디지털 시민 교육

사이좋은 디지털 프렌즈

기본과정(초등학교 고학년 대상) 지도안

푸른나무재단
The Blue Tree Foundation

사이좋은
디지털 프렌즈

Brian Impact

목차

1. 사이좋은 디지털 프렌즈 소개 03

누구나 참여 가능한 디지털 시민 교육 '사이좋은 디지털 프렌즈' 03

CEMD-D 디지털 시민 교육모델 04

CEMD-D 교육모델의 6대 덕목과 6대 주제 06

대표 캐릭터 및 세계관 소개 08

2. 사이좋은 디지털 프렌즈 교육 기본과정 차시별 내용 요약 09

교육 전개 09

차시별 세부 내용 09

3. 사이좋은 디지털 프렌즈 기본과정 활용 방안 12

4. 차시별 교안 및 딜레마토론 보조 자료 13

1차시 에티케시티 13

2차시 니꺼내꺼시티 17

3차시 찰칵시티 21

4차시 디지털 네버랜드 25

5차시 스노우시티 29

6차시 누가누구랜드 33

1. 사이좋은 디지털 프렌즈 소개

누구나 참여 가능한 디지털 시민 교육 '사이좋은 디지털 프렌즈'

사이좋은 디지털 프렌즈(이하 사디프)는 모바일 플랫폼을 활용한 디지털 시민 교육입니다. 디지털 시민 교육을 통해 청소년이 디지털 시민에게 필요한 인식·태도, 지식·기술을 갖추도록 지원합니다. 사디프는 가족, 선생님 등 누구나 청소년과 상호작용하는 주체로서 디지털 시민 교육에 참여하고 디지털 시민성을 갖춤으로써 청소년이 더 안전하게 디지털 세상에서의 권리를 누릴 수 있는 세상을 함께 만들어가길 기대합니다.

1) 사이좋은 디지털 프렌즈의 목적

1. Born digital 세대가 안전하고 행복한 디지털 생활을 지속할 수 있도록 기본권으로서의 디지털 시민 교육 제공
2. 청소년과 상호작용하는 사회구성원이라면 누구나 촉진자 · 학습자 등의 역할을 수행하는 주체로서 디지털 시민 교육에 참여할 수 있도록 하여 디지털 시민성의 필요성에 관한 인식 확산
3. 디지털 시민 교육 맞춤형 교육모델을 활용하여 학습 참여 주체가 위대한 디지털 시민으로서 성장할 수 있는 기회 제공

2) 교육방법

사디프 교육에서는 학습자의 흥미와 학습 효과를 모두 높일 수 있도록 다양한 스토리의 애니메이션과 반응형 학습 도구를 결합하여 제공합니다. 학습자는 학습 과정에서 문제 풀이, 딜레마토론 등에 자기 주도적으로 참여하며 친사회적이고 유능한 디지털 시민이 되기 위한 요소를 학습해나갑니다.

스토리텔링 애니메이션
사이버폭력 위험에 빠진 디지털 우주의 친구들을 구하며 성장하는 스토리의 교육 영상

+

반응형 퀴즈 & 토론
도덕 판단력을 자극하고 사고의 확장을 촉진시키는 팝업 퀴즈와 딜레마토론

=

디지털 시민성 강화
디지털 기술 활용법 및 디지털 세상에서 발생할 수 있는 갈등 상황에 대한 예방 및 대처 능력 함양

3) 인재상

디지털 역량과 인성을 발휘하는 위대한 디지털 시민

정직 · 약속 · 용서 · 책임 · 배려 · 소유 ·

인성
덕목
도덕성
정서지능

주제
지식
기술

- 사이버폭력
- 디지털 에티켓
- 개인정보보호
- 디지털 리터러시
- 저작권
- 온라인 정체성

CEMD-D 디지털 시민 교육모델

사이좋은 디지털 프렌즈의 교육모델 : CEMD-D

사이좋은 디지털 프렌즈의 CEMD-D(Character: EQ, Moral, Dilemma approach-Digital Capability: Knowledge, Skill)는 청소년이 안전하고 행복하게 더불어 살아가기 위해 디지털 시민이 갖추어야 할 6대 덕목을 기반으로 딜레마 접근법을 통해 도덕성, 정서지능(EQ)를 갖추고 합리적인 판단(행동) 능력을 향상시키는 디지털 시민 교육모델입니다.

학습자는 '6대 덕목'에 관해 학습함으로써 정서 인식, 공감, 도덕 판단을 경험하고, 이를 통해 자신만의 가치관을 확립합니다. 또한 '6대 주제'의 학습을 통해 디지털 세상에서 발생 가능한 갈등 상황을 간접적으로 체험해보고, 예방 및 대처하는 방법을 습득합니다.

학습자의 흥미와 학습 효과를 모두 높일 수 있도록 다양한 스토리 애니메이션을 활용한 교육을 제공합니다. 디지털 세상에서 발생할 수 있는 갈등 상황을 딜레마 접근 방식으로 풀어냄으로써 학습자 스스로 디지털 세상의 적응력을 키우고, 도덕적 판단 능력의 향상을 이뤄낼 수 있도록 돕습니다.

교육 전이 과정

지식 Knowledge	정서 Emotion	행동 Behavior
6대 덕목 인지	체험활동 통한 정서지능 향상	도덕적 행동의 표출

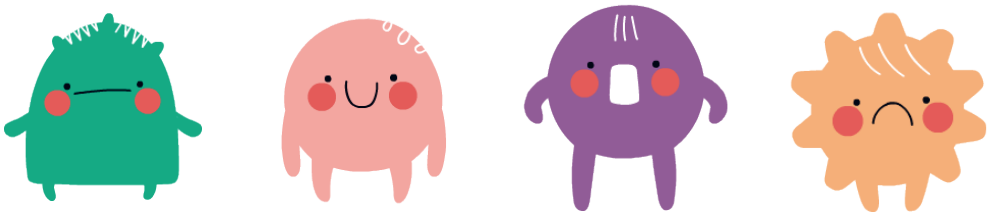
인성 교육 내용

교육 요인 6대 덕목	**핵심 덕목 이론 교육** 정직, 약속, 용서, 책임, 배려, 소유	**지식 Knowledge** 핵심 덕목 인지 및 적극적 참여동기 부여
정서지능 Emotional Quotient	• 정서인식 및 표현 • 감정 이입 • 정서의 사고 촉진 • 정서 지식 활용 • 정서 조절	**정서 Emotion** 습득한 정서지능 및 능력의 내면화
도덕성 Moral	• 도덕적 민감성 • 도덕적 판단력 • 도덕적 동기화 • 도덕적 품성	**행동 Behavior** 습득한 도덕성을 체화하여 실질적 기술행동 도모

푸른나무재단의 CEMD 교육이론

푸른나무재단의 CEMD(Character: EQ, Moral, Dilemma approach)는 'EQ(감성지능)'와 '도덕성(Moral)'을 기를 수 있는 딜레마 접근법에 기반한 교육모델입니다. 학습자의 내재화된 경험을 자발적으로 이끌어 내기 위해 자기주도적 참여형 학습방식과 딜레마토론 및 발표 방법으로 접근합니다.

학교(사회)는 공동체 생활로 이루어지기 때문에 타인과의 건강한 소통을 통한 원활한 사회적 유대관계를 유지해야 합니다. 따라서 학습자가 다양한 윤리/도덕적 갈등 상황을 미리 접해 보고, 판단/행동해보는 연습과 체험을 통해 도덕적 판단 능력의 향상을 경험합니다.



정서지능(EQ) 발달

학습자가 자신과 타인의 상황이나 감정에 공감하고 이입하는 능력을 함양하여 타인에 대한 이해 및 의사소통 능력을 향상시킴

도덕적(Moral) 판단 능력 개발

윤리적 · 도덕적 발달을 이루어 바른 인성 정립을 통한 또래 관계에서의 상호존중과 바른 생각 및 태도를 함양함

딜레마 접근법(Dilemma Approach)

관계에서 발생하는 갈등을 긍정적으로 해결하는 능력 및 합리적 판단력 증진을 도모

CEMD-D 교육모델의 6대 덕목과 6대 주제

긍정심리학의 입장에서 본 성격 강점과 덕목의 분류에 근거하여 서울대학교 문용린 교수 등 연구진이 추출한 6개의 덕목을 채택했으며, 푸른나무재단의 연구에 근거하여 디지털 시민에게 요구되는 지식·기술태도 등을 포함한 6개 주제를 선정했습니다. 학습 참여자의 흥미도를 높이기 위해 6대 덕목과 6대 주제를 각색된 동화와 결합하여 학습 내용을 구성했습니다.

1) 사이좋은 디지털 프렌즈의 CEMD-D 관련 용어 정의

	용어	정의
	디지털 시민성	디지털 세상에서 안전하고 행복하게 더불어 살아가기 위한 행동 양식
6대 덕목	정직	· 사실을 숨기지 않고 있는 그대로 말하는 것 · 어떤 일이 있어도 거짓되지 않는 마음
6대 덕목	약속	서로 믿음을 가지고 함께 나누며 한 번 하기로 하면 꼭 지켜야 하는 마음
6대 덕목	용서	· 잘못한 일을 꾸짖지 않고 먼저 이해해주는 것 · 상대방을 원망하거나 미워하지 않는 마음
6대 덕목	책임	· 자신이 해야 할 일을 충실하게 해내는 것 · 주어진 일에 최선을 다하는 마음
6대 덕목	배려	· 남의 처지를 너그럽게 이해하고, 그 마음을 헤아리는 것 · 남을 도와주거나 보살펴주려는 착한 마음
6대 덕목	소유	· 나의 것과 남의 것을 분명히 구분하는 것 · 남의 것을 소중히 생각하고 욕심내지 않는 마음
6대 주제	디지털 에티켓	디지털 세상에서 지켜야 하는 예절
6대 주제	디지털 리터러시	디지털 세상에서 믿을 수 있는 정보를 찾아내고 필요에 따라 적절히 활용할 수 있는 능력
6대 주제	저작권	글, 음악, 사진, 그림 등을 만든 사람이 주인이 될 권리를 알고 지킬 수 있는 능력
6대 주제	개인정보보호	나에 대해 알 수 있거나, 나를 나타낼 수 있는 모든 정보의 보호
6대 주제	온라인 정체성	디지털 세상에서 가지는 나의 모습에 대한 자각과 인식
6대 주제	사이버폭력	디지털 세상에서 이루어지는 폭력적 행동을 비롯한 상대가 기분 나쁘게 느끼는 모든 행동에 대한 예방 및 대처 능력

2) 차시별 교육 과정

	디지털 에티켓	사이버 폭력	개인정보 보호	디지털 리터러시	저작권	온라인 정체성
정직				**디지털 네버랜드** 가짜뉴스의 나라 '피터팬'		
약속			**찰칵시티** 사진을 빼앗긴 '벌거벗은 임금님'			
용서		**니꺼내꺼시티** 게임과몰입 '피노키오'				
책임						**누가누구랜드** 나를 잃어버린 '흥부'
배려	**에티켓시티** 구독자 100만 너튜버 '라푼젤'					
소유					**스노우시티** 저작권을 잘 모르는 '백설공주'	

대표 캐릭터 및 세계관 소개

1) 해달이 & 해별이

물살에 의해 떠내려가지 않도록 서로를 잡아주는 해달을 캐릭터화하여 어려움 속에서 손 내밀어주는 디지털 친구 관계를 표현하였습니다. 디지털 우주에서 서로를 지키는 '우주 해달' 친구들입니다.

