기분이 나빴던 적이 있다면 손가락을 퉁겨 딱 소리를 내 보세요. [손가락으로 딱 소리를 낸 학생이 있는지 살펴봅니다.] 이 활동을 하면 기분 나빠지는 사진이나 동영상을 봤을 때 어떻게 해야 할지 알 수 있을 겁니다.

누군가가 나에게 불쾌한 사진이나 동영상을 보여준다면 보지 않겠다고 거부할 수 있습니다.
거부하는 기술을 익혀야 합니다.

불편한 사진이나 동영상을 보지 않겠다고 거부할 때 사용할 수 있는 표현에는 어떤 것이
있을까요? ("그만해요." "싫어요." "안 볼래요.") [화이트보드에 학생들의 아이디어를 적습니다.]

- 옆 사람을 보고 이러한 표현을 연습해 보세요. 상대방을 존중하면서도 단호한 목소리로
말하세요.

학생들에게 두세 가지의 표현을 연습할 수 있는 기회를 줍니다.

- 거부하기 힘들어지는 이유는 무엇일까요? ("상대방이 내 말을 듣지 않아서요." "상대방이
계속 불쾌한 콘텐츠를 보여줄 때요." "거부하는 것이 무섭거나 창피할 때요." "상대방이 더
나이가 많을 때요.")

거부하는 것은 용감하게 행동할 수 있는 정말 중요한 방법입니다(1차시 참고).

휴대전화나 태블릿, 컴퓨터를 쓸 때 우연히 불쾌한 콘텐츠를 보게 될 수 있습니다. 이런 일을
겪어본 사람은 머리를 톡하고 건드려 보세요. [몇 명이나 머리를 살짝 치는지 살펴봅니다.]

- 이러한 콘텐츠를 우연히 보게 되면 어떻게 해야 할까요? ("닫아요." "꺼요.")
- 누군가 나에게 이러한 콘텐츠를 보여준다면 어떻게 해야 할까요? ("안 볼래요." "기분 나빠요.")

거부할 수 없거나 거부하고 싶지 않을 때는 믿을 수 있는 어른에게 무슨 일이 있었는지 알리세요.
어른들이 상황을 확인하고 안전하게 보호해 줄 겁니다. 여러분이 믿고 있는 어른에는 누가
있나요? (다양한 답변) 어른에게 알릴 때는 사실을 분명히 전달해야 합니다. 무슨 일이 있는지
알리고, 상대방을 존중하면서도 단호한 목소리로 말하세요.

이제 어른에게 알리는 방법을 연습해 보겠습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 잔잔한 음악
- 시나리오(다음 페이지)

알리기(음악 사용)

1. 학생들에게 규칙을 설명합니다.

- A. "시나리오를 하나 읽어줄게요."
- B. "그런 다음 음악을 30초 동안 틀겠습니다."
- C. "음악이 재생되는 동안 교실을 걸어다니면서 어른에게 이 시나리오를 어떻게 알릴지
생각해 보세요."
- D. "음악이 멈추면 파트너를 찾아 어른에게 알리는 방법을 연습해 보세요."

2. 시나리오를 선택하고 음악을 틀니다.

3. 음악을 멈춥니다.

누군가가 나에게 불쾌한 사진이나 동영상을 보여준다면 보지 않겠다고 거부할 수 있습니다.
거부하는 기술을 익혀야 합니다.

불편한 사진이나 동영상을 보지 않겠다고 거부할 때 사용할 수 있는 표현에는 어떤 것이
있을까요? ("그만해요." "싫어요." "안 볼래요.") [화이트보드에 학생들의 아이디어를 적습니다.]

- 옆 사람을 보고 이러한 표현을 연습해 보세요. 상대방을 존중하면서도 단호한 목소리로
말하세요.

학생들에게 두세 가지의 표현을 연습할 수 있는 기회를 줍니다.

- 거부하기 힘들어지는 이유는 무엇일까요? ("상대방이 내 말을 듣지 않아서요." "상대방이
계속 불쾌한 콘텐츠를 보여줄 때요." "거부하는 것이 무섭거나 창피할 때요." "상대방이 더
나이가 많을 때요.")

거부하는 것은 용감하게 행동할 수 있는 정말 중요한 방법입니다(1차시 참고).

휴대전화나 태블릿, 컴퓨터를 쓸 때 우연히 불쾌한 콘텐츠를 보게 될 수 있습니다. 이런 일을
겪어본 사람은 머리를 톡하고 건드려 보세요. [몇 명이나 머리를 살짝 치는지 살펴봅니다.]

- 이러한 콘텐츠를 우연히 보게 되면 어떻게 해야 할까요? ("닫아요." "꺼요.")
- 누군가 나에게 이러한 콘텐츠를 보여준다면 어떻게 해야 할까요? ("안 볼래요." "기분 나빠요.")

거부할 수 없거나 거부하고 싶지 않을 때는 믿을 수 있는 어른에게 무슨 일이 있었는지 알리세요.
어른들이 상황을 확인하고 안전하게 보호해 줄 겁니다. 여러분이 믿고 있는 어른에는 누가
있나요? (다양한 답변) 어른에게 알릴 때는 사실을 분명히 전달해야 합니다. 무슨 일이 있는지
알리고, 상대방을 존중하면서도 단호한 목소리로 말하세요.

이제 어른에게 알리는 방법을 연습해 보겠습니다.

시나리오

4. 연습하고 있는 학생들의 말을 들어봅니다. 학생 한 쌍을 선택해 다른 학생들 앞에서
시연하도록 합니다.

5. 다른 학생을 무작위로 몇 명 더 지명하여 이 상황에서 어떻게 할 것인지 발표하도록 합니다.

