

디지털 시민 교육

사이좋은 디지털 프렌즈

기초과정 | 초등 저학년 대상 지도안



사이좋은 디지털 프렌즈

기초과정 지도안 | 목차

에티케시티 [배려/디지털 에티켓]	03
니꺼내꺼시티 [용서/사이버폭력]	05
찰각시티 [약속/개인정보 보호]	08
디지털 네버랜드 [정직/디지털 리터러시]	11
스노우시티 [소유/저작권]	13
누가누구랜드 [책임/온라인 정체성]	16



! 학습목표

디지털 세상에서도 지켜야 할 예절이 필요해요.

인터넷 속 친구들도 소중한요.

친구에게 친절하고 예의 바르게 행동해요.

! 활동내용

디지털 세상의 배려에 대해 이해하여 좋은 친구관계 맺기

<p>01</p> <p>이해해봐요</p>	<p>활동 1</p>  <p>에티케티티 다시보기</p> <p>활동 2</p>  <p>에티케티티 내용을 이해하기</p>	<p> 영상 내용 살펴보기</p> <p>1차시 영상 시청 후 주인공 라퐁젤의 상황을 살펴보고, 디지털 매체를 사용한 경험에 대해 이야기 나눈다.</p>
<p>02</p> <p>알아봐요</p>	<p>나쁜 친구를 쓴 라퐁젤에게 물건을 빌려 준 친구들에게 반감을 품을 단아를 원상복합으로 되돌려 줄 수 있어요! 미로로 되어있는 미로탐색에 필요한 것을 찾아주세요.</p>  <p>활동 3 디지털 배려 알아보기</p>	<p> 디지털 배려를 잘 지키는 방법 알아보기</p> <p>미로의 출구를 찾으며 자연스럽게 '디지털 배려'라는 단어에 접근하고 뜻을 이해해본다.</p>
<p>03</p> <p>느껴봐요</p>	 <p>활동 4 악성댓글 피해자 감정 이해하기</p>	<p> 영상 속 주인공의 감정 이해하고 표현해보기</p> <p>영상 시청 후 특정 상황에 대한 주인공의 감정을 그림으로 표현하여 다양한 감정에 대해 이해해본다.</p>
<p>04</p> <p>실천해봐요</p>	<p>배려 관심을 가지고 타인 사생활 도우주머니 조심해 주는 착한 마음</p>  <p>활동 5 배려하는 마음 다짐하기</p>	<p> 배려하는 마음 알아보기</p> <p>어려움을 겪고 있는 친구를 돕는 마음에 대해 이해해본다.</p>
<p>05</p> <p>생각해봐요</p> <p>심 화</p>	<p>양반 친구가 유튜브본 영상을 보다가 다음 상황에서 나라면 어떻게 할 것이지?</p>  <p>활동 6 상황 속 내 입장 생각해보기</p>	<p> 딜레마 상황에서의 내 입장 선택하기</p> <p>영상 스토리와 비슷한 내용의 딜레마 상황을 이해하고, 입장을 선택해본다.</p>
<p>06</p> <p>더 깊이 생각해봐요</p> <p>심 화</p>	<p>나와 친구는 친구. 배려하는 마음은 친구를 사귀는 데 꼭 필요한 것이지요. 배려하는 마음을 가지고 친구를 사귀어 보세요.</p>  <p>활동 7 디지털 세상 속 좋은 친구가 되기 위한 방법 찾기</p>	<p> 디지털 세상 속 내 모습 생각해보기</p> <p>디지털 매체에서의 타인과의 관계에 대해 이야기해보며 다른 사람에게 좋은 친구가 되기 위한 방법을 생각해본다.</p>

! 유의사항

디지털이 무엇인지 엄밀하게 알려주기보다 사람들이 서로의 생각을 나누기 위한 소통의 도구라는 것을 알려주고, 소셜미디어 등 매체를 이용하는 바람직한 자세가 일상에서의 자세와 다르지 않음을 중점적으로 알려준다.

영상 내용

에티케시티 - 100만 너튜버 라퐁젤

오염된 디지털 행성을 구하기 위한 배달이와 푸른이의 모험 이야기로 “에티케시티”에서는 악성댓글로 어려움을 겪고 있는 라퐁젤을 돕는 활동입니다. 익명성을 대표하는 댓글로 인한 문제점을 알아보고 디지털 공간에서 다른 사람을 배려하는 행동에 대해 알아보는 기회를 제공합니다.

참고자료

? 디지털 에티켓이란?

디지털(digital)과 에티켓(etiquette)의 합성어로, 네티즌이 e-메일이나 채팅, 게임 등의 디지털 세상에서 지켜야 할 기본 예절을 의미합니다.

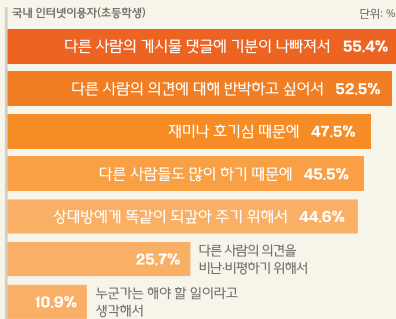
디지털 에티켓을 지켜야 하는 이유는 뭘까요?

“타인과 오해가 생겼을 때는 얼굴을 보고 이야기하는 것이 좋다” 라는 말을 들어보신 적 있으신가요?
대화를 할 때는 단순히 언어적인 요소만 사용하는 것이 아닌, 몸짓과 눈맞춤 등 비언어적인 요소들도 함께 사용해야 서로의 생각과 감정을 효과적으로 전달할 수 있기 때문입니다. **온라인 상에서 대화를 할 때는 글과 이모티콘과 같은 언어적 요소만 사용할 수 있기 때문에 나의 의도가 그렇지 않더라도 잘못 전달될 수 있습니다.** 그래서 디지털 공간에서 만나는 사람도 나와 같은 감정을 가진 사람들이라는 것을 잊지 말고 항상 예의 바른 태도를 갖추어야 합니다.

악성댓글이 왜 나쁠까요?

나쁜 댓글은 ‘reply+악성’ 두 글자를 합쳐서 악성 리플라이(악플)이라고도 합니다. 익명성을 이용한 ‘악플’은 게시자의 의도와 다르게 논점을 흐리고, 타인의 기분을 상하게 할 수 있습니다. 악플은 비난하는 특성이 있으며 전염성이 강하므로 허위사실 유포, 명예훼손, 여론 조작 등 부작용이 발생할 수 있습니다.

악성댓글이 나쁘다는 것을 왜 알려줘야 할까요?



출처: 정안라(2013). 국내외 사이버폭력 사례 및 과국의 대응방안. <Internet & Security Focus> 10월호, 한국인터넷진흥원.

초등학생의 경우, 다른 사람으로 인해 기분이 나빴거나 되갚아 주기 위한 방법으로 악성댓글을 작성했다고 볼 수 있습니다.

나의 행동이 다른 사람에게 어떤 영향을 미칠지 한번 더 생각해보다 신중하게 작성할 수 있도록 해야 합니다. 인터넷상에서의 개인의 흔적은 남기기는 쉬우나 완전히 없애기는 어렵습니다.

게시물을 실수로 올렸다 바로 지운다고 해도 누군가는 이미 캡처를 했거나 공유를 하여 흔적을 남기기 때문에 관리가 어렵습니다.

