

디지털 시민교육 활용 교육 영상

‘자기관리역량’ 활용지도안

□ 학습목표

- 디지털 게임에 대한 균형 잡힌 시각을 바탕으로 자신의 게임 습관을 점검하여 게임 과몰입을 예방하고, 절제의 힘을 키워 게임에 대한 절제의 중요성을 이해할 수 있다.

□ 활동내용 : 디지털 게임에 대한 상반된 두 가지 시각에 대한 이해를 바탕으로 게임 과몰입을 이해하여, ‘절제’의 중요성을 이해하는 게임을 한다.

| | |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">알아 보기 1</p> | <p>1. 게임에 대한 두가지 시선 이해 (1:39) : 게임을 중독의 원인으로 보는 관점과, 게임은 게임일 뿐이며 오히려 문화를 발전시키는 원동력이란 상반된 관점일 바라본다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>[질문1-1] 게임의 장점과 단점에 대해 이야기해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 영상에서 보았듯이, 게임의 단점에는 무엇이 있나요? • 게임의 장점도 있습니다. 게임의 장점은 무엇이라고 생각하나요? 여러분은 왜 게임을 즐겨하나요? <p>[질문1-2] 영상에서 언급한 게임의 다양한 장점에 대해 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임의 긍정적인 점에는 무엇이 있나요? • 영상에서 말한 장점에 동의하나요? 자신의 경험을 근거로 이야기해 봅시다. <p>[질문1-3] 뉴스기사의 제목을 토대로 게임의 단점을 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 기사에서 일어난 일들은 게임과 어떤 관계가 있다고 생각하나요?(게임을 하면 사람이 폭력적으로 변한다고 생각하나요, 아니면 상관이 없다고 생각하나요?) • 위 기사와 관련된 자신의 경험을 이야기 해 봅시다.(게임을 한 뒤 폭력적으로 변한 친구나, 가족에 관한 일은 없었나요?) </div> </div> |
| <p style="text-align: center;">알아 보기 2</p> | <p>2. 게임 과몰입에 대한 이해 : 과몰입의 주요 변인 3가지를 이해하여 자신을 스스로 점검하여 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 과몰입을 금단, 내성, 일상생활의 기능 장애로 나누어 알아본다. • 게임 과몰입에 이르는 단계를 이해하고, 현재 자신의 상태를 점검한다. |
| <p style="text-align: center;">실천 하기</p> | <p>3. ‘적당한’ 게임 시간 기준은 (2:42) : 영상을 보고, 게임을 바르게 즐기기 위해서는 ‘절제’의 힘이 필요함을 이해한다.</p> <p><3-1.게임활동> 주사위 게임을 통해 ‘절제’의 중요성을 이해한다.</p> <p><3-2.약속활동> 게임에 대한 ‘절제’ 방법을 이해하여 나만의 게임 사용 약속을 만든다.</p> |
| <p style="text-align: center;">더 나아 가기</p> | <p>4. 게임 문제 어떻게 해결할까 [모둠활동]-[전체활동] : 게임에 대한 실제 문제를 토론했을 때 보는 활동을 통해 올바른 게임사용에 대한 생각을 넓힌다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 앞서 배운 내용을 토대로 게임에 관한 문제를 개인에게 맡겨야 할지, 법으로 정해하 할지에 대해 토의한다. • 문제상황 제시 : ‘셋다운제’에 대한 설명을 곁들여 문제상황을 제시한다. 셋다운제는 청소년들이 게임을 효과적으로 조절할 수 없다고 생각하여, 나라에서 강제로 게임 시간을 조절하는 법안이다. <참고자료>를 제시하여 문제 상황을 명확하게 한다. • 토론 : 찬성측과 반대측으로 나누어 토론을 진행한다. |

□ 유의사항 : 근래 들어 게임 자체에 대한 유의성 보다는 게임 이용자를 둘러싼 주변 환경이 게임 과몰입을 불러일으킨다는 연구결과들이 많다. 이에 따라 학생들이 게임에 대한 균형잡힌 시각을 토대로 스스로 게임을 절제하는 힘이 필요하다는 것을 이해하는 방향으로 나아가는 것이 좋다.

디지털 시민교육 활용 교육 영상 ‘지식정보처리역량’ 활용지도안

□ 학습목표

- 비판적 사고를 통해 정보를 파악하고 올바른 방향으로 매체를 활용할 수 있다.