6. 시간이 충분하다면 다른 시나리오로도 2~5단계를 반복합니다.

시나리오 1: 다른 사람이 웃기는 게 있다며 코미디 프로그램의 영상을 보여줬는데 나는
불쾌했습니다.

시나리오 2: 형이 자동차 충돌 사고 동영상을 보여줬습니다. 형은 내가 "하지마"라고 말하는 걸
재미있어 합니다.

시나리오 3: 가족 중 한 명이 총 쏘는 장면이 많이 등장하는 게임을 즐깁니다. 처음에는 나도
재미있었지만 점점 거슬리기 시작합니다.

시나리오 4: 다른 사람들 몇 명과 함께 게임을 플레이하고 있는데 그중 한 명이 다른
플레이어에게 굉장히 못되게 굽니다.

시나리오 5: 우리집에 놀러온 사촌과 같이 동영상을 보고 있습니다. 그런데 사촌이 벌거벗은
사람들이 등장하는 동영상을 보기 시작합니다.

정리

오프라인이나 온라인에서 불쾌한 콘텐츠를 접하게 될 수 있습니다. 콘텐츠를 보다가 기분이
나빠지면 거부 의사를 직접 말로 표현해 보세요. 또한 어른들이 모든 사람들을 안전하게 보호할
수 있도록 무엇을 보았는지 항상 어른에게 알려주세요.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 4.2차시

불쾌감을 주는 온라인 콘텐츠: 어떻게 해야 하나요?

학생들은 부적절한 온라인 콘텐츠를 판별하고 이를 거부하기 위한 전략을 학습합니다. 또한 자신 또는 다른 사람에게 상처를 입혔거나 입힐 수 있음을 보여주는 콘텐츠를 신고하는 방법도 배웁니다.

교사용 참고사항: 이 활동 중 또는 활동이 끝난 후에 어떤 학생이 괴롭힘, 학대 또는 폭력을 가하겠다는 위협을 당했거나 자살하고 싶다고 생각한 적이 있다고 이야기하는 경우, 이는 보통 교사를 신뢰하고 있다는 신호이므로 이러한 믿음을 지켜줘야 합니다. 연구에 따르면 학생들은 어른에게 민감한 정보를 단 한 번만 알리는 경우가 많다고 합니다. 처음으로 정보를 알렸을 때 도움을 받지 못한다면 다시는 어른에게 알리려고 하지 않을 것입니다.

학생이 어떤 심각한 상황을 교사에게 알렸다면 다음 단계를 따르세요.

1. 학생에게 용기를 내어 말해줘서 고맙다고 전하고 최대한 빨리 개인적으로 이야기를 나눌 수 있는 자리를 마련하겠다고 말합니다.
2. 개인적으로 다시 만나게 되면 한 번 더 감사를 표하고 안전하게 보호해 주겠다고 약속합니다. 다른 사람에 관한 이야기인 경우 그 사람에게 필요한 도움을 제공하겠다고 분명히 말합니다.
3. 학생의 이야기를 경청하고, 말한 내용을 믿어줍니다. 상황이 허락하는 경우, 좀 더 자세히 이야기해 달라고 부드럽게 요청할 수 있습니다. 하지만 강요해서는 안 됩니다. 이때 교사의 역할은 경청하는 사람이지 수사관이 아니기 때문입니다. 심각한 문제라면 학교 관리자에게 학생의 이야기를 알리고 후속 조치를 취하는지 확인합니다.

학습 목표



- ✓ 인식: 불쾌한 콘텐츠를 인식합니다.
- ✓ 이해: 불쾌한 콘텐츠를 보거나 관련된 상황에 연관되지 않겠다고 거부할 수 있음을 이해합니다.
- ✓ 학습: 불쾌한 콘텐츠를 거부하는 전략을 학습합니다.
- ✓ 연습: 어른에게 알리는 방법 등 전략을 연습합니다.

토론 주제



이 활동을 하면 온라인에서 다른 사람이 나를 불쾌하거나 무섭게 만드는 행동이나 말을 하거나, 이러한 콘텐츠를 보여줄 때 상황에 대처하는 방법을 배울 수 있습니다.

온라인에서 불쾌한 콘텐츠, 댓글, 행동을 본 적이 있다면 손을 들어 주세요. 텍스트일 수도 있고, 사진이나 동영상일 수도 있습니다. [손을 든 학생이 몇 명이나 되는지 살펴봅니다.]

화이트보드에 다음 문장을 쓰고 학생들에게 받아 적게 한 다음, 빈칸을 채워 보라고 하세요.
"온라인에서 나를 불쾌하게 만든 건 _____였다." 화이트보드에 적힌 이 문장의 빈칸에 들어갈 몇 가지 예를 종이에 적어 보세요.

학생들이 답을 적는 동안 교실을 돌아다니며 학생들의 답변을 확인합니다. 몇 명의 학생에게 다른 학생들에게 답변을 말해줄 수 있느냐고 물어봅니다.

여러분은 여기 학교에서와 마찬가지로 온라인에서도 안전하고 편안하다고 느낄 권리가 있습니다. 온라인에서 무엇을 보고 누구와 이야기할지 결정하는 것은 여러분입니다. 불쾌한 기분이 들게 만드는 내용을 보지 않겠다고 거부할 수 있습니다. 이 활동을 통해 거부의 기술을 익히세요. 모든 사람이 알아야 할 기술입니다.

불쾌한 콘텐츠를 거부하는 방법에는 무엇이 있을까요?
학생들이 다음과 같은 방법을 생각해 낼 수 있는지 지켜봅니다. "기기를 꺼요." "다른 사람이 보낸 콘텐츠를 삭제해요." "보낸 사람을 차단하거나 삭제해요." "그게 뭐든 간에 불쾌하다고 말해요."