디지털 공간에서의 나의 활동은 모두 기록되기 때문에 일상 생활에서의 모습처럼 다른 사람을 배려하고 존중하면서 올바른 태도로 인터넷을 사용할 수 있도록 지도해야 합니다.

이야기 나누기

인터넷에 글을 남기거나 상대방과 이야기를 나눴던 적 있으니까?

어떤 이야기를 했어?

왜 하면 안 된다고 생각하니까?

얼굴이 보이지 않는다고 함부로 욕을 하거나 놀려도 될까?

그럼 어떻게 하면 디지털 세상에서 좋은 친구를 만들 수 있을까?

앞으로 어떻게 행동할 거니?

■ 학습목표

사이버폭력이 무엇인지 알아오.

사이버폭력에 어떻게 대처해야 하는지 알아오.

친구를 용서하는 마음에 대해 이해하고 다짐해오.

■ 활동내용

사이버폭력을 이해하고 나의 경험을 떠올려보며 용서하는 마음에 대해 생각하기

<p>01 ● ● ●</p> <p>이해해봐요</p>	<p>활동 1</p>  <p>니꺼내꺼시티 다시보기</p> <p>활동 2</p>  <p>니꺼내꺼시티 내용 이해하기</p>	<p>👁️ 영상 내용 살펴보기</p> <p>니꺼내꺼시티 영상 시청 후 주인공 피노케오의 상황을 살펴보고, 사이버폭력이 무엇인지 이해한다.</p>
<p>02 ● ● ●</p> <p>알아봐요</p>	<p>활동 3</p>  <p>사이버폭력 알아보기</p>	<p>👁️ 사이버폭력 유형 알아보기</p> <p>그림을 통해 사례를 살펴보고, 사이버폭력의 유형과 사이버폭력을 예방하기 위한 행동 수칙에 관해 알아본다.</p>
<p>03 ● ● ●</p> <p>느껴봐요</p>	<p>활동 4</p>  <p>사이버폭력 피해자 공감하기</p>	<p>👁️ 감정 이해하고 표현해보기</p> <p>사이버폭력 피해자의 입장을 이해하며 감정을 표현해보고, 적절한 공감 반응을 생각해보며, 타인에 대한 정서 교감 방법을 알아본다.</p>
<p>04 ● ● ●</p> <p>실천해봐요</p>	<p>활동 5</p>  <p>용서하는 마음 다짐하기</p>	<p>👁️ 용서하는 마음 알아보기</p> <p>장난과 폭력의 차이점을 알아보며, 나의 경험을 떠올려보고 용서하는 마음에 대해 생각해본다.</p>
<p>05 ● ● ●</p> <p>생각해봐요</p> <p>심 화</p>	<p>활동 6</p>  <p>상황 속 내 입장 생각해보기</p>	<p>👁️ 딜레마 상황에서의 내 입장 선택하기</p> <p>영상 스토리와 비슷한 내용의 딜레마 상황을 이해하고, 입장을 선택해본다.</p>
<p>06 ● ● ●</p> <p>더 깊이 생각해봐요</p> <p>심 화</p>	<p>활동 7</p>  <p>용서를 구하고 싶은 사람에게 편지쓰기</p>	<p>👁️ '용서'에 대해 생각해보며, 나의 마음을 표현해보기</p> <p>나의 경험 중 용서를 구하고 싶거나, 이야기를 나누고 싶은 사람에게 진심어린 편지를 작성해보며 사과하는 용기에 대해 생각해본다.</p>

! 유의사항

초등학교 저학년 대상에게는 사이버폭력의 유형 하나하나를 설명하기 보다, 사이버 공간에서 이러한 행동은 다른 친구들이 불편해 할 수 있음을 인지도시켜주는 것이 중요합니다. 또한 대처할 수 있는 방법에 대해 이해하고 2차 피해가 발생하지 않도록 안내해야 합니다.

영상 내용

니꺼내꺼시타- 게임 과몰입에 빠진 '피노키오'

'니꺼내꺼시타'는 사이버폭력으로 어려움을 겪고 있는 피노키오를 돕는 내용의 활동입니다.

사이버폭력이 무엇인지, 어떤 사례들이 있는지 알아보며 예방하기 위한 방법과 대처방법을 습득할 수 있는 기회를 제공합니다.

참고자료

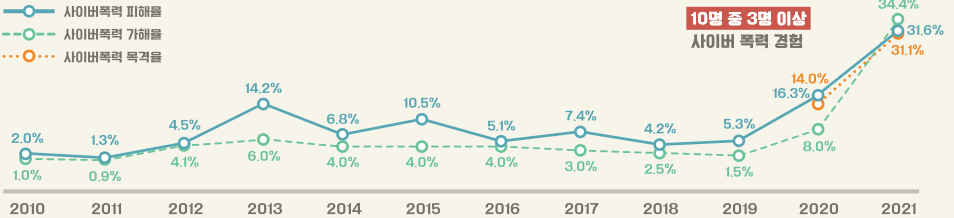
? 사이버폭력이란?

정보통신망을 이용한 음란, 폭력 정보 등에 의하여 신체, 정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말합니다.

사이버폭력 예방교육이 왜 중요한가요?

태어나자마자 디지털을 접하기 시작하는 본 디지털 (Born Digital)세대의 등장과 어릴 때부터 스마트폰을 사용하는 문화가 보편화됨에 따라 사이버폭력의 저연령화 현상이 뚜렷하게 나타났습니다. 전국 학교폭력 실태 조사 연구에 따르면 10명 중 3명 이상이 사이버폭력을 경험했다고 답할 정도로 최근 사이버폭력 발생이 증가했습니다.

사이버폭력 역대 최고치

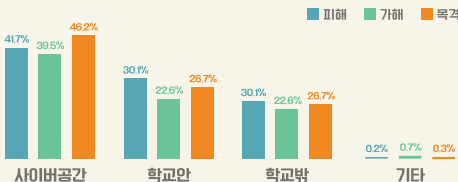


출처 2022 전국 학교폭력-사이버폭력 실태조사 연구 (푸른나무재단)

사이버폭력 경험 또는 목격 매체



학교·사이버폭력 발생 장소



초등학교 저학년의 경우 사이버폭력의 예방 및 대처방법에 대한 인식이 부족하기 때문에 교육이 필요합니다.

매체를 이용하여 발생한 사이버폭력은 자녀가 부모에게 상담을 하지 않으면 미리 확인하기가 어렵습니다. 그렇기 때문에 자녀의 모습을 관찰하며 평소 모습과 다른 점은 없는지 항상 관심을 가져야 합니다.

또한 사이버폭력은 사이버 공간뿐만 아니라 학교 안팎에서도 일어나기 때문에 부모님과 선생님 등 보호자가 사이버폭력 위험에 노출된 청소년의 상황을 이해하고 대처할 수 있도록 지원하는 성인 대상의 교육도 그 중요성이 강조되는 추세입니다.

보호자가 확인해야 할 청소년 사이버폭력의 징후

- ▶ 불안한 기색으로 정보통신기기를 자주 확인
- ▶ 타인이 자신의 전자기기를 만지거나 보는 것을 극도로 싫어함
- ▶ 온라인 활동 이후 당황하거나 괴로운 모습을 보임
- ▶ SNS 상태 글귀나 프로필 사진이 우울하고 부정적으로 바뀜
- ▶ 갑작스레 SNS를 탈퇴
- ▶ 컴퓨터 혹은 정보통신기기를 사용하는 시간이 지나치게 증가

학생을 대상으로 발생한 사이버폭력은 '학교폭력예방 및 대책에 관한 법률'에 의거하여 학교폭력 처벌을 받을 수 있습니다. 또한 사안에 따라 '형법', '정보통신망 이용촉진 및 정보 보호 등에 관한 법률' 등에 의거해서 처벌받을 수 있습니다.