해달이 & 해별이

디지털 우주를 지키는 수호신

오염된 디지털 우주를
구하기 위해 푸른이에게
도움을 요청한다.

푸른이

친절하고 호기심이 많은 주인공

평소 친구들과
사이가 좋고 인기가 많다.
디지털 우주를 구하기 위해
해달이와 함께 모험을 떠난다.

2) 스토리라인 - 디지털 우주 속으로!

친구들과 사이에서 인기가 많은 김푸른. 스마트폰을 잘 다루기 때문에 친구들 사이에선 부러움의 대상이다. 하교 후 집으로 돌아와 스마트폰으로 SNS를 하고 있던 푸른이. 알 수 없는 카카오톡 메신저 하나가 도착하고, "디지털 우주 친구들를 도와줘"라고 쓰인 메시지를 누른 동시에 갑자기 핸드폰 속으로 빨려 들어간다. 그리고 펼쳐진 디지털 우주. 믿을 수 없는 광경에 눈을 비벼 보지만 현실이 맞다! 그곳에서 만난 디지털 우주 수호신 해달이는 오염되어 버린 디지털 우주를 푸른이만이 변화시킬 수 있다고 한다! 얼떨결에 주인공이 되어버린 푸른. 과연, 김푸른은 디지털 친구들을 구하고, 디지털 우주를 다시 깨끗하게 되돌릴 수 있을까?

영상 보기 : https://gooddigital79.org/courses/digitalspace/

2. 사이좋은 디지털 프렌즈 기본과정 차시별 내용 요약

청소년 디지털 시민 교육 '사이좋은 디지털 프렌즈'는 개인별 학습으로 진행됩니다. 기본과정은 초등학교 고학년 기준의 디지털 활용 수준 및 학습 인지능력을 반영하였으며, 6개의 프로그램 주제 및 목표로 구성되어 있습니다.
학습 시간은 1개 차시당 약 40분이 소요됩니다. 영상 내 학습자 중심 활동을 통해 학습 내용을 습득하는 프로그램으로 구성되어 있습니다.

과정	입문	기초	기본	심화	마스터
권장학년	유아	초등 저학년	초등 고학년	중등	고등

교육 전개

도입

인트로

감정 인식

행성의 날씨를 통해
지금 이 순간의
자신의 감정 인식

전개

주제 교육

행성 소개 및
동화 스토리텔링을 통해
디지털 시민 주제의
개념 및 대처방법 제시

딜레마토론

사례를 보고 문제 해결을 위해
선택과 이유를 탐색함으로써
사고의 확장을 돕는 학습 기법

종결

덕목 교육

덕목 개념화 및
상세 의미 제시

마무리

차시별 세부 내용

차시별 교육 내용 요약			6대 주제	덕목
차시	학습시간	내용		
공통	5분	'동화 속 주인공 감정 맞히기' (감정을 인식하고 조절하는 방법 다루기) ① 감정의 복잡성과 다양성 이해하기 ② 스스로를 돌아보며 나의 감정 인식하기 ③ 상대방의 감정 이해하고 공감하기		

1차시			에티케시티	디지털 에티켓	배려
	20분	**구독자 100만 유튜버 '라푼젤'** (디지털 에티켓 익히기) ① 디지털 세상에서 가져야 할 에티켓 (존중, 배려, 공감) 인지하기 ② 온라인 세상 속 나와 타인에 대한 감정을 이해하고 소통 경험하기 ③ 디지털 매체를 이용하며 올바른 의사소통 방법을 통한 긍정적 상호작용 관계를 맺는 중요성 인지하기			
	15분	**딜레마토론 진행** ① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결 능력 키우기 ③ [배려] 디지털 시민성 향상 딜레마토론			
2차시			니꺼내꺼시티	사이버 폭력	용서
	20분	**게임 과몰입 '피노키오'** (사이버폭력 이해와 유형 및 대처방법 익히기) ① 사이버폭력 및 디지털 매체를 통한 사이버범죄에 대해 인지하기 ② 사이버폭력 상황에서 대처하고 방어하는 역할 수행하기 ③ 사이버폭력 상황을 방관하지 않는 적극적인 마음 갖추기			
	15분	**딜레마토론 진행** ① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결 능력 키우기 ③ [용서] 디지털 시민성 향상 딜레마토론			
3차시			찰칵시티	개인 정보	약속
	20분	**사진을 빼앗긴 '벌거벗은 임금님'**(디지털 세상의 개인정보 보호하기) ① 나의 소중한 개인정보를 보호하는 방법을 인지하기 ② 디지털 매체 이용 방법을 습득하고 올바르게 사용하기 ③ 사이버범죄를 적극적으로 예방하고 대처하는 마음 갖추기			
	15분	**딜레마토론 진행** ① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결 능력 키우기 ③ [약속] 디지털 시민성 향상 딜레마토론			

4차시			디지털 네버랜드	디지털 리터러시	정직
	20분	**가짜뉴스에 휘말린 '피터팬'** (신뢰성 있는 정보를 찾는 방법 키우기) ① 디지털 정보를 이해하고 활용하는 방법에 대해 인지하기 ② 필요한 정보를 효과적으로 수집하고 신뢰성 있는 정보 선택하기 ③ 사이버폭력을 예방하고 적극적으로 대처하는 태도 갖기			
	15분	**딜레마토론 진행** ① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결 능력 키우기 ③ [정직] 디지털 시민성 향상 딜레마토론			
5차시			스노우시티	저작권	소유
	20분	**저작권을 잘 모르는 '백설공주'** (저작권에 대해 이해하기) ① 디지털 세상에서 보호되어야 할 나의 권리와 책임을 인식하기 ② 일상 속 저작권 보호를 위한 실천 의식을 갖고 생활하기 ③ 사이버폭력을 예방하고 적극적으로 대처하는 태도 갖기			
	15분	**딜레마토론 진행** ① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결 능력 키우기 ③ [소유] 디지털 시민성 향상 딜레마토론			
6차시			누가누구랜드	온라인 정체성	책임
	20분	**나를 잃어버린 '흥부'** (건강한 나의 모습 찾기) ① 디지털 세상과 현실 세계의 나의 모습에 대해 인지하기 ② 디지털 세상에서 건강한 나의 이미지를 갖고 생활하기 ③ 디지털 역기능(디지털 과의존)의 사례를 찾아보고 디지털 역기능 예방의 필요성을 이해하기			
	15분	**딜레마토론 진행** ① 딜레마 개념 이해하기 ② 문제상황 속 해결 능력 키우기 ③ [책임] 디지털 시민성 향상 딜레마토론			

3. '사이좋은 디지털 프렌즈' 기본과정 활용 방안

각 차시(1차시~6차시)에 대한 세부 내용 설명이 포함되어 있습니다. 학습 도우미나 학습 지도자 등에 해당하는 '보호자, 교사, 강사, 학교전담경찰관' 등의 원활한 학습 지도를 지원하고자 제작된 자료입니다. 다음과 같은 순서로 구성되어 있으니 활용에 참고하시기 바랍니다.

①교육 개요

전반적인 '학습 내용'을 사전에 파악할 수 있도록 한 장의 표로써 요약해 둔 페이지입니다. 학습을 통해 함양할 수 있는 덕목과 주제, 학습 목표, <도입 - 전개 - 마무리> 3단계에 걸쳐 이루어지는 활동 내용을 중점으로 명시 하였습니다.

② 스토리 및 활동

주요 학습 도구로 사용되는 '영상(애니메이션)의 내용'을 파악하기 쉽도록 글로써 요약해 둔 페이지입니다. 영상 속 이야기를 시간의 흐름에 맞춰 간략히 설명하고, 해당 내용과 관련된 활동을 연결해 제시합니다. 학습 지도 Tip을 참고하여 학습 효과를 극대화할 수 있습니다.

③ 딜레마토론 활동 보조 자료

'#S3'에서 학습자에게 주어지는 '딜레마토론'에 대한 활동보조 자료입니다. 학습 지도자는 해당 자료를 참고하여 학습자에게 딜레마토론과 관련된 '추가 질문'을 함으로써 토론 난이도를 고도화할 수 있습니다. 이를 통해 학습자의 사고 확장이 극대화될 수 있게 지원합니다.

교육 참여 기대효과

성인의 경우 학습자로서뿐만 아니라 청소년의 학습 참여를 지원하는 촉진자로서 교육에 참여할 수 있습니다. 촉진자는 학습자가 학습 중 어려움을 겪을 때 스스로 해결할 수 있도록 조력하며, 딜레마토론에 질문자로서 함께 참여하는 등 다양한 역할을 수행함으로써 디지털 시민 교육 효과를 극대화할 수 있습니다.

학부모, 조부모, 법정 대리인 등

자녀와 함께 애니메이션을 시청하고 토론, 대화를 지속함으로써 부모 – 자녀 간 긍정적 관계 형성을 기대할 수 있습니다.