학생들이 모든 방법을 제대로 들었는지 확인합니다. 또한 다양한 플랫폼에서 콘텐츠를 거부하는 구체적인 방법을 공유할 수 있도록 격려합니다. 이 활동을 통해 학생들이 온라인에서 어떤 경험을 하고 있는지 자세히 파악하여 향후 이 주제에 관한 토론을 할 수 있습니다. 학생들의 신뢰를 얻고 활발한 소통을 장려하려면 설불리 판단을 내리지 않도록 주의하시기 바랍니다.

어떤 사람이 계속 불쾌한 행동을 할 때도 있고, 상황이 끝났는 데도 불쾌한 마음이 남아 있을 수 있습니다. 상황에 어떻게 대응해야 할지 모를 때도 있죠. 괜찮습니다. 어떤 상황을 어떻게 처리해야 할지 모르는 어른들도 많으니까요. 다음 상황에서는 어떻게 행동할 수 있을까요? 학생들이 다음의 방법을 스스로 생각해 낼 수 있는지 지켜봅니다. "믿을 수 있는 어른에게 도움을 받아요."

콘텐츠나 행동을 거부한다고 해서 신고할 수 없는 것은 아닙니다. 둘 다 할 수 있어요.

도움이 필요해서 어른에게 무슨 일이 있었는지 알렸지만, 그 어른이 도와줄 수 없다면 어떻게 해야 할까요? ("상황을 알릴 수 있는 다른 어른을 찾아봐요.") 다른 사람에게 알리기가 어려울 수도 있습니다. 전문가들에 따르면 학생들은 이런 일을 단 한 번만 알리는 경우가 많다고 합니다. 여러분에게 이런 말을 해 주고 싶어요. 정말로 도움을 받을 수 있는 어른을 찾을 수 있을 때까지 계속 알리세요.

학교에서 믿을 수 있고 나에게 도움을 줄 수 있는 어른에는 누가 있을까요? (다양한 답변)
학교에는 여러분이 도움이 필요할 때 도와달라고 요청할 수 있는 어른들이 많답니다.

이제 원치 않거나, 불쾌하거나, 무서운 것을 거부하고 신고하는 방법을 연습해 보겠습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 시나리오(다음 페이지)
- '거부'라고 적혀 있는 종이 1장
- '신고'라고 적혀 있는 다른 종이 1장

1. 교실 양쪽에 안내판 2개를 놓습니다.
2. 목록에서 시나리오 하나를 골라 학생들에게 읽어주거나 직접 관련된 시나리오를 만듭니다.
3. 학생들에게 시나리오에서 자신이 직접 거절할 것인지, 아니면 어른에게 무슨 일이 있었는지 알리고 도움을 청할 것인지 질문합니다.
4. 학생들이 자신이 선택한 방법에 따라 교실에서 해당하는 장소로 이동하고 합니다.
5. 거부하거나 신고할 때 어떤 말이나 행동을 할지, 그 이유는 무엇인지에 관해 그룹별로 토론하도록 합니다.
6. 각 그룹에서 학생 1명을 지명하여 신고와 거부를 시연하도록 합니다.
7. 시간이 허락하는 경우 다른 시나리오도 진행합니다.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 5.1차시

화면을 통해 접하게 된 불편한 내용에 대처하기

시나리오

시나리오 1: 친구가 채팅에서 계속 나쁜 말을 합니다.

시나리오 2: 댓글 대화목록에 계속 성차별적인 발언이 이어집니다.

시나리오 3: 어떤 사람이 내가 나온 사진을 놀림거리로 삼습니다.

시나리오 4: 어떤 사람이 나에 관해 매우 인종차별적인 발언을 합니다.

시나리오 5: 어떤 사람이 나에게 벗은 사진을 보내달라고 합니다.

시나리오 6: 누군가 학교에 총을 갖고 올 것이라는 글을 보았습니다.

정리

온라인에서 무서운 상황과 맞닥뜨릴 수 있습니다. 누군가 자신 또는 다른 사람을 상처 입히겠다고 말할 수도 있죠. 이러한 상황이 되면 즉시 어른에게 말하세요. 그래야 어른이 모든 사람을 안전하게 보호할 수 있습니다.

학생들은 다음번에 동영상, 온라인 게임, TV 프로그램에서 불편한 내용을 보거나 들었을 때 대처하는 방법을 연습합니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 기기를 사용할 때를 비롯해 일상 생활에서 불쾌한 콘텐츠를 보았을 때 겁먹거나 슬퍼해도 괜찮다는 사실을 이해합니다.
- ✓ **인식:** TV 프로그램, 게임, 동영상에서 불쾌한 콘텐츠를 보지 않겠다고 거부할 수 있음을 인식합니다.
- ✓ **이해:** 기분 나쁜 콘텐츠를 거부하는 방법을 이해합니다.
- ✓ **파악:** 불쾌한 콘텐츠를 보았을 때 이를 알릴 수 있는 대상이 누구인지 파악합니다.

토의



좋아하는 TV 프로그램이나 온라인 동영상이 있나요? 무엇인가요? [자진해서 답변할 사람이 있는지 물어봅니다.] 그 프로그램을 좋아하는 이유는 무엇인가요? ("재미있어요." "액션도 많고 모험도 많이 나와요.") 그런 동영상을 보면 어떤 기분이 들어요? ("행복해요." "신나요.")

우리는 보통 재미있기 때문에 TV 프로그램이나 동영상을 봅니다. '재미있다'라는 단어를 설명해 줄 사람이 있나요? [자진해서 답변할 사람이 있는지 물어봅니다.]