사이버폭력에는 어떤 유형들이 있나요?

사이버 언어폭력

사이버 공간(게시판이나 이메일 및 채팅방, 모바일 메신저 등)에서 누군가에게 욕설을 하거나 비난하는 메시지로 감정을 상하게 하는 것

사이버 명예훼손

여러 사람이 함께 볼 수 있는 사이버 공간에서 누군가를 비웃고 헐뜯기 위한 목적으로 사실이나 거짓을 말하여 명예를 떨어트리는 행동

사이버 스토킹

상대방이 싫다는 의사표현을 했음에도 반복적으로 말을 걸고, 글이나 그림 등을 보내서 공포심을 유발하는 것

사이버 성폭력

상대방의 동의를 구하지 않고 원하지 않는 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 자료(글, 영상 등)를 올리거나 퍼트리는 행동

사이버 따돌림

인터넷 대화방, SNS단체 채팅방 등에서 괴롭힘 (상대방을 퇴장하지 못하게 막고 놀리고 욕하거나 대화에 참여하지 못 하게 하는 행동 등)을 반복적으로 하는 것

사이버 갈취

게임머니 갈취, 와이파이 셔플 등 사이버 공간에서 상대방의 것을 강제로 빼앗는 행동

개인정보 유출

정보통신망을 이용하여 상대방의 동의 없이 상대방의 개인적인 정보를 전송, 유포하여 괴롭히는 행위

사이버폭력은 어떤 특징이 있을까요?

시공간의 무제약성

시간과 장소를 가리지 않고 피해가 발생

비대면성

직접 대면하지 않고 상대를 대하기 때문에 죄의식을 느끼기 어려움

피해의 지속성

한 번 발생한 피해는 사건이 종료된 이후에도 지속될 수 있음

사이버폭력은 어떻게 예방할 수 있나요?

- 1 사이버 공간에서 상대방을 불쾌하게 했다면 바로 사과해요.
- 2 사이버 공간에서 타인을 헐뜯하지 않아요.
- 3 보호자는 청소년에게 사이버폭력 징후가 발견되지 않는지 유심히 살펴주세요.
- 4 가정이나 학교에서는 디지털 에티켓, 소셜 미디어와 SNS의 위험성, 악용의 결과, 올바른 사용법 등을 교육해요.

사이버폭력에 대처하기 위해서 청소년은 어떻게 행동해야 하나요?

- 1 발생한 상황을 파악하고 대처해요.
 - 싫다는 의사표현을 분명히 해요.
 - 보복하거나 반응하지 않아요.
 - 주변인(부모님이나 선생님)에게 사실을 알려요.
- 2 증거를 확보해요. (캡처 또는 저장)
- 3 자료 삭제 및 사과를 요구해요.
- 4 자료 삭제 요구 등에 응하지 않을 경우 관련 기관에 신고해요.

자녀가 사이버폭력에 노출되었다면, 어떻게 해야 할까요?

▶ 자녀에게 힘이 되어 주세요.

- 자녀를 책망하거나 사이버폭력의 원인을 자녀에게 돌리는 말을 하여 자녀가 상처받지 않도록 조심해주세요.
- 이야기를 해준 것에 고마움을 표현하고, 그동안 자녀가 느꼈을 고통에 대해 충분히 공감해주어 부모를 믿고 의지할 수 있도록 해주세요.

▶ 이런 말은 해서는 안 돼요.

- 왜 그동안 엄마(아빠)에게 이야기 안 했어!
- 얼마나 애들이 널 만만하게 봤으면 그랬겠어.
- 평소애 학교생활을 어떻게 하고 다니는 거니?
- 개가 가만인 날 왜 괴롭히겠어. 네가 뭘 잘못된 거 아니야?
- 학교를 못 다닐 정도로 힘든 건 아니지? 참고 다녀야지 어쩔겠어.
- 네가 빨리 이야기를 해야 해결을 할 거 아니야. 어떻게 해주면 좋을까 빨리 말해 봐.

출처 2022 학생 사이버폭력 예방 대응 가이드 (교육부)

📢 이야기 나누기 📢

사이버 공간에서 친구들과 사이 좋게 지내려면 어떻게 해야 할까?

이런 일이 발생하지 않도록 하기 위해선 어떻게 하면 좋을까?

친구가 싫다고 한다면 어떻게 해야 할까?

나에게 이런 일이 발생한다면 어떻게 해야 할까?



■ 학습목표

개인정보가 무엇인지 알아보아요.

개인정보를 보호하는 방법을 이해해요.

디지털 세상에서 스스로 지킬 약속을 정해요.

■ 활동내용

나를 알아볼 수 있는 정보에 대해 알아보고, 개인 정보를 보호하기 위한 다짐하기

<p>01</p> <p>이해해봐요</p>	<p>활동 1</p>  <p>찰각시티 다시보기</p> <p>활동 2</p>  <p>찰각시티 내용을 이해하기</p>	<p> 영상 내용 살펴보기</p> <p>찰각시티 영상 시청 후 주인공 별거벗은 임금님의 상황을 살펴보고, 개인정보와 관련한 경험에 대해 이야기 나눈다.</p>
<p>02</p> <p>알아봐요</p>	<p>개인정보를 알 수 있는 곳을 찾아서</p>  <p>활동 3 개인정보 알아보기</p>	<p> 개인정보 유형 알아보기</p> <p>인터넷 게시물 속 개인정보에 해당되는 정보를 찾아보며, 나를 알아볼 수 있는 정보가 무엇인지 이해해본다.</p>
<p>03</p> <p>느껴봐요</p>	<p>활동 4 개인정보 유출 피해자 감정 이야기하기</p> 	<p> 감정 이해하고 표현해보기</p> <p>개인정보 유출 피해자의 입장을 이해하며, 감정 표현해보고, 개인정보 보호에 대한 경각심과 소중함을 이해한다.</p>
<p>04</p> <p>실천해봐요</p>	<p>약속</p>  <p>활동 5 약속을 지키는 마음 다짐하기</p>	<p> 약속을 지키는 마음 알아보기</p> <p>약속에 대한 나의 경험을 되돌아보며 약속을 지켜야 하는 이유에 대해 생각해본다.</p>
<p>05</p> <p>생각해봐요</p> <p>심화</p>	<p>활동 6 상황 속 내 입장 생각해보기</p> 	<p> 딜레마 상황에서의 내 입장 선택하기</p> <p>영상 스토리와 비슷한 내용의 딜레마 상황을 이해하고, 입장을 선택해본다.</p>
<p>06</p> <p>더 깊이 생각해봐요</p> <p>심화</p>	<p>활동 7 개인정보 보호하기 위한 약속하기</p> 	<p> 개인정보를 보호하기 위한 방법 생각해보기</p> <p>디지털 매체를 이용하며 나의 개인정보를 보호하기 위한 방법을 고민하고 약속을 통해 다짐해본다.</p>

! 유의사항

디지털이 무엇인지 엄밀하게 알려주기보다 사람들이 서로의 생각을 나누기 위한 소통의 도구라는 것을 알려주고, 소셜미디어 등 매체를 이용하는 바람직한 자세가 일상에서의 자세와 다르지 않음을 중점적으로 알려준다.