선생님, 전문 강사, 학교전담경찰관 등

청소년들에게 디지털 지식 · 기술 · 윤리 등에 관련된 학습 기회를 제공하기 위한 학습 도구로써 사디프를 활용할 수 있습니다.

4. 차시별 교안 및 딜레마토론 보조 자료

1차시 에티케시티

1) 교육 개요

교육명	100만 유튜버 라푼젤		
여행행성	에티케시티		
주제	디지털 에티켓	덕목	배려
목표	① 디지털 세상에서 가져야 할 에티켓 (존중, 배려, 공감)을 습득한다. ② 온라인 세상 속 나와 타인에 대한 감정을 소통하는 방법을 학습한다. ③ 디지털 매체를 이용하여 올바른 의사소통 방법을 배움으로써 긍정적 상호작용 관계 맺기의 중요성을 인지한다.		

진행단계	학습시간	진행내용
도입	5분	**감정 알기 : 상황 속 감정 인지하기** · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	**이론 알기 : 디지털 에티켓, 디지털 시민** · 디지털 시민, 디지털 에티켓 개념을 이해한다. · 소셜 미디어를 다른 사람과 즐겁게 사용하는 방법에 대해 안다. **활동하기 1. 배려 방법 찾아보기** · 악플 찾기 게임 진행으로 무분별한 비난의 댓글을 찾아본다. · 소셜 미디어를 사용하면서 겪을 수 있는 부정적인 경험에 대한 대처방법을 안다. · 디지털 에티켓에 대해 인지하며, 상대방을 배려할 수 있는 방법에 대해 안다. **활동하기 2. 딜레마토론** · 사이버폭력(언어폭력, 사이버따돌림)에 관련한 사례를 보고 문제를 해결하기 위해 어떤 선택지를 고를지 생각해본다. · 동년배의 선택 및 예상 답변을 보며 나의 생각에 대해 객관적으로 바라본다. · 선택지에 대한 입장을 정리하며 나의 도덕적 판단 원리를 인지한다. · 생활 속에서 딜레마 상황에 처했을 때 도덕적 판단 원리에 따라 행동할 수 있다.
마무리	5분	**다짐하기/마무리** · 디지털 에티켓에 대해 다시 한번 생각해본다. · 사이버 공간 속에서의 '배려'를 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (에티케시티)

2) 스토리 및 활동

교육명		100만 유튜버 라푼젤
등장인물		푸른이, 해달이, 라푼젤, 악플러
전체 스토리	#S1	나쁜 언어들로 오염된 성 앞에 떨어진 푸른이와 해달이. 성 꼭대기에 있는 창문에 앉아있는 라푼젤이 보이네요. 악성댓글로 인해 힘들어하는 라푼젤을 도와주러 푸른이와 해달이가 다가갔어요. [라푼젤의 표정 선택_감정 알기]
	#S2	· SNS에 자신의 일상을 꾸준히 올려 많은 공감을 받고 100만 유튜버가 된 라푼젤! 그러던 어느 날, 라푼젤의 게시글에 악플이 달렸어요."이게 뭐지?!" [악플 찾기] · 악플을 발견한 라푼젤은 어떻게 행동해야 할까요? [대처방법 알아보기 선택지] · 악플러를 찾은 라푼젤은 사과를 요구했어요. [악플러 표정 선택하기_감정 알기] · 악플러는 라푼젤에게 사과했고, 소셜 미디어를 모두가 즐겁게 이용하기 위해서 어떻게 해야 할지 궁금해했어요. [디지털 에티켓 수칙 알기]
	#S3	모두가 웃고 있는 그때, 갑자기 푸른이의 핸드폰 화면이 이상해졌어요. 푸른이는 알 수 없는 단체 채팅방에 초대되었어요. 라푼젤이 없는 에티케학교 단톡방에 초대된 거였어요. 초대된 채팅방에서는 모두가 라푼젤에 대한 좋지 않은 이야기를 하고 있었어요. 그중에는 진짜인지 가짜인지 알 수 없는 얘기들도 있었죠. 당사자가 없는 채팅방에서의 대화를 본 나의 선택은? [딜레마 상황 속 입장 정립하기] [선택지] A. 학교 선생님께 이 사실을 말씀드린다. B. 친구 사이가 멀어질 수 있으니 가만히 있는다. [선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?" [재질문_가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?
	#S4	에티케시티 스토리를 통해 배려하는 마음에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	· 악플을 작성하고 있는 친구의 모습에 대한 나의 대처 방식을 알아보며 앞으로 비슷한 갈등 상황이 발생한다면 어떻게 할지 다짐해보기 [다짐하기] · 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (에티케시티) [인증도장]

학습지도 Tip

[#S3 / 딜레마 상황 속 입장 정립하기]

· 학습 지도자의 의견을 이야기하는 것은 지양하며, 학습자에게 특정 선택을 강요하지 않습니다.

· 학습자가 딜레마 상황에 관한 자신의 의견을 작성해본 뒤, 영상에서 보여주는 다양한 의견에 대해서도 생각해보며 도덕적 판단력을 기를 수 있도록 지도합니다.

· 다음 페이지에 첨부된 '3) 딜레마토론 활동 보조 자료'의 내용을 활용해 학습자의 사고 확장을 지원합니다.

3) 1차시 딜레마토론 활동 보조 자료

사례 확인

푸른이는 라푼젤만 초대되지 않은 학교 단톡방에 초대되었다. 카톡방에서 반 친구들이 라푼젤을 비방하는 이야기를 나누고 있었다. 이야기의 당사자가 없는 카톡방에서 일방적인 비방의 톡 내용을 봤을 때 푸른이는 어떻게 행동해야 할까?

A 학습 참여자가 'A. 학교 선생님께 이 사실을 말씀드린다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
라푼젤이 불쌍하니까요.	1) 라푼젤이 평소에 다른 친구들을 괴롭혔다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
라푼젤이 도움이 필요해 보여서요.	1) 라푼젤에게 어떤 도움이 필요해 보이나요? ▶ 명료화 탐색 2) 알렸다는 사실을 친구들이 알고 푸른이도 라푼젤과 같은 상황에 처한다면 어떻게 할 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
라푼젤이 없는데 라푼젤을 욕하는 것은 잘못된 거니까요.	1) 정작 라푼젤은 이 상황에 대해 관심이 없다면? ▶ 도덕적 이슈 강조 2) 상대방이 없는 카톡방에서 그 당사자에 대해 이야기를 하는 것이 왜 잘못된 행동일까요? ▶ 명료화 탐색
가만히 있으면 나도 똑같은 사람이 되는 거잖아요. 나중에 라푼젤이 알게 되면 저도 같이 한 거라고 오해할 것 같아요.	1) 평생 이 사실을 라푼젤이 모른다고 해도 알릴 건가요? ▶ 도덕적 이슈 강조 2) 반대로 라푼젤이 다른 카톡방에서 반 친구들을 욕하고 있는 상황이라면요? ▶ 역할 채택
학교 생활은 공동체 생활이기 때문에 선생님께 말해야 해요.	1) 공동체 생활에서 중요한 점은 무엇인가요? ▶ 특정 이슈 탐색

B 학습 참여자가 'B. 친구 사이가 멀어질 수 있으니 가만히 있는다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
괜히 끼어들었다가 내가 피해를 볼 수 있으니까요.	1) 라푼젤이 나와 가장 친한 친구라면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 라푼젤이 나중에 이 사실을 알게 된다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
반 친구가 선생님께 알렸다는 사실을 알고 보복할 수 있어서요.	1) 보복하는 이유는 무엇일까요? ▶ 이유를 묻기 위한 질문
라푼젤은 착하니까 이 상황을 이해해줄 거라고 생각해서요.	1) 라푼젤이 착하다고 생각하는 이유는 뭔가요? ▶ 명료화 탐색 2) 라푼젤이 착하다고 해서 이 모든 상황을 이해하고 수용해야 한다고 생각하시나요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
알렸다가 학급 분위기가 좋지 않아질 수 있어서요. 문제를 일으키고 싶지 않아서요.	1) 갈등이 두려워서 피한다면 학교 내 이러한 문제들을 어떻게 바로잡을 수 있을까요? ▶ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 2) 앞으로도 다른 사람을 비방하는 것을 아무렇지 않게 하는 것이 과연 친구들을 위한 것일까요? ▶ 도덕적 이슈 강조 3) 가만히 있는 다면 어떤 일이 일어날까요? ▶ 보편적 결과 탐색 4) 선생님께서 친구들이 잘 지낼 수 있도록 도와주신다면, 학급의 분위기가 더 좋아질 수 있지 않을까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문

2차시 니꺼내꺼시티

1) 교육 개요

교육명	**게임 과몰입 '피노키오'**		
여행행성	**니꺼내꺼시티**		
주제	**사이버폭력**	덕목	**용서**
목표	① 사이버폭력 및 디지털 매체를 통한 사이버범죄에 대해 인지한다. ② 사이버폭력 상황에서 대처하고 방어하는 역할 수행한다. ③ 사이버폭력 상황에서 방관하지 않는 적극적인 마음을 갖춘다.		