재미있는 내용을 보면 기분이 좋아지기 때문에 즐겁게 보게 됩니다. 웃음이 나오기도 하고, 긴장을 풀고 느긋해질 수도 있고, 새로운 것을 배우는 데 흥미가 생길 수도 있습니다. 또는 매우 흥미진진해서 다음 편에 무슨 일이 일어날지 빨리 알고 싶어질 수도 있습니다.

하지만 사람이나 동물이 실제로 다치거나, 누군가 굉장히 못되거나 무서운 행동을 하거나, 보는 사람을 불안하거나 슬프게 만드는 TV 프로그램은 재미 있다고 할 수 없습니다. 재미없다고 생각한 동영상이나 TV 프로그램과 그 이유를 말해 줄 사람이 있나요? [자진해서 답변할 사람이 있는지 물어봅니다.]

오늘은 다음번에 TV나 인터넷에서 불쾌한 콘텐츠를 봤을 때 대처하는 방법을 연습해 볼 거예요.

- 혼자서 TV 프로그램이나 동영상을 보고 있을 때 불쾌한 콘텐츠가 나온다면 동영상을 끄세요. [화이트보드에 '끈다'라고 씁니다.]
- 동영상을 끈 다음에도 불쾌한 마음이 남아있다면 믿을 수 있는 어른을 찾아 무엇을 보았는지, 어떤 느낌이 들었는지 말하세요. [화이트보드에 '믿을 수 있는 어른에게 말한다'라고 씁니다.]
- 여러분이 믿을 수 있고 무엇이든 터놓고 말할 수 있는 어른에는 누가 있나요? [화이트보드의 '믿을 수 있는 어른' 아래에 학생들의 의견을 씁니다.] (가능한 답변: 엄마, 아빠, 보호자, 선생님 등)
- 친구나 가족들과 함께 TV 프로그램이나 동영상을 보고 있을 때 불쾌한 콘텐츠를 보거나 들었다면 주저하지 말고 어떤 느낌이 들었는지 말해보세요. [화이트보드에 '주저없이 말하기'라고 씁니다.]
- 예를 들어 "이 프로그램 무서워요. 다른 거 봐요."라고 말할 수 있습니다. 또 다른 어떤 말을 할 수 있을까요? [화이트보드의 '주저없이 말하기' 아래에 학생들의 의견을 씁니다.] (가능한 답변: "불쾌해요. 이거 보기 싫어요." "모두가 좋아하는 거 봐요.")

내 의견을 말했는데도 다른 사람이 계속 내가 싫어하는 콘텐츠를 보여준다면 언제든 그 자리를 떠나 신뢰할 수 있는 어른에게 말할 수 있습니다.

다음 페이지에 계속 →

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 5.2차시

온라인에서 악의적인 행동에 대처하기

학습 활동



TV, 게임, 동영상에서 불쾌한 콘텐츠를 보았을 때 주저없이 자기 의견을 밝히고 믿을 수 있는 어른에게 말하는 방법을 연습해 봅시다. [학생들이 짹을 찾을 수 있도록 돋습니다.]

시나리오를 하나 읽어 줄게요. 파트너와 함께 차례로 이 상황에서 어떻게 할지 연습해 보세요. 첫 번째 시나리오를 같이 해 봅시다.

아래 목록에서 시나리오를 하나 선택하여 학생들이 파트너와 함께 이 상황에서 어떻게 대응할 것인지 생각해 보도록 합니다. 잠시 후 자진해서 발표할 학생이 있는지 물어 봅니다. 시간이 충분하다면 다른 시나리오도 진행합니다.

시나리오

시나리오 1: 가족과 온라인 동영상을 보고 있습니다. 동영상에 등장한 인물이 욕설과 나쁜 말을 하는 바람에 기분이 불쾌해졌습니다. 주저없이 내 감정을 말하기로 합니다. 어떻게 말할 건가요? [어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 2: 새로 나온 TV 프로그램을 혼자서 보고 있습니다. 첫 번째 에피소드를 절반 정도 보았을 때 너무나도 무서운 장면이 나왔습니다. 으악! 그 장면을 도저히 머릿속에서 떨쳐낼 수 없었고, 이제는 그런 상황이 나에게도 닥칠 수 있다고 생각하게 되었습니다. 그래서 프로그램을 끈 다음 믿을 수 있는 어른에게 말하기로 했습니다. [누구에게 말할 것인지 그리고 어떻게 말할 것인지를 파트너에게 이야기합니다.]

시나리오 3: 친구와 함께 온라인 동영상을 보고 있습니다. 한 친구가 별거벗은 사람들이 나오는 동영상을 보여줬는데 기분이 좋지 않습니다. 친구들은 어떤 느낌을 받았는지 모르겠지만 나는 동영상을 더 이상 보고 싶지 않습니다. 주저없이 내 감정을 말하기로 합니다. [어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 4: 온라인에서 멀티플레이어 게임을 플레이하고 있는데 한 플레이어가 다른 플레이어들을 의도적으로 방해합니다. 누군가 그 사람에게 그만두라고 했지만 그저 웃어넘길 뿐이었습니다. [어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 5: 사촌들이 총 쏘는 장면이 많이 등장하는 비디오 게임을 플레이하고 있습니다. 게임 속에서 많은 사람들이 다칩니다. 사촌들에게 다른 게임을 플레이하라고 말해 봤지만 내 말을 무시합니다. [어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 6: 친구 집에 놀러갔는데 TV에서 문득 들려온 뉴스에 굉장히 슬픈 기분이 들었습니다. 집에 가서 믿을 수 있는 어른에게 말해야겠다고 결심했습니다. [누구에게 말할 것인지 그리고 어떻게 말할 것인지를 파트너에게 이야기합니다.]