□ 활동내용 : 비판적 사고를 통해 정보를 분석하여 올바르게 정보를 활용할 수 있다.

| | |
|---------------------------|---|
| <p>알아 보기</p> <p>1</p> | <p>1. 당신의 선택은 ? SNS(소셜네트워크서비스) 는 수많은 사람들과 연결되어 정보나 대화를 나누고 정보를 전달할 수 있다는 것을 설명하며 확실하지 않은 정보가 전달되었을 경우, 우리가 취해야할 바른 태도에 대해 생각해 보도록 한다.</p> <div data-bbox="284 808 647 1010"> </div> <p>[영상1] 소셜 미디어 정보를 대하는 바른 태도 (3분 47초)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미세먼지 농도가 심해지면 학교가 휴교될 수 있다는 것이 보도되고 세 명의 친구는 각기 다른 방식으로 정보를 받아들이는 태도를 취한다. <p>[토의1] 만화에 나온 친구들의 태도에 대한 나의 의견 [토의2] SNS의 이야기를 믿었다가 곤란했던 경험 [토의3] 다양한 정보 속에서 올바른 정보를 찾기 위한 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어 사용 수칙 알아보기 활동을 한다. |
| <p>알아 보기</p> <p>2</p> | <p>2. SNS로 아름다운 세상 만들기 SNS(소셜네트워크서비스)의 바른 사용으로 매체를 활용하여 세상을 바꾸게 된 영상을 보고 올바른 방향으로 매체를 활용할 수 있다는 것을 이해한다.</p> <div data-bbox="272 1189 464 1323"> </div> <p>[영상2] 천만송이 재스민 (4분 45초)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 튀니지, 시리아, 예멘 등 부패한 독재정권에 저항하고 민주주의를 열망하는 힘을 분출할 수 있도록 도운 것은 유튜브, 트위터, 페이스북과 같은 1인 미디어 SNS라는 내용이다. (* 저,중학년에게는 어려운 내용 일 수 있으므로 SNS의 긍정적인 내용을 다룬 다른 영상을 대체할 수 있음) <div data-bbox="284 1339 464 1473"> </div> <p>[토의1] 영상을 본 소감 이야기하기 [토의2] 올바른 방향으로 매체를 활용했던 경험 나누기</p> |
| <p>실천 하기</p> | <p>3. 슬기로운 정보 활용 방법 만들기 연꽃기법을 활용하여 친구들과 다양한 방법을 토의한 뒤 자신만의 정보활용 설명서를 작성한다.</p> <div data-bbox="323 1592 608 1765"> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. 연꽃기법 학습지를 모둠별로 준비한다. 2. 주제에 대한 자신의 생각을 포스트잇에 적어서 학습지에 붙인다. (* 포스트잇이 아니라 바로 학습지에 정리해도 된다.) 3. 친구들의 의견을 살펴보고 자신만의 정보활용 방법을 결정한다. |
| <p>더 나아 가기</p> | <p>[영상] SNS와 유언비어 (4분 1초)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소문, 헛소문, 유언비어의 개념에 대해 자세히 설명하고 있는 영상으로 개념 심화에 사용 가능하다. • 바람직한 SNS 사용법에 대한 토의를 할 수 있다. <div data-bbox="264 1783 652 1942"> </div> |

- **유의사항** : 디지털 시민으로 비판적 시각을 기르는 차시이므로 신뢰성을 갖는 진짜 정보를 찾을 수 있도록 지도해야 한다.



디지털 시민교육 활용 교육 영상

‘창의적사고역량’ 활용지도안

□ 학습목표

- 디지털 공간에서 저작권의 개념을 이해하고 올바른 공유문화를 만들 수 있다.

□ 활동내용 : 올바른 공유 문화를 통해 자신의 생각을 표현하고 창의적 사고 역량을 키운다.