진행단계	학습시간	진행내용
도입	5분	**감정 알기 : 상황 속 감정 인지하기** · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	**이론 알기 : 사이버폭력** · 사이버폭력 개념과 유형을 이해한다. · 사이버폭력 예방법과 대처방법을 안다. **활동하기1. 사이버갈취 알아보기** · 사이버갈취의 개념을 이해한다. · 자발적으로 도움을 주는 것과 강제로 도와주는 것의 차이를 인지한다. · 사이버범죄의 예방 및 대처방법에 대해 안다. **활동하기2. 딜레마토론** · 사이버폭력(사이버 강요)에 관련한 사례를 보고 문제를 해결하기 위해 어떤 선택지를 고를지 생각해본다. · 동년배의 선택 및 예상 답변을 보며 나의 생각에 대해 객관적으로 바라본다. · 선택지에 대한 입장을 정리하며 나의 도덕적 판단 원리를 인지한다. · 생활 속에서 딜레마 상황에 처했을 때 도덕적 판단 원리에 따라 행동할 수 있다.
마무리	5분	**다짐하기/마무리** · 사이버폭력에 대해 다시 한번 생각해본다. · 사이버 공간 속에서의 '용서'를 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (니꺼내꺼시티)

2) 스토리 및 활동

교육명		게임 과몰입 '피노키오'
등장인물		푸른이, 해달이, 피노키오, 제페토 할아버지, 틱틱이
전체 스토리	#S1	· 푸른이는 벤치에 앉아 핸드폰을 보는 피노키오에게 길을 물으려 다가갔어요. 그러나 너무 집중한 탓에 푸른이를 보지 못한 피노키오가 깜짝 놀라 핸드폰을 떨어뜨렸어요. 피노키오는 망가진 핸드폰을 보면서 불안해했어요. [피노키오의 표정 선택_감정 알기] · 무슨 일인지 물어봤지만 피노키오는 대답하지 않았어요. 푸른이는 도움이 필요하면 언제든지 이야기하라고 말하며 피노키오를 떠났어요.
	#S2	· 걱정되는 마음에 피노키오의 집에 찾아가 제페토 할아버지를 만났어요. 피노키오의 행방을 묻는 도중, 할아버지의 SNS 계정이 정지되었어요. 이유를 알아보기 위해 푸른이와 해달이는 피노키오가 다니는 학교로 찾아갔어요. 학교에서 피노키오를 만나 자세한 상황에 대해서 듣게 되었죠. 피노키오는 혼자 힘들어하고 있었어요. [피노키오 감정 이해하기] · 원치 않게 친구에게 빌려주었던 할아버지의 SNS 계정이 불법적으로 사용되어 정지가 된 거였어요. 또, 강요에 의해 하고 싶지 않은 게임을 하루 종일 해야만 했죠. [사이버폭력 이해하기, 사이버폭력 유형 알아보기] · 이러한 상황이 일어났을 때 어떻게 행동해야 할까요? [대처방법 알아보기] · 푸른이는 피노키오를 힘들게 한 친구들을 불렀고, 해달이가 잘못된 행동임을 알려주었어요. [사이버갈취 예방법 알기] · 친구들은 피노키오에게 진심어린 사과를 하였고, 사과받은 피노키오는 친구들을 용서했어요. [교내 사이버폭력 사례에 대한 처벌 규정 알기]
	#S3	· 친구들과 피노키오는 유행하는 노래에 맞춰 춤추는 영상을 찍었어요. A의 계정에 올릴 영상을 함께 찍었는데, 유명한 틱티커가 되려면 조회 수와 시청 시간이 높게 나와야 한다며 피노키오에게 틱틱 계정을 만들어서 영상을 매일 봐달라고 했어요. 하지만 피노키오는 계정을 만들고 싶지 않았고, 매일 보고 싶지도 않았어요. 내가 피노키오라면 어떤 선택을 해야 할까요? [딜레마 상황 속 입장 정립하기] [선택지] A. 친구에게 알겠다고 하고, 영상을 본다. B. 친구한테 싫다고 얘기하고, 영상을 보지 않는다. [선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?" [재질문_가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?
	#S4	· 니꺼내꺼시티의 스토리를 통해 용서하는 마음에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	· 게임 아이템을 뺏는 친구의 모습에 대한 대처방법을 알아보며 앞으로의 상황에 대해 다짐해보기 [다짐하기] · 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (니꺼내꺼시티) [인증도장]

학습지도 Tip

[#S3 / 딜레마 상황 속 입장 정립하기]

· 학습 지도자의 의견을 이야기하는 것은 지양하며, 학습자에게 특정 선택을 강요하지 않습니다.

· 학습자가 딜레마 상황에 관한 자신의 의견을 작성해본 뒤, 영상에서 보여주는 다양한 의견에 대해서도 생각해보며 도덕적 판단력을 기를 수 있도록 지도합니다.

· 다음 페이지에 첨부된 '3) 딜레마토론 활동 보조 자료'의 내용을 활용해 학습자의 사고 확장을 지원합니다.

3) 2차시 딜레마토론 활동 보조 자료

사례 확인

피노키오의 단짝인 친구가 피노키오에게 함께 찍은 영상을 틱틱에 올릴 테니, 피노키오의 가족들과 친한 친구들에게 전부 얘기해서 영상 조회수를 올려달라고 부탁하고 있다. 피노키오는 본인의 일이 아닌데, 가족들과 친구들에게 영상을 봐달라고 얘기하기가 곤란하다. 단짝 친구의 부탁이라 거절하기도 어렵다. 내가 피노키오의 입장이라면 어떻게 할 것인가?

A 학습 참여자가 'A. 친구에게 알겠다고 하고, 영상을 본다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
친한 친구의 부탁인데 모른 척 할 수가 없어요	1) 친하지 않은 반 친구가 부탁한다면? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 앞으로도 지속적으로 친구가 이러한 부탁을 한다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
가족이나 친한 친구에게 얘기하는 건 어렵지 않아요	1) 친구에게 도움을 준다면 구체적으로 어떤 변화가 있을까요? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 나에게 필요한 도움이 아닌데, 부탁하면 다른 사람들은 어떻게 받아들일까요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 다른 친구들도 도와줄 수 없는 입장이라면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
저도 그 친구에게 도움을 받은 적이 있어서 도와줘야 해요	1) 친구에게 도움을 받은 적이 없다면 도와주지 않을 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
도와주지 않았다가 친구랑 사이가 멀어질까 봐 무서워요	1) 도움을 줄 수 없는 상황을 친구에게 말하면, 친구가 이해하지 않을까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 도움을 주어 친구 관계가 지속적으로 유지된다면, 좋은 친구 관계라고 말할 수 있을까요? ▶ 다음 단계 주장을 강조하는 질문
도움을 준 대가로 보답을 받을 수 있을 것 같아서요	1) 친구가 당연히 대가에 대한 보답을 줄 거라고 확신하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 친구가 대가 없는 도움을 요청한다면? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문

B 학습 참여자가 'B. 친구한테 싫다고 얘기하고, 영상을 보지 않는다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
다른 친구에게 도움을 요청하지 않고, 제가 매일 영상을 봐서 도와줄래요	1) 다른 방법은 어떠한 것이 있을까요? ▶ 명료화 탐색 2) 내가 매일 본다고 말했지만, 사실 매일 보지 못한다면 어떻게 될까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
원하지 않는 일이기 때문에	1) 도움을 줄 때 어떤 마음으로 도와줘야 한다고 생각하나요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문 2) 도움을 요청한 친구는 어떤 마음으로 이야기했을까요? ▶ 역할 교환 3) 내가 도와줄 수 있는 상황임에도 불구하고, 도와주지 않는다면 친구의 기분은 어떨까요? ▶ 역할 채택/ 감정 질문
도와줘도 저에게 도움이 되는 일이 아니라서요	1) 왜 도움이 되지 않는다고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 도움이 되는 일이라면 친구를 도와줄 건가요? ▶ 특정 이슈 탐색
친구 때문에 다른 사람들한테까지 부탁하고 싶지 않아요	1) 친구와 학교생활을 하면서 어떤 것을 중요하게 생각하나요? ▶ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 2) 친구가 아닌, 내 일이라면 다른 사람에게 부탁해도 되나요? ▶ 명료화 탐색 3) 부탁하고 싶지 않은 이유는 무엇인가요? ▶ 특정 이슈 탐색

3차시 찰칵시티

1) 교육 개요

교육명	**사진을 빼앗긴 '벌거벗은 임금님'**		
여행행성	**찰칵시티**		
주제	**개인정보**	덕목	**약속**
목표	① 나의 소중한 개인정보를 보호하는 방법을 인지한다. ② 디지털 매체 이용 방법을 습득하고 올바르게 사용한다. ③ 사이버범죄를 예방하고 적극적으로 대처하는 기술을 터득한다.		

진행단계	학습시간	진행내용
도입	5분	**감정 알기 : 상황 속 감정 인지하기** · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	**이론 알기 : 개인정보** · 개인정보의 유형을 알고 보호해야 하는 정보를 구별한다. · 개인정보 유출의 예방 및 대처방법에 대해 안다. **활동하기 1. 디지털 매체를 이용할 때 주의해야 하는 점 알아보기** · 올바른 디지털 매체 이용법에 대해 알아본다. · 온라인그루밍 가해자들이 자주 사용하는 대화 수법을 인지한다. · 개인정보 유출의 예방 및 대처방법에 대해 안다. · 디지털 성범죄에 대해 인지하며 예방 및 대처방법에 대해 안다. **활동하기 2. 딜레마토론** · 사이버폭력(디지털 성범죄)에 관련한 사례를 보고 문제를 해결하기 위해 어떤 선택지를 고를지 생각해본다. · 동년배의 선택 및 예상 답변을 보며 나의 생각에 대해 객관적으로 바라본다. · 선택지에 대한 입장을 정리하며 나의 도덕적 판단 원리를 인지한다. · 생활 속에서 딜레마 상황에 처했을 때 도덕적 판단 원리에 따라 행동할 수 있다.
마무리	5분	**다짐하기/마무리** · 디지털 성범죄에 대해 생각해본다. · 개인정보와 관련한 다짐을 하며 '약속'에 대해 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (찰칵시티)