정리

게임이나 동영상, TV 프로그램 때문에 불쾌한 기분이 든다면 보지 않아도 괜찮습니다. 이제 다음과 같은 방법을 알게 되었으니까요.

- 혼자 있다면 콘텐츠를 끄세요.
- 불쾌한 기분이 계속된다면 믿을 수 있는 어른에게 말하세요.
- 다른 사람이 나에게 불쾌한 콘텐츠를 보여준다면 주저없이 내가 어떤 느낌이 드는지 말해보세요.
- 내 의견을 말했는데도 계속해서 나에게 불쾌한 콘텐츠를 보여준다면 그 자리를 떠난 후 믿을 수 있는 사람에게 말하세요.

학생들은 어떤 행동이 친절하건, 악의가 있건 간에 단순히 하나의 행동일 뿐이라는 사실을 배우게 됩니다. 온라인이건 오프라인이건 관계없습니다. 학생들은 상황을 악화시키고 갈등을 심화시키지 않도록 악의가 있는 행동에 대처하는 방법을 살펴봅니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 온라인에서의 악의적인 행동이 교내 갈등으로 번질 수 있음을 인식합니다.
- ✓ **파악:** 온라인에서 갈등을 심화시키지 않는 방법을 파악합니다.

토론 주제



사람들이 온라인에서 악의적으로 행동하는 까닭에는 어떤 것이 있을까요? ("뜬소문이요." "서로를 존중하지 않는 태도요." "오해가 생겨서요." "성격이 못돼서요.")

사람들이 온라인에서 갈등에 휘말리는 이유는 참 다양합니다. 다른 사람에게 친절하게 대하거나, 특정한 상황에 관여하지 않는 것만으로도 곤란한 상황을 많이 피할 수 있습니다. 가끔은 학교에서 있었던 일로 인해 온라인에서 문제가 생기기도 합니다. 하지만 때로 사람들은 아무 이유도 없이 악의적인 말이나 행동을 합니다. 누군가 다음과 같은 악의적인 행동을 하는 걸 보거나 들었다면 손가락을 퉁겨 딱 소리를 내 보세요. [손가락으로 딱 소리를 낸 학생이 있는지 살펴봅니다.]

- 사진이나 동영상에 상대방에 대한 존중이 없는 댓글을 올림
- 다른 사람에 대한 뜬소문이나 거짓말을 퍼트림
- 어떤 사람을 곤란하게 만들기 위해 그 사람인 척함
- 욕설을 사용함
- 성차별적이거나 동성애 혐오가 담긴 표현을 사용함

온라인에서 다른 사람으로부터 악의적인 행동을 당한 적이 있다면 손을 들어 보세요. [손을 든 학생의 수를 확인합니다.]

- 온라인에서 다른 사람이 나에게 악의적인 말이나 행동을 한다면 어떤 느낌이 들 것 같나요? ("화나요." "분노해요." "슬퍼요." "당황스러워요.")
- 그 사람들에게 되갚아 주고 싶다는 마음이 든 적이 있나요? ("예." "아니요.")

다른 사람이 악의적인 행동을 했다고 생각되면 화가 나는 건 당연합니다. 되갚아 주고 싶다는 생각이 강하게 들 수 있습니다. 다른 사람에게 복수하려고 하면 어떤 결과가 올지 생각해 보세요. [학생들에게 생각할 시간을 줍니다.] 옆에 있는 학생에게 내 생각을 말해 보세요. [잠시 후 몇 명의 학생을 임의로 골라 말해 보라고 합니다.] ("큰 싸움이 시작돼요." "상황이 복잡해져요." "많은 사람들이 알려들어요." "문제에 휘말려요.")

악의적인 행동에 악의적인 행동으로 대응하면 온라인에서 갈등이 발생하거나 확대되기 쉽습니다. 갈등이 일어나지 않게 악의적인 행동에 대처하는 다른 방법으로는 어떤 것이 있을까요? ("무시해요." "그 사람에게 그만하라고 말해요." "그 사람을 차단하거나 삭제해요.")

화가 났거나 불쾌한 기분일 때는 상대방에게 악의적인 말이나 행동을 하기 쉽습니다. 그러나 다른 행동을 하기 전에 우선 마음을 진정시키세요. 천천히 심호흡을 몇 차례 하는 것도 냉정을 되찾는 데 도움이 되는 전략입니다.

학생들에게 천천히 심호흡하는 연습을 시킵니다.

다음 페이지에 계속 →

워크시트: 5.2차시

온라인에서 악의적인 행동에 대처하기

화가 났거나 불쾌한 기분이 들 때 마음을 가라앉히기 위해서 사용할 수 있는 다른 전략에는 어떤 것이 있을까요? ("숫자를 거꾸로 세어요." "걱정할 필요 없다고 스스로를 다독여요." "행복한 걸 생각해요.")

온라인에서 어떤 사람이 다른 사람에게 악의적인 행동을 하는 것을 보았다면 어떤 기분이 들까요? ("화가 나요." "나에게도 저런 일이 벌어지지 않을까 걱정돼요." "불쾌해요." "재미있어요.")

- 악의적인 행동을 목격한 사람들이 아무런 말도 하지 않거나, 재미있어하거나, 행동에 동참한다면 어떤 일이 일어날까요? ("더 악의적인 행동을하도록 부추기는 거예요." "다른 사람들이 나를 싫어한다는 기분이 들어요." "자기도 악의적인 행동을 하는 거예요.")
- 악의적인 행동에 맞서 싸우다면 어떤 일이 일어날까요? ("그런 행동이 용납되지 않는다는 걸 알게 돼요." "다른 사람에게 더욱 친절하고 존중하는 마음을 갖게 돼요.")