| | |
|---------------------------|--|
| <p>알아 보기</p> <p>1</p> | <p>1. 공유에 대한 두 가지 모습 정보를 공유함에 있어 공유의 두 가지 모습을 보고 공유라는 상황을 생각해 보도록 한다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>[영상1] 공유 문화의 올바른 이용에 대한 영상 (1분 43초)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이스버킷리스트가 만들어진 이유와 전달되며 공유되어지는 모습을 통하여 공유의 긍정적인 모습을 생각하게 한다. <p>[영상1] 공유 문화의 올바르지 않은 영상(3분 26초)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 토렌트 공유에 대한 실태와 대책에 대한 영상을 통하여 올바르지 않은 공유문화에 대한 모습을 생각하게 한다. </div> </div> |
| <p>알아 보기</p> <p>2</p> | <p>2. 공유의 참의미 상황별 공유에 대한 자신의 생각을 정리하고 생활 속 공유의 좋은 예와 나쁜 예를 생각해 보도록 한다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 상황별로 주어진 상황에 따라 자신의 생각을 정리하여 발표함으로써 공유 문화에 대한 자신의 자세를 정립할 수 있도록 한다. • 일상 생활 속에서의 찾을 수 있는 공유에 대한 좋은 예와 나쁜 예를 이야기 해 보도록 한다. </div> </div> |
| <p>실천 하기</p> | <p>3. - 저작권에 따른 상반된 입장에서 서서 합리적 합의점을 찾아 볼 수 있는 자세를 가지도록 한다. - 올바른 공유 문화를 통한 안전한 정보를 공유하며 창의적인 창작을 통하여 함께 유용한 문화를 공유할 수 있도록 한다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <p style="margin-right: 10px;">토론활동 및 모둠활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • 성장이 먼저냐? 저작권이 먼저냐? [토론 활동] • 우리 학교, 우리 마을 안전지도 만들기[모둠 활동] </div> |
| <p>더 나아 가기</p> | <p>토론활동</p> <p>[올바른 공유 문화 역량 기르기 토론활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공익을 위해 비영리 목적으로 다른 사람의 저작물을 동의 없이 사용해도 된다. 라는 주제로 토론하기 |

- **유의사항** : 디지털 시민으로써 올바른 공유문화를 가지도록 하며 상반된 상황과 입장에서 자신의 생각을 바르게 표현하며 서로의 주장 속에서 보다 합리적 합의를 이끌 수 있도록 지도해야 한다.



디지털 시민교육 활용 교육 영상

‘공동체역량’ 활용지도안

□ 학습목표

- 사이버폭력의 심각성을 인식하고 사이버폭력을 예방하고 해결할 수 있는 캠페인을 실천할 수 있다.

□ 활동내용 : 우리주변의 다양한 문제에 대하여 공동체 역량을 발휘하여 해결할 수 있다.

| | |
|---------------------------|--|
| 알아 보기 1 | <p>1. 공익광고로 보는 우리이야기 (사이버 폭력 예방에 대한 공익광고영상 (36초) : 제시된 공익광고가 무엇을 전달하고자 했는지 생각하며 시청하도록 한다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>[질문1] 우리들의 사이버 문화에 대한 인식하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 사이버공간에서 일어난 일 중 기분이 좋았던 경험이나 나빴던 경험을 나누어보며 사이버 공간에 대한 접근을 하도록 한다. <p>[질문2] 공익광고에서 제시하는 의미찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> 공익광고가 제시하고자 하는 의미를 찾는 활동으로 “손씻으세요” 라는 의미를 물으며 ‘사이버 집단 언어폭력’에 대해 보다 나은 방향으로 가도록 하는 의미를 찾아본다. </div> </div> |
| 알아 보기 2 | <p>2. 영상으로 만나는 우리이야기 (사이버 폭력 대응에 대한 영상(2분 4초) : 사이버폭력에 대한 간단한 이해와 문화에 대하여 알아보며 시청하도록 한다.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>[질문1] 영상에 대한 이해와 사이버폭력의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> 영상을 보며 사이버폭력에 대한 인식과 내용에 대한 인지를 하였는지 확인한다. 사이버 폭력의 피해 중 가장 많이 받는 부분이 사이버 모욕과 같은 부분임을 이해한다. <p>[질문2] 사이버 폭력 예방 공감퀴즈 OX</p> <ul style="list-style-type: none"> 사이버 폭력은 받는 사람의 입장에서 폭력으로 인식되어질 경우 법적 처벌까지도 가능할 수 있음을 인지하여 상대방에 대한 배려와 공감으로 접근하도록 한다. </div> </div> |
| 실천 하기 | <p>3. 우리가 만드는 건강한 세상 [모둠활동] : 신문이나 잡지, 싸인펜 등을 활용하여 사이버폭력 예방을 위한 간단한 포스터를 함께 제작해보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 신문이나 잡지, 필기도구를 활용하여 사이버폭력예방이라는 주제를 바탕으로 오리고 붙여서 간단한 포스터를 제작하고 함께 발표하고 전시하도록 한다. |
| 더 나아 가기 | <p>4. 함께 찾아가는 문제해결 [모둠활동]-[전체활동] : 사이버폭력의 문제들과 해결방안에 대하여 공동체 역량을 발휘하여 토론기법을 활용하고 문제점과 해결방안을 찾아 캠페인을 계획하고 실천하여 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 사이버폭력 문제점에는 어떠한 것들이 있는지 학생들이 스스로 분류하고 이에 대한 해결방안을 캠페인 메시지로 제시하여 캠페인 활동을 계획하도록 한다. 캠페인을 다함께 실천하며 생활 속에 적용하여 나가도록 한다. |

- ### □ 유의사항 : 디지털 시민으로 살아가는 아이들에게 사이버 폭력으로 인한 문제를 함께 고민해보도록 한다. 즉 건강한 시민으로 성장하기 위한 바탕은 서로에 대한 배려와 공동체 역량을 함양시키는 것이며 이를 중점적으로 지도하며 접근하도록 한다.