영상 내용

찰카시티 - 개인정보가 인터넷에 퍼져버린 '벌거벗은 임금님'

'찰카시티'의 활동은 개인정보가 유출되어 어려움을 겪고 있는 벌거벗은 임금님을 돕는 내용입니다. 디지털 시대에 청소년이 자신의 개인정보에 대한 주인으로서의 권리를 인지하고, 보호하기 위한 방법에 대해 알아보는 기회를 제공합니다.

참고자료

? 개인정보란?

- 01 살아있는 개인을 알아볼 수 있는 정보 (예: 주민등록번호, 영상정보, 지문 등)
- 02 다른 정보와 쉽게 결합하여 특정 개인을 알아볼 수 있는 정보 (예: SNS ID, 이메일 주소, 집 주소 등)

개인정보는 어떤 것이 있나요?

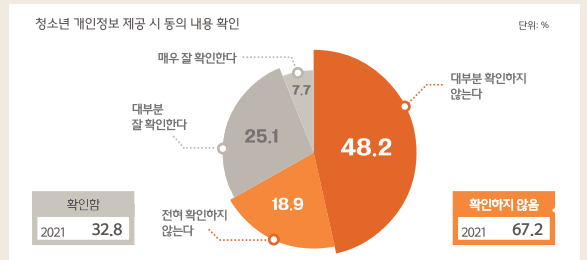
- 일반 정보** 이름, 주민번호, 운전면허번호, 주소, 생년월일, 출생지, 성별, 국적 등
- 교육 정보** 최종학력, 성적, 자격증 및 면허증 등
- 소득 정보** 연봉, 신용, 거래내역 등
- 고용 정보** 사회 경력 사항, 회사 주소, 근속기간 등
- 법적 정보** 전과기록, 교통 법규 위반 기록 등
- 의료 정보** 병력, 과거 의료기록, 혈액형 등
- 내면적 정보** 병력, 과거 의료기록, 혈액형 등
- 취미 정보** 흡연 여부, 음주량, 취미활동 내용 등



개인정보를 지켜야 하는 이유는 무엇일까요?

개인정보는 개별의 고유 정보로 누군가에게 의해 악의적인 목적으로 이용되거나 유출될 경우, 사생활 침해 발생, 보이스 피싱 또는 명의 도용으로 인한 경제적 손실, 온라인 그루밍과 같은 사이버 범죄 등 각종 범죄의 표적이 될 수 있습니다. 한 번 유출된 개인정보의 회수는 사실상 불가능하기 때문에 개인정보 보호에 각별히 유의해야 합니다.

개인정보 보호가 중요한 이유를 왜 알려주어야 할까요?



출처: 개인정보보호 실태조사 보고서(2021), 한국인터넷진흥원

지금의 아동·청소년들은 어린 시절부터 디지털 기기를 자연스럽게 접한 디지털 네이티브 세대로, 일상 전반에서 온라인을 기반으로 활동하는 경우가 많습니다. 코로나 팬데믹 이후 비대면 활동이 급격히 늘어나고 영상·게임 등 다양한 콘텐츠에 접할 기회가 많아지면서 개인정보 침해 위험도가 증가했습니다.

청소년의 67.2%는 개인정보 제공 시 동의 내용을 확인하지 않는 것으로 나타났습니다. 동의 내용을 확인하지 않는 이유는 '확인하는 것이 귀찮고, 번거워서'(50.2%) 라는 응답이 가장 많았으며, '내용이 많고 이해하기 어려워서'(31.5%), '동의 내용이 상관없이 서비스를 반드시 이용해야 해서'(17.3%) 순으로 조사되었습니다. **아동·청소년은 성인에 비해 상대적으로 개인정보 유·노출 등 침해 위험에 대한 인식과 이해가 부족하고 권리 행사에 미숙합니다.** 그렇기 때문에 디지털 기기를 사용하면서 안전하게 나의 정보를 보호할 수 있는 방법을 지도해야만 합니다.

▶ 초등학생 대상으로 일어나는 디지털 범죄 (온라인 그루밍)

그루밍(grooming)은 ‘가꾸다’, ‘치장하다’라는 뜻으로, 그루밍 성범죄란 가해자가 피해자의 호감을 얻고 친밀한 관계를 형성한 후, 성적 피해를 입히는 범죄를 말합니다. 온라인 그루밍 피해자 중 다수가 청소년이라는 점에서 보호자와 청소년 모두 주의해야 할 필요가 있습니다. 가해자는 온라인 채팅 모바일 메신저·SNS를 통해 개인정보를 알아낸 미성년자에게 접근한 뒤, 취미나 관심사를 공유하는 척하며 신뢰도를 쌓고, 피해자와의 신체 접촉을 유도하여 성적인 관계를 형성합니다. 이후 범죄 사실을 은폐하기 위해 협박과 회유를 통해 피해자를 심리적으로 지배하는 수법을 사용합니다.

어떤 식으로 피해자가 되나요?



사례1

A는 랜덤채팅방에서 고민을 잘 들어주던 B와 친해져서 카톡, 라인 등 메신저 아이디를 알려줬어요. 그러자 B는 A의 프로필 사진과 인터넷에서 구한 알몸 사진을 합성하여 A의 반 친구들에게 유포하겠다는 협박을 했어요.

사례2

A는 포인트를 받을 수 있는 어플을 다운받아 이름과 핸드폰 번호, 주민번호, 집주소를 입력했어요. 개인정보가 상대방에게 넘어갔고 협박이 시작되었어요.

사례3

A는 모바일 게임 필드에서 아이템을 무료로 나눠주는 B를 만났어요. 같이 플레이를 하게 되면서 음성채팅 앱 디스코드를 사용했어요. 대화 중 자연스럽게 나이와 사는 곳을 공유하면서 급격하게 가까워졌고, B가 A에게 고백을 하면서 연인으로 발전하게 되었어요. 그 이후 B는 애정고 선물을 담보로 A의 모든 행동을 통제하기 시작했어요.

어떻게 예방할 수 있나요?

찰칵시티 속 벌거벗은 임금님도 랜덤채팅으로 만난 익명의 친구에게 호감을 가지게 되었고, 자신의 사진을 보내면서 결국 디지털 범죄의 피해자가 되었습니다. 우리는 온라인 채팅이나 SNS 등을 통해 수많은 사람들과 소통하며 지낼 수 있지만, 한편으로는 여러 위험한 상황을 마주하게 될 수도 있습니다. 온라인에서 만난 사람에게서는 개인정보를 함부로 주어서는 안 되며, 특히 도움을 준다며 접근하는 사람일수록 의심해야 합니다. 직접적으로 개인정보를 말하지 않아도, 내가 과거에 올렸던 SNS 게시물, 대화나 사진 등을 통해서 개인정보를 알아내기도 합니다. 그렇기 때문에 디지털 기기를 사용할 때는 꼭 개인정보의 소중함을 알고 이용할 수 있도록 지도가 필요합니다.

우리 아이가 협박당하고 있는데 어떻게 해야 하나요?

아동이 범죄의 피해를 받고 있다는 사실을 발견했을 경우, 아동의 잘못이 아니라는 것을 알려주고, 2차 피해로 이어질 수 없도록 빠른 조치를 취해야 합니다. 상대방과 나는 대화, 사진, 촬영물 등 증거물을 수집하고 하단의 기관에 연락하여 도움을 청합니다.