악의적인 행동을 당하고 있는 사람을 도운 적이 있다면 손가락을 틱거 딱 소리를 내 보세요.
[소리를 낸 학생의 수를 확인합니다. 학생 몇 명에게 다른 사람을 도왔던 경험을 말해 달라고 요청합니다.]

다른 사람을 도우면 어떤 기분이 드나요? ("기분이 좋아요.")

내가 목격한 악의적인 행동에 맞서 싸우는 것이 불편하거나
안전하지 않은 기분이 든다면 어떻게 해야 할까요? ("어른의 도움을 받아요.")

이제 온라인에서 목격한 악의적인 행동에 대처하는 방법을 연습해 보겠습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '온라인에서 악의적인 행동에 대처하기(3~4명으로 구성된 그룹당 1장)'

1. 학생들을 3, 4명 정도의 그룹으로 나누고 그룹별로 워크시트를 제공합니다.
2. 그룹별로 워크시트의 섹션 A를 완료하도록 합니다.
3. 다른 그룹과 워크시트를 바꾸라고 합니다.
4. 그룹별로 새로운 워크시트의 섹션 B를 완료하도록 합니다.
5. 각 그룹에 워크시트의 내용을 발표해 달라고 요청합니다.

정리

온라인에서 악의적인 행동을 당했을 때는 적절한 대처가 중요합니다. 악의적인 행동에 혼자서 대처하려고 하면 갈등이 생길 수도 있고 학교에서 시작된 일이 더 악화될 수도 있습니다.
온라인에서건 학교에서건 말이죠. 잠시 마음을 진정시킨 다음 다른 방식으로 대응한다면 갈등을 피할 수 있습니다.

다른 사람이 나에게 계속 악의적으로 행동하고, 어떻게 해야 멈출 수 있는지 모르겠을 때는 어른으로부터 도움을 받아야 합니다.

섹션 A

온라인에서 다른 사람이 악의적인 행동을 하는 상황을 하나 적어 보세요.

이러한 일이 나에게 벌어진다면 어떻게 대처할 건가요?

이렇게 대처하려는 이유는 뭔가요?

이러한 일이 다른 사람에게 벌어진다면 어떻게 대처할 건가요?

이렇게 대처하려는 이유는 뭔가요?

도움을 요청해야 하는 상황

지금까지의 수업에서 일관되게 제시하는 조언은 학생들이 불편하거나 기분이 나빠지는 상황과 마주하게 되었다면 이를 알리라는 것입니다. 용기를 내어 교사, 교장, 부모님 등 믿을 수 있고 도움을 제공할 수 있는 사람에게 알려야 합니다. 앞선 수업에서 이러한 교훈을 배웠겠지만, 만약의 경우를 대비해 '의심스러운 것은 주변에 알리세요'라는 원칙에 초점을 맞춘 반 전체 토의를 준비했습니다. 아래에 제시된 상황에서는 다른 사람에게 알리는 것이 크게 도움이 됩니다.

교사를 위한 주요 참고사항:

1. 오랜 세월 동안 아이들은 '고자질'하지 말라고 배웠거나 그렇게 길들여져 왔고 이제 이것은 사회적 관습으로 자리 잡았습니다. 괴롭힘 예방 전문가들은 어린이들에게 '말하는 것(고자질)'과 도움 받는 것 사이에는 차이가 있다는 점을 알리기 위해 노력해 왔습니다. 온라인에서 괴로운 일이 발생했을 때 도움을 구하는 것은 '고자질'이 아님을 학생들이 이해할 수 있도록 도와주세요. 상처가 되는 상황에서는 스스로 또는 친구를 구하기 위해 도움을 받을 줄 알아야 합니다.
2. 수업 중 열린 커뮤니케이션을 장려하고 학생들에게 언제든지 교사의 도움을 받을 수 있다고 일깨워 주면 학생들이 행위주체성을 갖고 상황을 적절히 신고하는 데 도움이 됩니다.
3. 아래의 논의를 진행하면서 학생들이 어른의 도움을 요청한 적이 있다고 말할 때, 특히 다른 학생들 앞에서 발표하는 경우 행동에 나서는 것은 용감하고 자랑스러운 일이라고 느낄 수 있도록 논의를 이끌어 주세요.

학습 목표



- ✓ **인식:** 자신이나 다른 사람을 위해 도움을 구하는 것은 강하다는 증거임을 인식합니다.
- ✓ **함께 의견 말하기:** 다른 사람에게 알리는 것이 큰 도움이 되는 상황에 관해 함께 말해 봅니다.

토론 주제



다음은 여러분이 온라인에서 마주할 수 있는 상황을 정리한 목록입니다. 이러한 상황을 전부 살펴보지는 않을 겁니다. 목록에 있는 상황에서 자신이 처했던 상황과 당시 자신의 행동이 떠오르는 사람은 손을 들어 주세요. 이러한 상황에 관해 함께 이야기해 봅시다.

학습 활동



아래의 시나리오를 살펴보고 활동을 완료하세요.

학교 임원진을 위한 참고사항: 학교(또는 교육구 내 중고등학교)의 학생 위원회나 학급 반장 모임에서 저학년 학생들을 위해 온라인에서 발생할 수 있는 다음과 같은 상황에 관한 멘토가 되어 주면 저학년 학생의 학습, 참여, 지원에 매우 효과적입니다. 학교에서 이미 동료 멘토링 그룹을 실행하고 있다면, 멘토 역할을 하는 학생에게 저학년 학생들과 함께 위의 시나리오를 검토하고 자신의 경험을 공유해 달라고 부탁해 보세요.