2) 스토리 및 활동

교육명		사진을 빼앗긴 '벌거벗은 임금님'
등장인물		푸른이, 해달이, 임금님, 박기자, 재단사, 신하1, 신하2, 경찰
전체 스토리	#S1	· 푸른이는 멋쟁이 임금님이 근심에 빠져 나라와 백성을 살피지 않고 방에서만 지낸다는 소식을 들었어요. 그래서 임금님이 있는 찰칵시티 성으로 찾아갔죠. 임금님은 푸른이를 반기며 그간의 일들을 말해주었어요. (과거로 시점 전환). "임금님! 세상에서 하나뿐인 옷을 만들어드릴게요! 착한 사람 눈에만 보이는 옷이지요~", 사실 옷은 누구에게도 보이지 않았어요. 재단사가 임금님을 속인 거였죠! [임금님의 표정 선택 _ 감정 알기]
	#S2	· 임금님은 재단사에게 산 옷을 오픈채팅방을 통해 사귄 친구 A에게 자랑했어요. 그러자 A는 사진으로 보고 싶다고 했어요. 혼자만 보겠다는 A의 말을 믿고 임금님은 사진을 보내주었어요. 벌거벗은 모습의 임금님의 모습이 담긴 사진이었죠! [온라인 그루밍 이해하기, 가해자의 대화 수법 알아보기] · 찰칵일보 기자였던 A는 사진을 본 뒤, 오픈채팅방에서 만난 익명의 상대방(임금님)의 개인정보를 찾아내기 시작했어요. [SNS게시물 속 개인정보 유출 정보 찾아보기] · SNS를 열심히 살펴보던 A는 사진 속 벌거벗고 있는 사람이 찰칵시티의 임금님이라는 사실을 알게 되었어요. 벌거벗은 임금님의 사진으로 기사를 쓰기 전, 좀 더 많은 것을 얻기 위해 친구인 척 위장하여 임금님을 괴롭혔죠. [안전한 SNS 사용 방법 알아보기]
	#S3	· 힘들어하는 임금님을 본 푸른이. 해달이와 함께 범인을 찾기 시작했어요. 그러던 중 기자 A의 혼잣말을 듣고 그가 범인이라는 것을 알게 되었죠. 하지만 임금님에게 알리지 못한 채 기자 A에게 붙잡히고 맙니다. 자신이 범인임을 들킨 A는 임금님에게 사실을 말하면, 푸른이 합성사진을 만들어 찰칵 일보에 올린다고 협박했어요. 이때 내가 푸른이라면 어떤 선택을 해야 할까요? [딜레마 상황 속 입장 정립하기] [선택지] A. 임금님에게 범인을 알려준다. B. 모르는 척한다. [선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?" [재질문_가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?
	#S4	· 이후 기자 A는 경찰에 잡혀갔어요. [온라인그루밍 대처방법 알아보기] · 찰칵시티 스토리를 통한 약속의 태도에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	· 디지털 세상에서 개인정보를 소중히 생각하기 [다짐하기] [개인정보 지키는 방법 알아보기] · 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (찰칵시티) [인증도장]

학습지도 Tip

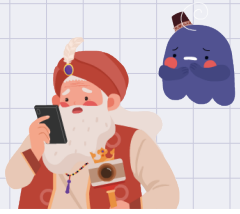
[#S3 / 딜레마 상황 속 입장 정립하기]

· 학습 지도자의 의견을 이야기하는 것은 지양하며, 학습자에게 특정 선택을 강요하지 않습니다.

· 학습자가 딜레마 상황에 관한 자신의 의견을 작성해본 뒤, 영상에서 보여주는 다양한 의견에 대해서도 생각해보며 도덕적 판단력을 기를 수 있도록 지도합니다.

· 다음 페이지에 첨부된 '3) 딜레마토론 활동 보조 자료'의 내용을 활용해 학습자의 사고 확장을 지원합니다.

3) 3차시 딜레마토론 활동 보조 자료



사례 확인

푸른이는 임금님에게 친한 친구인 척 행동하여 민감한 개인정보들을 빼앗고, 그것으로 협박한 범인이 기자 A(이하 박기자)라는 사실을 알게 되었다. 하지만 박기자가 임금님에게 범인을 알리게 되면, 악의적으로 합성된 푸른이의 합성 사진을 찰칵 일보에 뿌린다고 하여 곤란한 상황이다. 범인을 임금님에게 알려주지 않는다면, 임금님은 계속해서 협박받으며 힘들어할 것이다. 내가 푸른이라면 이때 어떻게 행동할 것인가?

A 학습 참여자가 'A. 임금님에게 범인을 알려준다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
제가 도와주지 않으면 임금님을 도와줄 사람이 없어요.	1) 나 말고 다른 사람도 범인의 정체를 알고 있다면? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 임금님을 도와줬는데 내 도움에 고마워하지 않는다면? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
힘들어하는 임금님의 모습을 더 이상 보고 싶지 않아요.	1) 임금님에게 도움을 준다면 구체적으로 어떤 변화가 있을까요? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 임금님이 평소 알고 지냈던 사람이 범인이라는 것을 알고 더 큰 상처를 받게 된다면? ▶ 보편적 결과 탐색 3) 평소 임금님이 다른 친구들을 괴롭히는 나쁜 사람이라면 그래도 도와줄 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 4) 임금님이 아니라 내가 잘 모르는 사람이 그런 협박을 받고 있다는 사실을 알게 된다면 도와줄 건가요? ▶ 역할 채택/ 상황을 복잡하게 만드는 질문
박기자가 한 행동은 범죄이므로 임금님에게 범인을 알려줘서 벌을 받게 해야 해요.	1) 박기자가 사진이 아닌, 임금님의 다른 비밀로 협박하고 있다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 내가 박기자와 친한 사이라면 그래도 벌을 받게 할 것인가요? ▶ 역할 채택/ 상황을 복잡하게 만드는 질문
범인을 알고 있었음에도 얘기하지 않았다는 것을 임금님이 알게 되면 저에게 많이 실망할 거예요.	1) 임금님이 나에게 실망할까 봐 범인을 알려주는 것인가요? ▶ 명료화 탐색 2) 어떤 부분에 실망할 것이라 생각하나요? ▶ 명료화 탐색
임금님을 도와주면 큰 보상을 받을 수 있을 것 같아서요.	1) 임금님이 큰 보상을 해 줄 거라고 확신하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 임금님이 보상은 해줄 수 없다고 한다면 어떻게 하시겠어요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 임금님이 대가 없는 도움을 요청한다면요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문

B 학습 참여자가 'B. 모르는 척한다.'를 선택할 경우

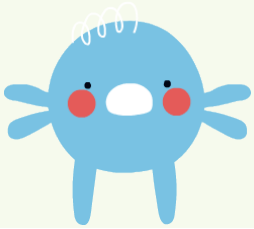
참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
직접적으로 말하지 않아도 알릴 수 있는 방법을 찾을 거예요.	1) 예를 들면 다른 방법은 어떠한 것이 있을까요? ▶ 명료화 탐색 2) 범인을 알고 있어도 말하지 않은 걸 임금님이 알게 된다면, 기분이 어떨까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문/ 감정 질문
저 말고 도와줄 수 있는 사람이 분명 있을 거예요.	1) 나 말고 임금님을 도와줄 사람이 없다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 내가 도와줄 수 있는 상황임에도 불구하고, 도와주지 않는다면 친구의 기분은 어떨까요? ▶ 역할 채택/ 감정 질문 3) 도와주는 사람이 없어서 문제가 해결되지 않는다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
임금님에게 바로 알리지 않고 경찰에 신고할래요.	1) 경찰에 신고해서 박기자가 나에게 보복한다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 임금님에게 알리지 않고 신고를 하게 되면, 임금님이 나에게 뭐라고 할 것 같나요? ▶ 역할 채택, 보편적 결과 탐색
모르는 사람에게 사진을 보낸 임금님 잘못도 있으니까요.	1) 만약 내가 임금님의 입장이라면, 기분이 어떨까요? ▶ 감정 질문/ 역할 고민 2) 모두가 그렇게 답변한다면 어떤 결과가 나올까요? ▶ 보편적 결과 탐색 3) 내가 모르는 척하면, 우리 가족들은 어떻게 생각할까요? ▶ 특정 이슈 탐색 4) 임금님의 잘못이란, 구체적으로 무엇을 말하는 건가요? ▶ 명료화 탐색
도와줬다가 저도 피해 입을 것 같아서요	1) 피해란 구체적으로 무엇을 말하는 건가요? ▶ 명료화 탐색 2) 예전에도 나에게 비슷한 상황이 있었는데 아무도 도와주지 않아서 몹시 힘들었던 기억이 있다면요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 도와주지 않았을 때 어떤 상황이 발생할 수 있을까요? ▶ 보편적 결과탐색 4) 내가 피해를 입지 않은 상황이라면 도와줄 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문

4차시 디지털 네버랜드

1) 교육 개요

교육명	가짜뉴스에 휘말린 '피터팬'		
여행행성	디지털 네버랜드		
주제	디지털 리터러시	덕목	정직
목표	① 디지털 정보를 이해하고 활용하는 방법에 대해 인지한다. ② 필요한 정보를 효과적으로 수집하고 신뢰성 있는 정보를 선택할 수 있다. ③ 사이버폭력을 예방하고 적극적으로 대처하는 태도를 갖는다.		

진행단계	학습시간	진행내용
도입	5분	**감정 알기 : 상황 속 감정 인지하기** · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	**이론 알기 : 디지털 리터러시** · 디지털 리터러시 개념을 이해한다. · 디지털 정보의 특성을 이해하고, 필요한 정보를 효과적으로 수집하는 방법에 대해 안다. · 디지털 게시물을 작성할 때 유의해야 할 점을 알아보고 실제로 활용한다. **활동하기1. 가짜뉴스 구별하기** · 사이버 렉카 사례를 통해 허위정보에 대해 알아본다. · 신뢰성 있는 정보를 구별하는 방법을 터득한다. **활동하기2. 딜레마토론** · 사이버폭력(사이버 렉카)에 관련한 사례를 보고 문제를 해결하기 위해 어떤 선택지를 고를지 생각해본다. · 동년배의 선택 및 예상 답변을 보며 나의 생각에 대해 객관적으로 바라본다. · 선택지에 대한 입장을 정리하며 나의 도덕적 판단 원리를 인지한다. · 생활 속에서 딜레마 상황에 처했을 때 도덕적 판단 원리에 따라 행동할 수 있다.
마무리	5분	**다짐하기/마무리** · 디지털 리터러시에 대해 다시 한번 생각해본다. · 사이버 공간 속에서의 '정직'를 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (디지털 네버랜드)