푸른나무재단 전국 사이버폭력 상담전화

사이버폭력 상담, 지원 연계
 운영시간 : 평일 09:00~20:00,
 토요일 09:00~13:00
 전화상담 : 1588-9128(구원의팔)

한국인터넷 진흥원 118 사이버민원센터

개인정보 유출, 스팸, 해킹, 바이러스 등 고충 해결
 전화상담 : 1년365일 24시간, 국번없이 118

디지털성범죄피해지원센터

삭제 지원(무료), 상담 지원, 수사 지원 연계,
 기타 법률 및 의료 등 지원 연계
 운영시간 : 평일 10:00~17:00
 전화상담 : 02-735-8994
 온라인 상담 : 24시간 / www.women1366.kr

🌈 이야기 나누기 🌈

모르는 사람이 사진이나 집주소를 알려달라고 하면 어떻게 해야 할까?

어떤 대화를 했니?

모르는 사람과 대화를 해본 적이 있니?

다른 친구가 나의 사진을 마음대로 SNS에 올렸다면 어떻게 해야 할까?

앞으로 개인정보를 보호하기 위해 어떤 약속을 할 수 있을까?

인터넷에 게시물을 작성할 때 어떤 것을 조심해야 할까?



■ 학습목표

디지털 정보에는 참과 거짓이 있다는 것을 알아요.

여러 가지 방법으로 디지털 정보를 찾을 수 있다는 것을 이해해요.

디지털 기기를 정직하게 사용하기 위한 다짐을 해요.

■ 활동내용

디지털 세상에도 허위 정보가 있다는 것을 이해하고, 디지털 기기를 정직하게 사용하기 위한 다짐하기

<p>01</p> <p>이해해봐요</p>	<p>활동 1</p>  <p>디지털 너버랜드 다시보기</p> <p>활동 2</p>  <p>디지털 너버랜드 내용을 이해하기</p>	<p>🚀 영상 내용 살펴보기</p> <p>디지털 너버랜드 영상 시청 후 주인공 피터팬과 후크의 상황을 살펴보고, 디지털 기기 속 정보를 검색해본 경험에 대해 이야기 나눈다.</p>
<p>02</p> <p>알아봐요</p>	<p>활동 3</p>  <p>디지털 정보를 여러 가지 방법으로 찾아보기</p>	<p>🚀 정보를 찾는 방법 알아보기</p> <p>디지털 기기를 활용하여 내가 원하는 정보를 찾을 때 어떤 방법으로 찾을 수 있을지 생각해본다.</p>
<p>03</p> <p>느껴봐요</p>	<p>활동 4</p>  <p>문제 상황이 해결되었을 때 주인공 감정 유추하기</p>	<p>🚀 감정 이해하고 표현해보기</p> <p>거짓 정보가 없는 세상을 떠올리며 감정을 표현해보고, 게시물을 작성하는 것에 대한 경각심을 느껴본다.</p>
<p>04</p> <p>실천해봐요</p>	<p>정직</p>  <p>정직한 마음 다짐하기</p>	<p>🚀 거짓말을 하지 않는 마음 알아보기</p> <p>거짓말에 대한 나의 경험을 되돌아보며, 거짓말을 하지 말아야 하는 이유에 대해 생각해본다.</p>
<p>05</p> <p>생각해봐요</p> <p>심화</p>	<p>활동 6</p>  <p>상황 속 내 입장 생각해보기</p>	<p>🚀 딜레마 상황에서의 내 입장 선택하기</p> <p>영상 스토리와 비슷한 내용의 딜레마 상황을 이해하고, 입장을 선택해본다.</p>
<p>06</p> <p>더 깊이 생각해봐요</p> <p>심화</p>	<p>활동 7</p>  <p>디지털 기기를 정직하게 사용하기 위한 다짐하기</p>	<p>🚀 올바른 디지털 기기 사용에 대해 다짐해보기</p> <p>디지털 매체를 올바르게 활용할 수 있는 방법을 고민하고, 정직하게 디지털 매체를 사용하기로 다짐해 본다.</p>

! 유의사항

초등학생들은 인터넷상의 정보가 대부분 사실이라고 믿고 그대로 수용하는 경우가 많습니다. 저학년 학생들에게는 '허위조작정보'에 대한 개념이나 신뢰성 있는 정보의 구별 방법을 설명하기 보다, 인터넷 정보를 올바르게 판단하기 위해 꼼꼼하게 살펴봐야 할 것들이 있으며, 인터넷상의 모든 정보가 다 믿을 수 있는 것은 아니라는 것을 먼저 알려주어야 합니다.

영상 내용

디지털 네버랜드 - 거짓뉴스의 나라 '피터팬'

"디지털 네버랜드"는 가짜뉴스로 인해 어려움을 겪고 있는 피터팬과 후크를 돕는 활동입니다. 디지털 세상에는 거짓된 정보도 있음을 인지하고, 다양한 매체와 방법을 통해 내가 원하는 정보를 찾는 방법에 대해 알아보는 기회를 제공합니다.

참고자료

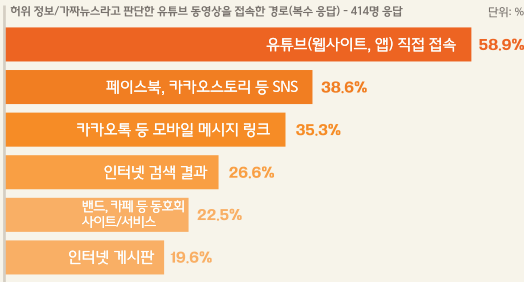
① 디지털 리터러시란?

'디지털(digital)'과 문자를 쓰고, 읽는 능력을 말하는 '리터러시(literacy)'의 합성어로, 디지털 세상에서 믿을 수 있는 정보를 찾아내고 필요에 따라 적절히 활용할 수 있는 능력을 말합니다.

디지털 리터러시 교육이 필요한 이유가 무엇일까요?

인터넷과 매체의 발달로 우리는 매일 다양한 정보를 디지털 매체를 통해 언제 어디서든 손쉽게 접하고 있습니다. 특히 학생들은 코로나19로 인한 비대면 교육과정용 통해 미디어를 활용하는 것이 더욱 익숙해졌습니다. 교과서를 통해 학습했던 교육 방식도 디지털 교과서, 영상 플랫폼, 인터넷 검색 등 디지털 기기를 활용해 학습하는 형태로 변화해왔습니다. **인터넷 속 수많은 정보들 속에서 올바른 정보를 선별하여 디지털 정보를 하나의 학습 도구로 활용할 수 있도록 초등 저학년 시기부터 디지털 리터러시에 대한 교육이 진행되어야 합니다.**

허위조작정보(가짜뉴스)가 무엇인가요?



가짜뉴스란, 실제 언론 보도처럼 보이도록 가공하여 신뢰도를 높이는 방식으로 유포되는 정보로, 포괄적으로는 진실이 아닌데 의도적으로 진실인 것처럼 꾸며낸 모든 정보를 말합니다. 단순 조회수, 금전적인 목적, 정치적 이유, 특정인에 대한 공격 등을 목적으로 만들어지며, 최근 유튜브, SNS와 같은 플랫폼 이용자 수가 크게 증가하며 허위 정보가 빠르게 유포되고 있어 더욱 주의해야 합니다. 디지털 기기를 통한 정보 공유가 쉬워진 만큼 허위 정보도 증가하였기 때문에 내가 찾는 정보가 정확한 정보인지 구분하는 능력이 중요해졌습니다.