필요한 자료:

- 활동지(학년에 따라 선택, 학생당 1장):
 - 2~3학년용 시나리오
 - 4~6학년용 시나리오

정리

겉으로는 그렇게 보이지 않을 수도 있지만, 어떻게 해야 할지 모를 때 도움을 요청하는 것은 매우 용기있는 행동입니다. 자기 자신, 또는 다른 사람을 치유하거나 상처받지 않도록 돋기 위해 도움을 요청하는 것은 영리하고 용감한 일입니다.

활동지: 6차시

2~3학년용 시나리오

1. **목록을 조용히 읽어봅니다.** 목록을 읽는 동안 이 중에 어떠한 상황이 나에게 발생했는지, 어른에게 도움을 청하고 싶었는지, 도움을 청했는지 생각해 보세요.
2. 자신이 어떤 도움을 청했는지(또는 청하지 않았는지), 그 이유는 무엇인지 알려주고 싶은 사람이 있으면 손을 들어 보세요. 이미 다른 사람이 선택한 시나리오라면 함께 이야기해 볼 만한 다른 시나리오가 있는지 살펴보세요.
3. 다음 상황에 관해 함께 토의해 봅시다.

시나리오

시나리오 1: 비밀번호가 생각이 나지 않아 도움이 필요합니다. [부모님이나 친척에게 새로운 비밀번호를 만드는 단계를 진행할 수 있도록 도와 달라고 요청하세요.]

시나리오 2: 다른 게이머가 내 스킨이 정말 마음에 든다면서 게임 머니를 줄 테니 팔라고 합니다. 어떻게 할 건가요?

시나리오 3: 동영상에서 정말 못된 행동이 등장하는 것을 보았는데, 어떻게 해야 할지 잘 모르겠습니다.

시나리오 4: 다른 게이머가 내가 몇 살인지, 어디에 사는지 묻습니다. 가르쳐 줄 건가요?

시나리오 5: 친구가 나에게 매우 폭력적인 동영상을 보여줍니다. 동영상에는 다치는 사람도 등장합니다. 어떻게 해야 할까요?

시나리오 6: 온라인에서 매우 악의적인 댓글을 보았고 이에 대한 조치를 취하고 싶습니다. 어떻게 해야 할까요?

시나리오 7: 놀이터에서 누군가 휴대전화가 없는 다른 아이를 놀리기 시작했습니다. 놀림감이 된 아이가 너무나도 슬퍼합니다. 어떻게 해야 할까요?

시나리오 8: 만화 캐릭터가 등장하는 동영상을 보고 있는데 도중에 갑자기 너무나도 무서운 장면이 나옵니다.

활동지: 6차시

4~6학년용 시나리오

1. 목록을 조용히 읽어봅니다. 목록을 읽는 동안 이 중에 어떠한 상황이 나에게 발생했는지, 어른에게 도움을 청하고 싶었는지, 도움을 청했는지 생각해 보세요.

2. 자신이 어떤 도움을 청했는지(또는 청하지 않았는지), 그 이유는 무엇인지 알려주고 싶은 사람이 있으면 손을 들어 보세요.

이미 다른 사람이 선택한 시나리오라면 함께 이야기해 볼 만한 다른 시나리오가 있는지 살펴보세요.

3. 다음 상황에 관해 함께 토의해 봅시다.

시나리오

시나리오 1: 누군가 내 계정을 해킹한 것 같습니다. 계정을 되찾으려면 어떻게 해야 할까요? [앱이나 사이트의 도움말 섹션으로 이동하여 자신이 소유자임을 증명하는 단계를 진행합니다. 그런 다음 로그인한 후 비밀번호를 바꾸고 부모님을 제외한 누구에게도 알리지 마세요.]

시나리오 2: 확실하지는 않지만 사기인 것 같은 일을 당했습니다.

시나리오 3: 다른 게이머가 게임과는 전혀 상관없는, 나에 관한 질문을 던지기 시작합니다. 오글거리는 기분이 듭니다. 어떻게 답할 건가요?

시나리오 4: 게임 채팅에서 누군가 굉장히 인종차별적인 발언을 합니다.

시나리오 5: 온라인에서 공유해서는 안 되는 정보를 공유해 버린 것 같습니다. (어떤 정보인지 지금 이 자리에서 얘기해도 될 것 같으면 알려주세요. 그렇지 않다면 이 상황에서 어떻게 행동했는지를 알려주세요.)

시나리오 6: 누군가 다른 사람과 싸우거나 상처입히겠다고 위협하는 것을 보았습니다.

시나리오 7: 누군가 자기 자신에 관해 굉장히 나쁜 말을 올렸는데, 그걸 보니 걱정이 됩니다.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 7차시

온라인에서도 신고하기

학교 기기로 앱에서 부적절한 콘텐츠와 행동을 신고하는 기능으로 이동하는 방법을 보여주세요. 학생들은 다양한 유형의 콘텐츠를 살펴보고, 콘텐츠 신고 여부를 판단하고, 그 이유에 관해 이야기를 나눕니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 앱 및 서비스의 커뮤니티 가이드라인 또는 서비스 약관을 인식합니다.
- ✓ **인지:** 악성 콘텐츠를 신고하는 온라인 도구를 인지합니다.
- ✓ **고려:** 이러한 도구를 언제 사용해야 하는지 살펴봅니다.
- ✓ **토의:** 악성 콘텐츠를 신고해야 하는 이유와 상황에 관해 토의합니다.