2) 스토리 및 활동

교육명		가짜뉴스에 휘말린 '피터팬'
등장인물		푸른이, 해달이, 피터팬, 후크, 웬디, 아이1, 아이2
전체 스토리	#S1	· 피터팬이 도움이 필요하다며 푸른이를 찾아왔어요. 웬디가 피터팬에게 핸드폰을 주고 네버랜드를 떠난 이후로 네버랜드에 너무 많은 정보가 떠돌아다닌다고 해요. 그중엔 가짜 정보도 많았죠. 그래서 찾고 있는 정보가 무엇인지 정확하게 판단하기 어렵다는 고민을 털어놨어요. [피터팬의 표정 선택 - 감정 알기] · 가짜 정보로 고통받는 시민들을 구하기 위해 푸른이는 서둘러 네버랜드로 출발했어요.
	#S2	· 네버랜드 아이들은 가짜뉴스 너튜브를 시청하는 중이었어요. 진짜 뉴스와 비슷해 구별이 어려웠죠. 하지만 해달이를 통해 가짜뉴스라는 것을 알게 되었어요. [디지털 리터러시 이해하기, 디지털 미디어 이용 방법 알아보기, 가짜뉴스 구별하기] · 더이상 네버랜드 시민들이 가짜뉴스에 휘말리지 않도록 피터팬은 네버기자단을 만들어 활동하기로 했어요.
	#S3	· 네버기자단은 꾸준한 활동을 통해 사람들이 신뢰하는 기자단이 되었어요. 어느 날, 후크가 기자단을 찾아와 도와달라고 말했어요. 팅커벨을 때리는 듯한 사진이 게시된 인별그램 화면을 보여주면서요. 후크는 어떤 기분이었을까요? [후크의 감정 이해하기] · 사진의 각도와 게시글을 보니 후크는 억울한 상황에 처해 있는 것 같았어요. 그러나 이때. 피터팬은 지금까지 네버랜드를 힘들게 한 가짜뉴스 유포자가 후크였다는 사실을 알게 되었어요. [사이버 렉카 이해하기] · 후크는 자신의 잘못을 진심으로 뉘우치고 있다고 말하는 상태인데, 피터팬은 네버랜드 시민들을 힘들게 한 후크를 도와줄지 모르는 척할지 고민하고 있어요. 이때 내가 피터팬이라면 어떤 선택을 해야 할까요? [딜레마 상황 속 입장 정립하기] [선택지] A. 후크를 도와준다. B. 후크를 도와주지 않는다. [선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?" [재질문_가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?
	#S4	· 디지털 네버랜드 스토리를 통한 정직의 태도에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	· 가짜뉴스를 업로드하는 친구의 모습에 대한 대처방법을 알아보며 앞으로의 상황에 대해 다짐해보기 [다짐하기] · 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (디지털 네버랜드) [인증도장]

학습지도 Tip

[#S3 / 딜레마 상황 속 입장 정립하기]

· 학습 지도자의 의견을 이야기하는 것은 지양하며, 학습자에게 특정 선택을 강요하지 않습니다.

· 학습자가 딜레마 상황에 관한 자신의 의견을 작성해본 뒤, 영상에서 보여주는 다양한 의견에 대해서도 생각해보며 도덕적 판단력을 기를 수 있도록 지도합니다.

· 다음 페이지에 첨부된 '3) 딜레마토론 활동 보조 자료'의 내용을 활용해 학습자의 사고 확장을 지원합니다.

3) 4차시 딜레마토론 활동 보조 자료

사례 확인

후크는 그동안 사람들이 좋아할 만한 정보들을 사실 확인 없이 무분별하게 편집하여 영상을 만들어왔다. 이 가짜뉴스 영상들로 인해 디지털 네버랜드는 위험에 빠졌다. 얼마 후 후크에 대한 루머가 반 게시글에 올라오며, 오해를 한 친구들은 후크를 피하고 욕하고 있는 상황이다.
네버기자단으로 활동하고 있는 피터팬이 정정기사를 올리면 후크에 대한 루머는 없어지겠지만, 피터팬은 이런 일들 모두 후크가 자초한 일이라며 도와주고 싶지 않아 한다.
하지만 지금 힘들어 하는 후크를 도와주지 않는다면 후크는 계속해서 상처를 입을 것이다.
이때 내가 푸른이라면 어떻게 할 것인가?

A 학습 참여자가 'A. 후크를 도와준다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
후크가 가짜뉴스를 배포한 잘못이 있지만, 후크에 대한 루머와는 관련이 없어요.	1) 후크를 도와주면 가짜뉴스로 인해 피해입은 학생들은 어떻게 생각할까요? ▶ 역할 교환/ 특정 이슈 탐색 2) 후크가 도움을 받은 이후, 이전 자신의 잘못을 반성하지 않는다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
후크에 대한 루머는 사실이 아니니까요. 사실을 바로 잡아야 한다고 생각해요.	1) 루머인줄 알았던 게시물의 내용이 사실이라면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 왜 사실을 바로잡아야 한다고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색/ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 3) 정정기사를 배포하여도 상황이 바뀌지 않는다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
내가 도와주지 않으면 후크는 계속해서 상처를 입을 테니까요.	1) 후크에게 도움을 준다면 구체적으로 어떤 변화가 있을까요? ▶ 특정 이슈 탐색
도움이 필요한 것을 알면서도 도와주지 않는다면 제 마음이 불편할 것 같아서요.	1) 왜 불편함을 느낀다고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 양심에 걸린다는 것의 기준은 무엇인가요? ▶ 명료화 탐색/ 특정 이슈 탐색
사실이 아닌 이야기로 한 사람을 괴롭히는 것은 잘못된 일이니까요.	1) 사실이라면 후크가 괴롭힘을 당해도 괜찮나요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문 2) 도와주었다가 본인도 괴롭힘을 당하면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
같은 반 친구끼리 친하게 지내야 하니까요.	1) 후크가 나와 잘 알지 못하는 사람이라면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 도움을 주었다가 나도 오해를 받고 피해를 보게 된다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문

B 학습 참여자가 'B. 후크를 도와주지 않는다.'를 선택할 경우

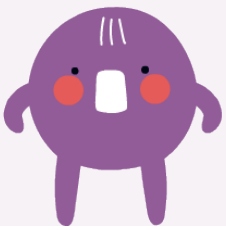
참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
이전 잘못으로 인해 벌을 받은 것이라고 생각해서요.	1) 가짜뉴스를 배포한 잘못으로 괴롭힘을 당하고 있는 모습을 모르는 척하는 것이 정당한 행동일까요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문 2) 두 개의 사건은 어떤 연관성이 있나요? ▶ 이슈 간 관계 탐색 3) 용서를 하고 변화하도록 도와주는 입장에 대해서는 어떻게 생각하시나요? ▶ 특정 이슈 탐색/ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 4) 후크는 가짜뉴스로 인해 피해 입는 사람이 있을 것이라는 것을 알고 영상을 업로드했을까요? ▶ 특정 이슈 탐색
반 친구들이 그 게시물을 의심 없이 믿는 거라면 평소 후크의 행동에도 문제가 있지 않았을까요?	1) 후크의 행동에 어떤 문제가 있었을까요? ▶ 명료화 탐색 2) 사실이 아닌 이야기로 나에 대해 좋지 않은 소문들이 학교에 퍼진다면 어떤 기분이 들까요? ▶ 역할 교환/ 특정 이슈 탐색
후크를 도와주다가 저도 왕따를 당할 수 있으니까요.	1) 도와주지 않는 이유가 나도 함께 미움받고 싶지 않아서인가요? ▶ 명료화 탐색 2) 본인이 같은 반 친구라면, 힘들어하는 친구를 돕는 것이 미움받거나 왕따당할 수 있는 일이라고 생각하는 이유는 무엇인가요? ▶ 명료화 탐색/ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문 3) 문제를 외면하는 것이 옳은 일인가요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
정정기사를 올려도 반 친구들 중 믿지 않는 친구들이 있을 것 같아서요. 소용없는 일이에요.	1) 왜 소용이 없을 것이라고 생각하나요? 정정기사를 보고 후크의 말을 믿는 친구들도 있지 않을까요? ▶ 이슈 간 관계 탐색/ 다음 단계 주장을 강조하는 질문
후크 스스로 해명해야 하는 일이라고 생각해서요.	1) 내가 도움이 필요할 때 아무도 나서서 도와주지 않는다면 어떤 기분이 들 것 같나요? ▶ 역할 채택/ 감정 질문
도와주고 싶지 않은 피터팬의 입장도 존중해야 돼요.	1) 사실이 아닌 이야기로 괴롭힘을 당하고 있는 후크의 상황을 외면하게 두는 것이 피터팬을 위한 것일까요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문

5차시 스노우시티

1) 교육 개요

교육명	**저작권을 잘 모르는 '백설공주'**		
여행행성	**스노우시티**		
주제	**저작권**	덕목	**소유**
목표	① 디지털 세상에서 보호해야 할 나의 권리와 책임을 인식한다. ② 일상 속 저작권 보호를 위한 실천 의식을 가지고 생활한다. ③ 사이버폭력을 예방하고 적극적으로 대처하는 태도를 갖춘다.		