디지털 시민교육 활용 교육 영상

‘의사소통역량’ 활용지도안

□ 학습목표

- 디지털 환경 안에서 필요한 의사소통 방식을 알아보고 사회참여를 통해 바람직한 디지털 시대의 의사소통 방식을 경험할 수 있다.

□ 활동내용 : 디지털 환경 안에서 필요한 의사소통 방식과 변화하는 의사소통의 방식을 토대로 바람직한 의사소통 방식을 이해한다.

| | |
|-----------------------------|--|
| <p>알아 보기 1</p> | <p>1. 무언의 메시지 동영상 (7:12) : 어떤 내용을 전달하고자 하는지 생각하며 시청하도록 한다.</p>  <p>[질문1] 우리의 의사소통에 영향을 미치는 것에는 무엇이 있을까요?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 의사소통을 할 때는 비언어적인 요소 55%, 반언어적인 요소 38%, 언어적인 요소 7%를 총체적으로 활용하여 효율적으로 생각이나 느낌을 전달하기 위해 노력한다. <p>[질문2] 자신의 생각과 느낌을 효과적으로 전달하기 위해서 우리는 어떤 방법으로 의사소통을 하는지 말해봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 상황과 대화상대에 맞게 목소리, 표정, 태도, 몸짓 등의 다양한 요소들을 복합적으로 활용하여 의사소통을 한다. <p style="text-align: center;">활동하기</p> <p>1. 언어적 요소만 활용하여 대화하기 : 어려운 점에 대해 생각해보고 언어외적인 부분을 확인할 수 없는 의사소통 상황에서 어떻게 해야할지 이야기해보기</p> <p>2. <학습지> 친구에게 메시지 전달하기</p> |
| <p>알아 보기 2</p> |  <p>2. 사람 표정과 이모티콘 표정에서 느끼는 감정은 동일하다 시청 (1:23) : 언어적 요소만으로는 부족한 의사소통 상황에서 사람들은 어떤 방식을 생각해냈는지 알아본다.</p> <p><학습지> 이미지로 생각이나 감정을 표현할 수 있을까?</p> |
| <p>실천 하기</p> | <p style="text-align: center;">디지털 소통, 2% 부족한 이유는?</p> <p>3. 디지털 소통, 2% 부족한 이유 시청 (4:07) : 디지털 상에서 의사소통 할 때 경험하는 문제점에 대해 이야기한다.</p> <p><학습지> 디지털 환경에서 의사소통을 할 때 주의할 점이나 디지털 시민으로 지켜야할 약속 정하기</p> |
| <p>더 나아 가기</p> | <p>4. 사회참여를 통한 바람직한 의사소통 방안 찾기 [모둠활동]->[전체활동] : 디지털 환경 속에서 의사소통의 문제점과 바람직한 방향으로 의사소통을 할 수 있는 방안에 대해 토의.토론하고 학급의 의견을 정리해볼 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1단계 : 결정된 내용을 토대로 학급자치회나 학생자치회의 회의안건으로 건의하고 학교의 규칙으로 정할 수 있도록 교육공동체와 합의할 수 있는 기회를 가진다. • 2단계 : 마을 공공기관이나 학교 홈페이지를 통해 학급이나 학교에서 모아진 의견을 더욱 많은 사람들이 알고 공감할 수 있도록 다양한 의견을 나눈다. • 3단계 : 올바른 디지털 의사소통 문화를 만들기 위해 관련 법안 개정을 위해 지역 국회의원들에게 메일을 작성하거나 시민들의 호응을 얻을 수 있는 국민청원 및 제안서 제출해본다. |

- **유의사항 :** 디지털 환경 안에서 바람직한 의사소통의 방식을 고민할 수 있는 기회를 갖도록 논쟁적 구조로 수업을 진행하면 좋을 것이다. 아울러, 더 나아가기 과정에서 국민청원을 진행할 때는 반드시 1) 실현 가능성이 얼마나 되는가? 2) 얼마나 공감을 얻을 수 있는가? 3) 구체적 방안이 마련되어 있는가? 4) 예외 규정은 어떻게 둘 것인가? 등을 고민하는 시간이 필요하다.