출처: 한국언론진흥재단 미디어연구센터 온라인 설문조사(2018년 8월 20일~24일, N=1,218)

허위사실정보와 정확한 정보를 어떻게 확인하나요?

- 1 정보의 출처를 확인합니다.
 - 누가 만들었는지 알 수 없거나 글쓴이의 신분이 불분명한 정보는 의심합니다.
- 2 정보를 만든 사람이 누구인지 확인합니다.
 - 글쓴이가 신뢰할 만한 사람인지 확인합니다.
- 3 해당 정보가 게시된 날짜가 최근 것인지 확인합니다.
 - 업데이트 날짜, 기사 제목 아래, 웹 페이지 하단의 날짜를 확인합니다.
- 4 정보의 게시물의 내용이 사실인지, 의견인지 확인합니다.
- 5 정보나 게시물에 상업적 목적이 있는지 확인합니다.

이야기 나누기

거짓말을 한 사람은 왜 거짓말을 했을까?

인터넷에서 거짓말을 하고 있는 사람을 보면 기분이 어떨 것 같아?

인터넷에서 내가 원하는 정보를 얻으려면 어떻게 검색해야 할까?

앞으로 디지털 기기를 정직하게 사용하기 위해선 어떤 약속을 할 수 있을까?



! 학습목표

저작권이 무엇인지 알아요.

창작의 가치와 중요성을 이해해요.

올바른 저작권 이용을 하기 위한 다짐을 해요.

! 활동내용

저작권에 대해 알아보고, 올바르게 이용하는 방법을 고민하기

<p>01</p> <p>이해해봐요</p>	<p>활동 1</p>  <p>스노우시티 다시보기</p> <p>활동 2</p>  <p>스노우시티 내용을 이해하기</p>	<p>🪐 영상 내용 살펴보기</p> <p>스노우시티 영상 시청 후 주인공 백설공주의 상황을 살펴보고, 저작권이 무엇인지 이해한다.</p>
<p>02</p> <p>알아봐요</p>	<p>활동 3 저작물의 종류에 대해 알아보기</p> 	<p>🪐 저작물 종류 알아보기</p> <p>오늘 하루 있었던 일을 그림일기로 표현해보면서 저작물의 종류에 대해 알아본다.</p>
<p>03</p> <p>느껴봐요</p>	<p>활동 4 저작권 침해 문제가 발생했을 때 감정 유추하기</p> 	<p>🪐 감정 이해하고 표현해보기</p> <p>내가 시간과 노력을 들여 만든 창작물을 다른 사람이 함부로 이용하면 어떻게 감정입을 해보며, 저작권을 잘 지키는 것에 대한 경각심을 느낀다.</p>
<p>04</p> <p>실천해봐요</p>	<p>활동 5 소유 마음 다짐하기</p> 	<p>🪐 다른 사람의 것을 소중히 생각하는 마음 알아보기</p> <p>저작권을 지키지 않는 사람들만 있는 나라를 상상해보며, 다른 사람의 것을 소중히 하고 욕심내지 않는 마음에 대해 생각해본다.</p>
<p>05</p> <p>생각해봐요</p> <p>심화</p>	<p>활동 6 상황 속 내 입장 생각해보기</p> 	<p>🪐 딜레마 상황에서의 내 입장 선택하기</p> <p>영상 스토리와 비슷한 내용의 딜레마 상황을 이해하고, 입장을 선택해본다.</p>
<p>06</p> <p>더 깊이 생각해봐요</p> <p>심화</p>	<p>활동 7 저작권을 보호하기 위한 다짐하기</p> 	<p>🪐 저작권 보호를 위한 나만의 방법 다짐하기</p> <p>저작권을 보호해야 하는 이유에 대해 생각해보고, 디지털 매체를 이용하며 저작권을 보호하기 위한 방법을 고민하고 다짐해본다.</p>

! 유의사항

초등학교 저학년의 경우, 저작물 이용 방법 또는 지식재산권에 대한 개념을 이해하기보다, 창작물의 가치를 생각해보고, 이를 보호하기 위한 방법으로서 저작권이 존재함을 이해하는 것이 중요합니다. 일상 속에서 접할 수 있는 저작물에 관해 살펴보면서 학교와 가정처럼 내가 지내는 장소의 곳곳에서 저작물과 저작권을 쉽게 접할 수 있다는 것을 인지합니다. 이를 통해 저작권을 어렵지 않게 느끼도록 돕습니다.

영상 내용

스노우시티 - 저작권을 잘 모르는 '백설공주'

“스노우시티”는 저작권 침해로 인해 검게 변한 스노우시티와 백설공주를 돕는 활동입니다. 저작권이 무엇인지 이해하고, 다른 사람의 것을 소중히 여기는 마음에 대해 알아보는 기회를 제공합니다.

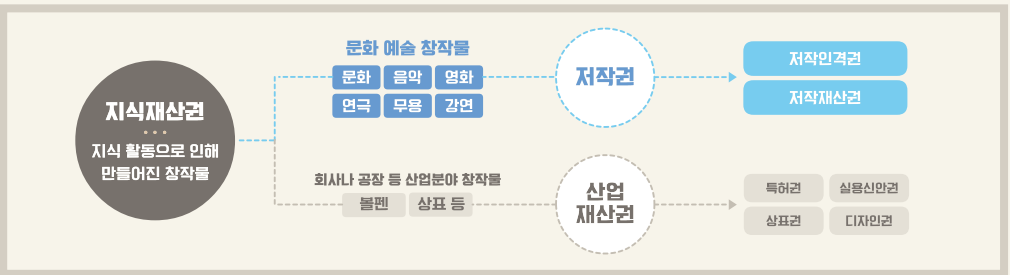
참고자료

? 저작권이란?

저작권은 물건의 주인이 갖게 되는 소유권처럼 자신이 표현한 창작물에 대해 가지게 되는 권리를 뜻합니다. 표현한 창작물(결과물)은 '저작물'이라고 하며, 저작물을 창작한 사람은 '저작자'라고 합니다. 즉, 저작자가 저작물에 갖게 되는 권리를 '저작권'이라고 합니다. 디지털 시대에는 글, 음악, 사진, 그림 등 저작물을 만든 사람이 주인이 될 권리를 알고, 저작권을 지킬 수 있는 능력을 갖추어야 합니다.

저작권은 어떻게 분류되나요?

저작권은 크게 '저작인격권'과 '저작재산권'이 있습니다. 지적인격권이란 정신적인 노력의 산물로 만들어낸 저작물에 대해 저작자가 갖는 권리입니다. 다른 사람에게 양도가 불가하며 저작자에게만 인정되는 권리입니다. 저작재산권은 저작물로부터 발생하는 경제적인 이익을 보호하기 위한 권리를 말합니다. 복제권, 공연권, 전시권, 2차적 저작물 작성권 등이 있습니다.



출처 한국저작권위원회, 초등학생을 위한 알기 쉬운 저작권 지도서.

저작물의 종류로는 어떤 것들이 있나요?

저작권은 표현방식에 따라 종류를 구분해서 볼 수 있습니다.