진행단계	학습시간	진행내용
도입	5분	**감정 알기 : 상황 속 감정 인지하기** · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	**이론 알기 : 저작권** · 저작권 개념과 종류를 이해한다. · 저작권과 저작물에 대해 구분해본다. · 저작권을 보호해야 하는 이유에 대해 인지한다. **활동하기1. 저작권 이용하기** · 저작권 이용 방법에 대해 알아보며 실생활에서 적용할 수 있는 부분에 대해 고민해본다. · 나의 저작권을 보호하는 방법에 대해 알아본다. **활동하기2. 딜레마토론** · 저작권 침해에 관련한 사례를 보고 문제를 해결하기 위해 어떤 선택지를 고를지 생각해본다. · 선택지에 대한 입장을 정리하며 나의 가치관을 이해한다.
마무리	5분	**다짐하기/마무리** · 저작권에 대해 다시 한번 생각해본다. · 사이버 공간 속에서의 '소유'를 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (스노우시티)



2) 스토리 및 활동

교육명		저작권을 잘 모르는 '백설공주'
등장인물		푸른이, 해달이, 백설공주, 사냥꾼, 새왕비, 기자, 마법핸드폰, 일곱난쟁이(마을 주민)
전체 스토리	#S1	· 스노우시티에는 서로의 것을 훔치지 않고 소중하게 생각하는 하얀 마음을 가진 사람들이 살고 있었어요. 그리고 모든 것을 알고 있는 마법핸드폰을 가진 새왕비와 아름다운 백설공주가 살고 있었죠. 백설공주는 꾸준한 틱틱 영상 업로드로 백성들에게 사랑받고 있었어요. 이를 시샘한 새왕비가 백설공주의 스마트폰을 뺏었고, 화가 난 공주는 새왕비의 마법핸드폰을 훔쳐 성에서 도망 나왔죠. [새왕비의 표정 선택 – 감정 알기]
	#S2	· 도망 나온 백설공주는 일곱 난쟁이의 집에서 살게 되었어요. 새왕비의 마법핸드폰은 백설공주에게 틱틱 조회수를 올리기 위해서 커버 댄스 영상과 영화 리뷰 영상을 찍어 올리라고 알려주었어요. 그런데 백설공주가 영상을 올릴수록 스노우시티는 점차 검게 변했어요! 또, 다른 사람들도 저작권 의식 없이 무분별하게 영상을 업로드하기 시작했죠. [저작권의 의미 알아보기] · 다행히 함께 있던 해달이가 문제의 원인을 알려줬어요. [교실 내 저작물 찾아보기, 저작물의 종류 알아보기] · 백설공주는 저작권을 침해당한 사람들이 무기력하게 지내는 것을 보며 자신의 잘못을 깨달았어요. [저작권 보호 이유 알아보기, 실생활에서의 저작권 이용 방법 알아보기]
	#S3	· 빼앗긴 마법 핸드폰을 되찾기 위해 새왕비가 보낸 사냥꾼이 백설공주를 찾아왔어요. 백설공주는 마법핸드폰을 돌려주고 새왕비에게 사과하기 위해 스노우시티 성으로 향했어요. 숲길을 걷던 중 몰래 무언가를 하고 있는 사냥꾼의 모습이 보였어요. 사냥꾼은 마법핸드폰에 있는 새왕비가 만든 저작물을 그대로 본인의 저작물인 것처럼 너튜브에 올리고 있었어요. 이 모습을 본 백설공주는 사냥꾼에게 잘못된 일이라고 얘기했어요. 그러나 사냥꾼은 아무에게도 말하지 않으면 수익금을 나눠 주겠다고 하네요. 백설공주는 새왕비에게 사과하고 싶은 마음이 있었지만, 한편으로는 핸드폰을 뺏어간 새왕비가 원망스럽기도 해요. 내가 백설공주라면 어떤 선택을 할까요? [딜레마 상황 속 입장 정립하기] [선택지] A. 사냥꾼이 하는 일을 모르는 척한다. B. 새왕비에게 알린다. [선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?" [재질문_가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?
	#S4	· 스노우시티 스토리를 통해 소유의 태도에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	· 다른 사람의 자료를 숙제로 제출하려고 하는 친구의 모습에 대한 대처방법을 알아보며 앞으로의 상황에 대해 다짐해보기 [다짐하기] · 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (스노우시티) [인증도장]

학습지도 Tip

[#S3 / 딜레마 상황 속 입장 정립하기]

· 학습 지도자의 의견을 이야기하는 것은 지양하며, 학습자에게 특정 선택을 강요하지 않습니다.

· 학습자가 딜레마 상황에 관한 자신의 의견을 작성해본 뒤, 영상에서 보여주는 다양한 의견에 대해서도 생각해보며 도덕적 판단력을 기를 수 있도록 지도합니다.

· 다음 페이지에 첨부된 '3) 딜레마토론 활동 보조 자료'의 내용을 활용해 학습자의 사고 확장을 지원합니다.

3) 5차시 딜레마토론 활동 보조 자료

사례 확인

세상의 모든 것을 알려주는 마법핸드폰을 가져간 사냥꾼은 새왕비가 만든 저작물들을 그대로 사용하여 본인의 유튜브 계정에 올리려고 하고 있다.
아무에게도 말하지 않으면 저작물로 번 돈의 일부를 백설이에게 주겠다고 한다.
하지만 이 사실을 새왕비에게 알리지 않는다면 새왕비는 본인의 저작물들을 사냥꾼에게 뺏기게 되는 상황이다. 이때 내가 백설이라면 어떻게 할 것인가?

A 학습 참여자가 'A. 사냥꾼이 하는 일을 모르는 척한다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
아직 새왕비에 대한 화가 풀리지 않아서 도와주고 싶지 않아요.	1) 도와주지 않았을 때, 어떤 상황이 발생할 수 있을까요? ▶ 보편적 결과 탐색 2) 범인을 알고 있어도 말하지 않은 걸 새왕비가 알게 된다면 새왕비의 기분은 어떨까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문, 감정 질문 3) 나의 감정으로 잘못된 행동을 모르는 척하는 것이 정당한 행동일까요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
새왕비에게 이 사실을 바로 알리지 않고 신고할래요.	1) 신고하면 어떤 일이 발생할까요? ▶ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 2) 신고 상황을 새왕비가 알게 된다면 나에게 뭐라고 할 것 같나요? ▶ 역할 채택, 보편적 결과 탐색
도와줬다가 저도 피해를 입을 것 같아서요.	1) 피해란, 구체적으로 무엇을 말하는 건가요? ▶ 명료화 탐색 2) 도와주지 않았을 때 어떤 상황이 발생할 수 있을까요? ▶ 보편적 결과 탐색 3) 이후 나에게 아무런 피해가 없다면요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
도와줘도 저에게 도움이 되는 일은 아니라서요. 모르는 척하면 돈을 벌 수 있으니까요.	1) 왜 도움이 되지 않는다고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 도움이 되는 일이라면 새왕비를 도와줄 것인가요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 모르는 척해서 돈을 버는 것은 정당하다고 생각하나요? ▶ 이유를 묻기 위한 질문
사냥꾼이 (보복할 수 있으니) 무서워서요.	1) 사냥꾼이 어떤 보복을 할 것이라 생각하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 갈등이 무서워서 피한다면 앞으로 이러한 문제들을 어떻게 바로잡을 수 있을까요? ▶ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 3) 내가 피해를 입지 않는다면 도와줄 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문

B 학습 참여자가 'B. 새왕비에게 알린다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
저만 봤기 때문에 제가 도와주지 않으면 새왕비를 도와줄 사람이 없어요.	1) 나 말고 다른 사람도 이 상황을 알고 있다면? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 새왕비가 내 도움에 고마워하지 않는다면? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문 3) 새왕비가 도움을 받은 이후, 이전의 자신의 잘못을 반성하지 않는다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
사냥꾼이 한 행동은 잘못된 행동이니까 알려줘서 벌을 받게 해야 돼요.	1) 사냥꾼의 잘못이란, 구체적으로 무엇을 말하는 건가요? ▶ 명료화 탐색 2) 내가 사냥꾼과 친한 사이라면, 사냥꾼이 벌을 받게 할 것인가요? ▶ 역할 채택, 상황을 복잡하게 만드는 질문
새왕비를 도와주면 제 핸드폰을 돌려받을 수 있을 것 같아서요.	1) 어떤 마음으로 상대방을 돕는 것이 올바르다고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색, 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문 2) 새왕비가 보상은 해줄 수 없다고 한다면 어떻게 할 것인가요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 새왕비가 대가 없는 도움을 요청한다면? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
나중에 새왕비가 이 사실을 알게 되면 속상해할 것 같아서요.	1) 새왕비가 사냥꾼이 제작물을 사용했을 리가 없다고 사실을 믿지 않는다면 어떻게 할 건가요? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 평소 새왕비가 나를 괴롭히는 나쁜 사람이라면 그래도 도와줄 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 3) 새왕비가 평소 알고 지냈던 사냥꾼이 저작물을 훔쳤다는 사실을 알고 더 큰 상처를 받게 된다면? ▶ 보편적 결과 탐색
사냥꾼의 잘못을 한번 모르는 척 하면 또 다른 잘못으로 번져갈 수 있어요.	1) 또 다른 잘못이라 함은, 어떤 잘못이 있나요? ▶ 잘못의 종류에 대한 질문/ 명료화 탐색 2) 고의성 있는 행동이 아닌, 저작권에 대해 잘 알지 못하여 한 행동이라면 어떻게 하시겠어요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
수익금을 준다고 하더라도 많은 돈을 주지는 않을 것 같아서요. 그 적은 돈에 제 양심을 팔고 싶지는 않아요.	1) 새왕비에게 이 사실을 알리면, 그 이후 새왕비와 사냥꾼은 나에게 어떻게 행동할 것이라고 생각하나요? ▶ 관계지향 질문 2) 만약 사냥꾼이 내가 원하는 만큼의 큰돈을 준다고 하면요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 3) 내가 얻을 수 있는 이익보다 양심과 정직함이 더 중요하다고 생각하나요? ▶ 이슈 간 관계 탐색

6차시 누가누구랜드

1) 교육 개요

교육명	나를 잃어버린 '흥부'		
여행행성	누가누구랜드		
주제	온라인 정체성	덕목	책임
목표	① 디지털 세상과 현실 세계의 나의 모습에 대해 인지한다. ② 디지털 세상에서 건강한 나의 이미지를 갖고 생활한다. ③ 디지털 역기능(디지털 과의존)의 사례를 찾아보고 디지털 역기능 예방의 필요성을 이해한다.		