토론 주제



온라인에서 악의적인 행동과 부적절한 콘텐츠를 보았을 때는 여러 가지 조치를 취할 수 있습니다. 지난 활동에서는 가장 중요한 조치, 즉 믿을 수 있는 사람에게 알리는 방법에 관해 이야기를 나눠 보았습니다. 가장 효과적으로 도움을 주는 방법이 무엇인지 생각해 볼 기회가 되었기를 바랍니다. 부적절한 콘텐츠를 목격한 앱이나 서비스에 신고하는 방법도 있습니다. 그러면 콘텐츠를 삭제하는 데 도움이 됩니다. 앱의 서비스 약관이나 커뮤니티 규칙을 확인하고 신고 도구를 사용하는 데 익숙해져야 합니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '온라인에서도 신고하기'(학생당 1장)

1. 커뮤니티 규칙을 찾아봅니다. 수업에서 액세스할 수 있는 기기를 가능한 한 많이 확보합니다. 기기가 여러 대라면 학생들을 그룹으로 나눕니다. 학교와 관련된 3개 이상의 계정에서 서비스 약관을 함께 확인하고 괴롭힘이나 폭력에 관한 규칙이 있는지 찾아봅니다.

2. 문제를 어떻게 신고해야 하는지 생각해 봅니다. 앱 또는 사이트에서 부적절한 콘텐츠/행동 신고 도구를 찾습니다. 교실에 기기나 컴퓨터가 1대밖에 없다면 각 그룹이 돌아가면서 사용하도록 합니다.

3. 시나리오를 살펴봅니다. 자리에 앉아 다 같이 다음 페이지에 있는 워크시트의 상황을 살펴봅니다.

4. 콘텐츠를 신고할 건가요? 콘텐츠를 신고하겠다는 학생은 손을 들어보라고 합니다. 그런 다음 신고하지 않겠다는 학생에게도 손을 들어보라고 합니다.

5. 그렇게 생각한 이유는 뭔가요? 신고하겠다는 학생 및 신고하지 않겠다는 학생의 이야기를 들어봅니다.

참고: 하나의 정답이나 접근방식이 있는 경우는 거의 없습니다. 반 전체 토의가 시작되기 전에 모두에게 이 점을 얘기해 주세요.

정리

대부분의 앱과 서비스는 부적절한 콘텐츠 신고/차단 도구를 갖추고 있으며, 이러한 도구를 사용해 관련된 사람들, 커뮤니티, 플랫폼을 도울 수 있습니다. 부적절한 콘텐츠를 차단하거나 신고하기 전에 그 상황의 기록을 확보할 수 있도록 스크린샷을 찍어두는 것이 좋습니다.

온라인에서도 신고하기

아래의 시나리오를 읽어보고 부적절한 콘텐츠를 발견한 앱이나 서비스에서 신고할 사람은 손을 드세요. 손을 들겠다는 사람과 들지 않겠다는 사람에게 왜 그런 선택을 했는지 설명해 달라고 부탁한 다음, 함께 이 선택에 관해 토론합니다. 단 하나의 정답이 있는 경우는 거의 없습니다. 이것이 바로 토의가 필요한 이유입니다. 누구도 자신의 선택에 관해 부끄러워 할 필요는 없습니다. 어른들도 언제 어떻게 신고해야 할지 모르는 경우가 있기 때문입니다.

상황 1

다른 학생이 공개 계정에 단체 사진을 올렸는데 내가 찍힌 모습이 마음에 들지 않습니다. 이 사진을 신고할 건가요? 아니면 신고하지 않을 건가요? 사진을 게시한 사람을 알고 있다면 그 사람에게 사진을 내려달라고 부탁할 건가요? 어떻게 대처할 수 있을까요?

상황 2

어떤 사람이 내 이름과 사진을 사용해 계정을 만들었습니다. 사진으로 밤을 만들고 콧수염과 이상한 얼굴 효과를 사용해 사진을 우스꽝스럽게 바꿨습니다. 이 계정을 신고할 건가요?

상황 3

누군가 자신의 이름을 밝히지 않고 학교의 어떤 학생에 관한 악의적인 댓글을 잔뜩 달았습니다. 나는 누가 그랬는지 알 것 같습니다. 이 댓글을 신고할 건가요? 신고한다면 어떻게 신고할 건가요?

상황 4

어떤 학생이 계정을 만들고, 닉네임에 학교 이름을 넣었습니다. 그런 다음 이 계정으로 학생들의 사진을 게시하고 공개 댓글을 담니다. 이런 댓글들 중에는 악의적인 것도 있지만 칭찬하는 댓글도 있습니다. 악의적인 댓글만 신고할 건가요, 아니면 전체 계정을 신고할 건가요? 그것도 아니라면 둘 다 신고할 건가요?

상황 5

어느날 밤, 한 학생이 온라인에 내일 학교 식당에서 다른 학생과 싸우겠다는 댓글을 남겼습니다. 이 댓글을 온라인으로 신고할 건가요? 다음날 아침에 선생님이나 교장 선생님께 신고할 건가요? 아니면 둘 다 할 건가요?

상황 6

만화 동영상을 보고 있는데 갑자기 어린이에게 전혀 적합하지 않은 이상한 콘텐츠가 등장해 불쾌한 기분이 듭니다. 이 콘텐츠를 신고할 건가요?

상황 7

친구들과 온라인 게임을 하고 있는데 친구들도 모르는 누군가가 여러분에게 채팅으로 말을 겁니다. 무례하게 행동하거나 하지는 않지만 전혀 모르는 사람입니다. 그 사람을 무시할 건가요? 아니면 신고할 건가요?