어문 저작물 시, 소설, 수필, 강연, 논문 등	음악 저작물 음원 (노래, 연주 등)	연극 저작물 연극, 무용, 뮤지컬 등	미술 저작물 회화, 디자인, 서예, 조각, 공예 등	건축 저작물 예술 표현된 건축물 (일반 주택 보호x)	사진 저작물 사진
영상 저작물 영화, 광고, 비디오게임 등	도형 저작물 지도, 도표, 설계도, 모형 등	컴퓨터프로그램 저작물 컴퓨터 내 사용되는 지시나 명령 표현	2차적 저작물 기존 저작물을 편곡, 각색, 영상 제작 등 재창작한 저작물	편집 저작물 편집물(영상, 음향 등) 중 소재 선택, 배열, 구성에 창작성이 있는 것	공동 저작물 2인 이상 창작한 저작물

저작권은 평생 보호되나요?

개인이 저작자인 경우에는 저작물을 창작한 시점부터 시작하여 살아있는 동안과 사망 후 70년까지 보호됩니다. 법인이나 단체가 저작자인 경우 공표한 때부터 70년간 보호됩니다.

저작권 교육이 필요한 이유가 무엇일까요?

코로나 펜데믹(Pandemic)으로 인해 비대면(원격)교육이 활성화된 만큼 학교 교육 환경에서도 많은 변화가 생겼습니다. 크리에이터 등 1인 미디어의 급부상과 함께 유튜브, SNS 등을 통한 저작권 침해가 빈번히 발생하고 있습니다. 이러한 환경에서 디지털 미디어에 친숙한 본-디지털(Born-digital) 세대의 청소년들은 저작권을 침해할 위험이 큰 환경에 둘러싸여 있어, 저작권 보호 및 침해 예방 교육이 필요합니다.

응답자 특성별 사전·사후 비교

단위: 점

구분	저작권 종합지수			저작권 지식지수			저작권 태도지수			
	사전	사후	Gap	사전	사후	Gap	사전	사후	Gap	
학교급 /성별	초등학생 남자	75.1	88.8	+13.7	70.9	88.2	+17.3	79.3	89.4	+10.1
	초등학생 여자	77.2	89.6	+12.4	74.1	90.2	+16.1	80.2	88.9	+8.7
	중학생 남자	82.7	88.6	+5.9	80.2	89.3	+9.1	85.1	87.9	+2.8
	중학생 여자	86.7	91.2	+5.2	84.2	91.3	+7.1	87.8	91.1	+3.3
	고등학생 남자	86.2	89.3	+3.1	86.2	89.8	+3.6	86.2	88.7	+2.5
	고등학생 여자	89.2	91.7	+2.5	88.9	91.3	+2.4	89.4	92.0	+2.6

출처: 한국저작권위원회, 2022년 청소년 저작권 의식조사

2022년 청소년 저작권 지수에 대한 사전·사후 결과를 비교해보면 교육 전 82.5점에서 교육 후 89.8점으로 7.3점 상승하였습니다. 특히 초등학생의 경우 점수 상승폭이 가장 높게 나타났는데, 저작권에 대한 지식과 태도가 확립되지 않았기 때문이라고 해석할 수 있습니다. 이 결과를 통해 초등학생 시기부터 저작권에 대한 교육 실시가 필요함을 파악할 수 있습니다.

! 저작권을 보호하지 않으면 어떤 일이 생기나요?

- 저작권법에 근거하여 처벌받을 수 있습니다.
- 시간과 노력을 들여 창작물을 만든 저작자가 자신의 저작물에 관한 권리를 보호받지 못하기 때문에 창작 의욕이 꺾입니다.
- 저작자의 창작 의욕이 저하되면 저작물의 양이 줄어들고 질이 떨어집니다.
- 문화의 발전이 더뎠고, 만족스러운 문화생활을 즐길 수 없게 됩니다.

! 더 알아보기

저작권을 침해하고 저작권법을 어기면 어떤 처벌을 받을 수 있나요?

타인의 저작물을 복제, 공연, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 등을 작성하여 저작권을 침해하는 등 저작권법을 위반한다면 최대5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처할 수 있으며, 민사상 손해배상의 책임을 지게 될 수 있습니다.

🌀 이야기 나누기 🌀

OO이가 만든 창작물에 대해 어떠한 보호나 혜택도 주어지지 않는다면, 앞으로 좋은 작품을 만들기 위해 노력할 수 있을까?

다른 사람들의 것을 함부로 사용하면 어떻게 될까?

내가 만든 창작물들을 어떻게 보호할 수 있을까?



책임 지도안

인지 ●●● 정서 ●●● 행동 ●●●

! 학습목표

온라인 정체성이 무엇인지 알아요.

디지털 세상과 현실의 자신 모두 소중하다는 것을 알아요.

말은 일에 책임을 다하기로 다짐해요.

! 활동내용

디지털 세상과 현실의 자신 모두 소중하다는 것을 알기

<p>01 : : : 이해해보요</p>	<p>활동 1</p>  <p>누가누구렌드 다시보기</p> <p>활동 2</p>  <p>누가누구렌드 내용 이해하기</p>	<p>🪐 영상 내용 살펴보기</p> <p>누가누구렌드 영상 시청 후 주인공 흥부의 상황을 살펴보고, 온라인 정체성이 무엇인지 이해한다.</p>
<p>02 : : : 알아보요</p>	<p>나는 어떤 사람일까? 내 마음을 그려보고 말은써 다한 일을 적어보아요.</p>  <p>활동 3</p> <p>나에 대해 알아보기</p>	<p>🪐 나에 대해 알아보기</p> <p>자기소개 활동지를 작성해보며, 자신을 이해하는 시간을 가진다.</p>
<p>03 : : : 느껴보요</p>	 <p>활동 4</p> <p>자신의 진짜 모습을 잃어버렸을 때 감정 이해하기</p>	<p>🪐 감정 이해하고 표현해보기</p> <p>사람들에게 인정받기 위해 나다운 모습을 잃어버린 입장을 이해하고 감정을 표현해본다.</p>
<p>04 : : : 실천해보요</p>	<p>책임 자신의 책임 할 일을 충실히 지켜는 것. [온라인에서 할 일] [현실에서 할 일]</p>  <p>활동 5</p> <p>책임을 다하는 마음 다짐하기</p>	<p>🪐 책임을 다하는 마음 알아보기</p> <p>해야 할 일을 충실히 해내는 '책임'에 대해 생각해본다.</p>
<p>05 : : : 생각해보요 심화</p>	<p>대중 속에서 나이란 어떻게 할 것인가?</p>  <p>활동 6</p> <p>상황 속 내 입장 생각해보기</p>	<p>🪐 딜레마 상황에서의 내 입장 선택하기</p> <p>영상 스토리와 비슷한 내용의 딜레마 상황을 이해하고, 입장을 선택해본다.</p>
<p>06 : : : 더 깊이 생각해보요 심화</p>	<p>생활 속에서 책임감을 가지고 실천할 수 있는 일을 찾아보아요.</p>  <p>활동 7</p> <p>생활 속에서 책임을 실천할 수 있는 일을 찾아보기</p>	<p>🪐 '책임' 있는 태도에 대해 생각해보며, 다짐해 보기</p> <p>학교와 집 그리고 디지털 세계에서 책임감을 갖고 실천할 수 있는 일을 적어보고, 다짐해본다.</p>

! 유의사항

초등학교 저학년의 학습을 지도하는 경우 온라인 정체성의 개념에 대해 깊이 다루기보다 자신에 대해 이해하고, 디지털 세상과 현실의 자신 모두 소중하다는 것을 인지하도록 도와주는 것이 중요합니다. 또한 디지털 세상에서의 행동들이 나와 타인의 현실에 영향을 미친다는 점에서 늘 책임감을 갖고 행동할 수 있도록 책임의 중요성을 강조해 알려주어야 합니다.