진행단계	학습시간	진행내용
도입	5분	**감정 알기 : 상황 속 감정 인지하기** · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	**이론 알기 : 온라인 정체성** · 온라인 정체성에 대한 개념을 이해한다. · 현실세계의 나와 디지털 세상에서의 나의 모습에 대해 인지한다. · 디지털 세상에서의 건강한 나의 이미지를 그려본다. **활동하기1. 디지털기기 활용하기** · 디지털 과의존에 대해 알아보고 문제점을 인식한다. · 디지털기기를 긍정적으로 활용하는 방법 찾아보기 **활동하기2. 딜레마토론** · 학교에서 일어날 법한 사례를 보고 문제를 해결하기 위해 어떤 선택지를 고를지 생각해본다. · 동년배의 선택 및 예상 답변을 보며 나의 생각에 대해 객관적으로 바라본다. · 선택지에 대한 입장을 정리하며 나의 도덕적 판단 원리를 인지한다. · 생활 속에서 딜레마 상황에 처했을 때 도덕적 판단 원리에 따라 행동할 수 있다.
마무리	5분	**다짐하기/마무리** · 온라인 정체성에 대해 다시 한번 생각해본다. · 사이버 공간 속에서의 '책임'을 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (누가누구랜드)

2) 스토리 및 활동

교육명		나를 잃어버린 '흥부'
등장인물		푸른이, 해달이, 흥부, 놀부, 제비, 선생님, 반 친구들
전체 스토리	#S1	· 해달이는 연락이 닿지 않는 흥부를 걱정하며 푸른이와 함께 누가누구랜드로 떠났어요. [해달이 감정 이해하기] · 흥부네 학교에서 같은 반 친구인 놀부를 만났고, 흥부가 학급회장으로서 역할을 제대로 하지 않는다는 이야기를 전해 들었어요.
	#S2	· 흥부의 집으로 가던 푸른이는 흥부의 인별그램 게시물들을 보게 되었어요. 게시물이 30분마다 올라오고 있었죠. 흥부의 집을 찾아간 푸른이와 해달이는 흥부의 이야기를 듣게 되었어요. 흥부는 얼마 전 다리를 다친 제비를 도와주었고, 선물로 박씨를 하나 받아 키웠어요. 얼마 뒤, 무럭무럭 자란 박을 열자 도깨비 키보드가 나왔죠. 인별그램에 도깨비 키보드가 보정해준 사진을 계속해서 올렸어요. 그러자 팔로워와 좋아요 수가 크게 늘었어요. 흥부는 도깨비 키보드가 디지털 세계의 일이라면 무엇이든 '뚝딱!' 해결해준다는 사실을 알게 되었어요. [스마트폰이 나에게 미친 영향 돌아보기, 디지털 과의존 사례 찾아보기, 디지털 기기 활용법 생각해보기] · 그러던 중 흥부는 도깨비 키보드가 보정해준 사진을 무분별하게 사용하면서 현실의 모습은 등한시하는 자신의 모습을 알게 됐어요. 그리고 디지털 세상과 현실에서 자신이 원하는 '나'의 모습은 무엇인지 고민했죠. [온라인 정체성 이해하기, 나의 모습 표현하기]
	#S3	· 어느 날 흥부네 담임 선생님께서는 반 아이들에게 숙제를 내주셨어요. 수행평가 점수로 반영되는 중요한 숙제였죠. 흥부는 놀부가 인터넷에서 다른 사람이 올린 의견을 그대로 베껴 제출했다는 것을 알게 되었어요. 흥부는 학급회장으로서 담임 선생님께 이 사실을 말씀드리고 싶었어요. 하지만 과거에 자신이 학급회장으로서 역할을 제대로 수행하지 못했을 때 많은 도움을 준 놀부를 생각하니 마음이 불편해졌어요. 이때 내가 흥부라면 어떻게 할 것인가요? [딜레마 상황 속 입장 정립하기] [선택지] A. 선생님께 말씀드린다. B. 모르는 척한다. [선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?" [재질문_가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?
	#S4	· 누가누구랜드 스토리를 통해 책임의 태도에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	· 정직하지 못한 행동을 하는 친구의 모습에 대한 대처방법을 알아보며 앞으로의 상황에 대해 다짐해보기 [다짐하기] · 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (누가누구랜드) [인증도장]

학습지도 Tip

[#S3 / 딜레마 상황 속 입장 정립하기]

· 학습 지도자의 의견을 이야기하는 것은 지양하며, 학습자에게 특정 선택을 강요하지 않습니다.

· 학습자가 딜레마 상황에 관한 자신의 의견을 작성해본 뒤, 영상에서 보여주는 다양한 의견에 대해서도 생각해보며 도덕적 판단력을 기를 수 있도록 지도합니다.

· 다음 페이지에 첨부된 '3) 딜레마토론 활동 보조 자료'의 내용을 활용해 학습자의 사고 확장을 지원합니다.

3) 6차시 딜레마토론 활동 보조 자료

사례 확인

도깨비 키보드를 돌려준 후 일상으로 돌아온 흥부는 다시 학급회장의 역할에 책임을 다하고 있다. 그러던 어느 날, 놀부가 제출한 과제가 다른 사람의 의견을 베껴 썼다는 사실을 흥부가 알게 된다. 학교 선생님께서는 우리 반에서 놀부가 작성한 과제가 가장 좋다면서 칭찬을 하고 계신 상황이다. 과제 점수가 수행평가에도 영향을 주기 때문에 나는 회장으로서 형평성에 맞게 이 사실을 선생님께 알려야 된다고 생각하지만, 한편으로는 내가 도깨비 키보드로 인해 책임을 다하고 있지 않을 때, 회장의 역할을 대신해준 놀부를 생각하면 마음이 불편하기도 하다. 내가 흥부라면 어떻게 할 것인가?

A 학습 참여자가 'A. 선생님께 말씀드린다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
놀부가 한 행동은 잘못된 행동이니 벌을 받게 해야 돼요. 그래야 다음부터 정직하게 숙제를 할 테니까요.	1) 놀부의 잘못이란, 구체적으로 무엇을 말하는 건가요? ▶ 명료화 탐색 2) 벌을 받으면 다음부터는 정직하게 숙제를 할까요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 선생님께 이 사실을 알리면, 그 이후 놀부는 나에게 어떻게 행동할 것이라고 생각하나요? ▶ 관계 지향적 질문
놀부 때문에 좋은 점수를 받지 못한 친구들이 속상해할 것 같아서요. 저 또한 놀부의 행동으로 수행평가 점수에 영향을 받을 것 같아서요.	1) 놀부가 한 행동이 수행평가 점수에 아무런 영향도 주지 않는다면 어떻게 할 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 선생님께서 사실을 알고 이번 숙제의 결과를 수행평가 점수에 넣지 않고, 또 다른 숙제를 낸다면? ▶ 보편적 결과 탐색 3) 놀부가 우리 반이 아니라, 나와 상관없는 옆 반 친구라면? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
놀부에게 잘못된 행동이라는 것을 알려줘야 해요.	1) 놀부가 직접 잘못을 뉘우칠 수 있도록 할 수 있는 방법이 있지 않을까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 2) 선생님께 말씀드렸다가 나도 오해를 받고 피해를 보게 된다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 3) 놀부의 잘못을 알리면 구체적으로 어떤 변화가 있을까요? ▶ 특정 이슈 탐색
학급회장으로서 같은 반 친구의 잘못을 모르는 척할 수 없어요.	1) 만약 내가 학급회장이 아니라면 어떻게 할 건가요? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 학급회장으로서의 책임은 어떤 것이라고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색 3) 놀부가 나의 절친한 친구라면 어떻게 할 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문

B 학습 참여자가 'B. 모르는 척한다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
선생님께 말씀드렸다가 친구들이 알게 되면 학급 분위기가 나빠질 수 있어요 저는 학급회장이니 반 분위기를 좋게 만들어야 해요. 일을 크게 만들고 싶지 않아요.	1) 왜 일이 커질 것이라고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색 2) 이번 일을 모르는 척한다면, 놀부는 앞으로 어떻게 행동할까요? ▶ 특정 이슈 탐색 3) 선생님께 말씀드리지 않는다면 어떤 일이 일어날까요? ▶ 보편적 결과 탐색 4) 선생님께서 친구들이 잘 지낼 수 있도록 도와주신다면, 학급의 분위기가 더 좋아질 수 있지 않을까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 5) 학급회장의 역할은 정확히 어떤 것이 있나요? ▶ 명료화 탐색/ 역할 채택
선생님께 말씀드린 사실을 놀부가 알게 되면, 놀부도 제가 반장 역할을 제대로 하지 않았던 사실을 선생님께 말할 것 같아서요.	1) 책임이 어떤 것이라고 생각하나요? 어떤 상황에 가져야 한다고 생각하나요? ▶ 다음 질문을 강조하기 위한 질문 / 명료화 탐색 2) 나의 잘못이 밝혀질 수 있어 문제를 외면하는 것이 옳은 일인가요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
놀부의 잘못된 행동이 저와는 관련 없는 일이니까요.	1) 관련이 없다고 생각하는 이유가 뭔가요? ▶ 명료화 탐색/ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 2) 친구와 학교생활을 하면서 어떤 것을 중요하게 생각해야 하나요? ▶ 다음 단계 주장을 강조하는 질문 3) 놀부의 잘못이 나중에 밝혀져서 반 친구 모두가 알게 된다면 어떻게 될까요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문 4) 반 친구들이 사실을 알고 어떤 기분이 들까요? ▶ 역할 채택/ 감정 질문
놀부는 착한 친구예요. 아마 실수로 그랬을 거예요.	1) 놀부가 착하다고 생각하는 이유는 뭔가요? ▶ 명료화 탐색 2) 실수였다면, 그것은 용서받을 수 있나요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
선생님께 직접 말씀드리라고 놀부에게 얘기할 거예요.	놀부가 잘못을 인정하지 않고, 계속해서 부인한다면? ▶ 특정 이슈 탐색
저도 놀부에게 도움을 받았기 때문에 선생님께 말씀드릴 수 없어요. 선생님께 이르게 되는 거잖아요. 제 마음이 좋지 않을 것 같아요.	1) 놀부가 나에게 도움을 주지 않았다면? ▶ 특정 이슈 탐색 2) 사실을 바로잡는 것과 이르는 것의 차이점이 있다면 어떤 게 있을까요? ▶ 이슈 간 관계 탐색 3) 왜 불편함을 느낀다고 생각하나요? ▶ 명료화 탐색

사이좋은 디지털 프렌즈 – 디지털 시민 교육 기본과정 지도안
발행처 푸른나무재단
발행일 2023년 5월 9일
대표번호 02-585-0098
대표메일 jikim0098@btf.or.kr
발행인 박길성
편집장 이종익
편집인 박주한 조성훈 승현옥 장병조 이소현 원은진

Copyright 2023. 푸른나무재단. All rights reserved.

사이좋은 디지털 프렌즈

www.gooddigital79.org

비매품/무료
95370
9 791197 922275
ISBN 979-11-979222-7-5 (PDF)