영상 내용

누가누구랜드- 정체성에 혼란을 겪는 '홍부'

'누가누구랜드'는 정체성의 혼란으로 어려움을 겪고 있는 홍부를 돕는 내용의 활동입니다. 온라인 정체성이 무엇인지 이해하고, 자신의 모습을 있는 그대로 수용하고 표현할 수 있는 기회를 제공합니다.

참고자료

? 정체성이란?

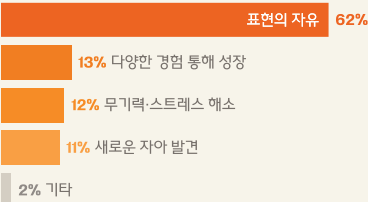
변하지 않는 존재의 본질, 즉 자신의 존재에 대한 이해를 말합니다.

? 온라인 정체성이란?

디지털 세상에서 자신의 모습을 이해하고 인식하는 것을 말합니다.

온라인 정체성 교육이 필요한 이유가 무엇일까요?

'부캐 문화' 긍정적인 이유는?



출처: 행지엘리트 설문조사 (2023년 10월 23일~11월 5일, 초·중고생 140명)

부캐에 대해 들어보셨나요? 부캐란 '부캐릭터'의 줄임말로 평소와 다른 새로운 모습으로 표현되는 또 다른 자신의 캐릭터를 의미합니다. 최근 방송에서 다양한 역할을 보여주는 연예인들도 '부캐'의 영향으로 생겨난 것이라고 볼 수 있습니다.

초·중·고 청소년을 대상으로 진행된 부캐 문화에 대한 설문 결과, 청소년의 10명 중 8명 이상(89%)이 부캐 문화에 대해 긍정적으로 인식했습니다. 직접적으로 나를 드러내지 않고 사람들과 자유롭게 소통할 수 있다는 점이 가장 큰 이유로 볼 수 있습니다. 하지만 자신이 어떤 것을 좋아하고 싫어하는지, 어떤 모습으로 살아가고 싶은지 고민이 많은 초·중·고학생들에게 '부캐'의 존재는 부정적으로 작용할 수도 있습니다.

나에 대한 탐색이 끝나기 전에 (정체성이 확립되기 전에) 다른 사람의 시선만 신경 쓰게 된다면 오히려 혼란스럽거나 부정적인 모습이 발생할 수 있습니다.

또한 건강한 온라인 정체성이 확립되지 않는다면 미디어의 잘못된 사례 (극한 다이어트, 성형, 욕설이 난무하는 유튜브 등)에 대해 판단력이 흐려지게 되며 부정적인 등조현상이 발생할 수 있습니다.

청소년들의 '부캐'활동이 많이 이루어지는 곳은 바로 SNS, 즉 온라인 공간입니다. 그렇기 때문에 온라인에서의 건강한 정체성 확립도 중요한 과제입니다. 온라인에 '나'를 표현하기에 앞서, 스스로에 대한 이해가 선행되어야 하며, 이를 바탕으로 디지털 세상 속에서 자신을 어떻게 표현하고 소통할 것인지 선택할 수 있어야 합니다. 그렇기 때문에 온라인 정체성에 대한 교육이 필수적이며, 교육을 통해 청소년은 디지털 세상과 현실의 자신 모두 소중하다는 것을 알고, 다른 사람의 반응에 지나치게 기대어 자신의 가치를 판단하지 않는 건강한 태도를 가질 수 있습니다.

건강한 온라인 정체성을 가지기 위해서는 어떻게 해야 할까요?

- ▶ 사이버 공간에서 타인을 헐뜯지 않아요.
- ▶ 자신이 원하는 모습과 중요하게 생각하는 가치를 고민하고, 실천해요.
- ▶ 다른 사람의 평가나 시선을 지나치게 신경 쓰지 않아요.
- ▶ 디지털 세상에서 책임감 있게 행동하고, 규칙을 잘 지키는 사람이 되어요.
- ▶ 디지털 세상과 현실의 자신 모두 소중하다는 것을 인지해요.

이야기 나누기

디지털 기기에 의존하지 않고 건강한 디지털 생활을 하려면 어떻게 해야 할까?

'온라인 속 나'와 '현실의 나'는 다른 사람일까? 그렇게 생각하는 이유는 무엇이니?

온라인에서 얼굴이 보이지 않는다고 함부로 행동하면 어떻게 될까?

디지털 세상(SNS, 게임 등) 속에서 나를 어떻게 표현해야 할까?

해야 할 일을 미루게 되면 나중에 어떻게 될까?

온라인 세상에 빠져 현실의 나의 생활에 관심을 갖지 않으면 어떻게 될까?





사이버폭력으로 오염된
디지털 우주를 정화하고 친구들을 구해주세요!
디지털 시민 역량과 덕성을 획득할 수 있어요.

구독자 100만 뉴튜브 '라퐁젤'
악플이 너무 많아 힘들어요.

사진을 빼앗긴 '벌거벗은 임금님'
내 개인정보가 유출되었어요.

저작권을 잘 모르는 '백설공주'
조회수를 올리는 게 잘못된가요?

거짓 뉴스의 나라 '피터팬'
무엇이 진실인지 모르겠어요.

게임 과몰입 '피노키오'
친구가 캐릭터를 키워달라고 해요.

나를 잃어버린 '홍부'
내가 누군지 모르겠어요.

역량과 덕성 획득하는 방법

홈페이지
접속

회원 가입

디지털
시민 교육

기본 과정
교육 영상
수강

수료



기본 과정

- ① 에티케시티 > ② 니까내꺼시티 > ③ 찰카시티 > ④ 디지털 네버랜드 > ⑤ 스노우시티 > ⑥ 누가누구랜드
- * 기본과정인 여섯 강의를 모두 수료하면 수료증과 함께 카카오톡 문구 세트를 보내드립니다.



푸른나무재단(청소년폭력예방재단)은
1995년 학교폭력 피해로 아들을 잃은 아버지가
우리나라 최초로 학교폭력의 심각성을 시민사회에 알리고,
학교폭력 예방과 치료를 위한 활동을 목적으로 설립되어
UN경제사회이사회에서 특별협약지위를 부여받은
국내 유일 청소년 NGO입니다.

홈페이지 www.btf.or.kr

전국학교(사이버폭력) 상담전화 1588-9128

후원전화 060-700-1479



브라이언임팩트(Brian Impact Foundation)는 사람과 기술이 만나
더 나은 세상을 만들 수 있다고 믿습니다. 세상을 바꾸는 혁신가들과
사회문제의 근본을 해결하는 혁신 조직을 지원함으로써
사회적 가치를 창출해내며 우리 사회에 이로운 변화를 만들어 갑니다.

홈페이지 brianimpact.org

사이좋은 디지털 프렌즈 - 디지털 시민 교육 기초과정 지도안

발행처 푸른나무재단

발행일 2023년 9월 14일

대표번호 02-585-0098

대표메일 jikim0098@btf.or.kr

발행인 박길성

편집장 이종익

편집인 박주한 조성훈 승현옥 이소현 장병조 강은지 원은진

Copyright 2023. 푸른나무재단. All rights reserved

