

# 1차시 에티케시티



## 1) 교육 개요

교육명	100만 유튜버 라퐁젤		
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	<b>감정 알기: 상황 속 감정 인지하기</b> · 이야기 속 인물의 감정을 유추하여 인물이 처한 상황을 이해한다. · 해당 감정을 선택한 이유에 대해 설명하며, 타인의 감정을 인지한다.
전개	30분	<b>이론 알기: 디지털 에티켓, 디지털 시민</b> · 디지털 시민, 디지털 에티켓 개념을 이해한다. · 소셜 미디어를 다른 사람과 즐겁게 사용하는 방법에 대해 안다. <b>활동하기 1. 배려 방법 찾아보기</b> · 약플 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. <b>활동하기 2. 딜레마토론</b> · 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	<b>다짐하기/마무리</b> · 디지털 에티켓에 대해 다시 한번 생각해본다. · 사이버 공간 속에서의 '배려'를 생각해본다. · 행성 여행 인증도장 찍기 (에티케시티)



## 2) 스토리 및 활동

교육명		100만 유튜버 라퐼젤
등장인물		푸른이, 해달이, 라퐼젤, 악플러
전체 스토리	#S1	나쁜 언어들로 오염된 성 앞에 떨어진 푸른이와 해달이. 성 꼭대기에 있는 창문에 앉아있는 라퐼젤이 보이네요. 악성댓글로 인해 힘들어하는 라퐼젤을 도와주러 푸른이와 해달이가 다가갔어요. <a href="#">[라퐼젤의 표정 선택_감정 알기]</a>
	#S2	<ul style="list-style-type: none"> <li>· SNS에 자신의 일상을 꾸준히 올려 많은 공감을 받고 100만 유튜버가 된 라퐼젤! 그러던 어느 날, 라퐼젤의 게시글에 악플이 달렸어요.“이게 뭐지?!” <a href="#">[악플 찾기]</a></li> <li>· 악플을 발견한 라퐼젤은 어떻게 행동해야 할까요? <a href="#">[대처방법 알아보기 선택지]</a></li> <li>· 악플러를 찾은 라퐼젤은 사과를 요구했어요. <a href="#">[악플러 표정 선택하기_감정 알기]</a></li> <li>· 악플러는 라퐼젤에게 사과했고, 소셜 미디어를 모두가 즐겁게 이용하기 위해서 어떻게 해야 할지 궁금해했어요. <a href="#">[디지털 에티켓 수칙 알기]</a></li> </ul>
	#S3	<p>모두가 웃고 있는 그때, 갑자기 푸른이의 핸드폰 화면이 이상해졌어요. 푸른이는 알 수 없는 단체 채팅방에 초대되었어요. 라퐼젤이 없는 에티케학교 단톡방에 초대된 거였어요. 초대된 채팅방에서는 모두가 라퐼젤에 대한 좋지 않은 이야기를 하고 있었어요. 그중에는 진짜인지 가짜인지 알 수 없는 얘기들도 있었죠. 당사자가 없는 채팅방에서의 대화를 본 나의 선택은? <a href="#">[딜레마 상황 속 입장 정립하기]</a></p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>[선택지]</b></p> <p>A. 학교 선생님께 이 사실을 말씀드린다.</p> <p>B. 친구 사이가 멀어질 수 있으니 가만히 있다.</p> </div> <p><b>[선택에 따른 질문]</b> “A(B)를 선택한 이유는 뭘까?”  <b>[재질문_가치 재정립]</b> 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?</p>
	#S4	에티케시티 스토리를 통해 배려하는 마음에 대해 생각해보기 <a href="#">[덕목 알아보기]</a>
	#S5	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 악플을 작성하고 있는 친구의 모습에 대한 나의 대처 방식을 알아보며 앞으로 비슷한 갈등 상황이 발생한다면 어떻게 할지 다짐해보기 <a href="#">[다짐하기]</a></li> <li>· 인증도장 찍으며 활동 마무리하기 (에티케시티) <a href="#">[인증도장]</a></li> </ul>

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

#### A

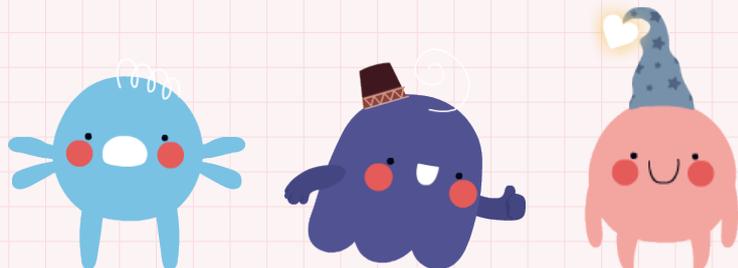
학습 참여자가 'A. 학교 선생님께 이 사실을 말씀드린다.'를 선택할 경우

참여자 예상 답변	지도자 추가 질문
라퐼젤이 불쌍하니까요.	1) 라퐼젤이 평소에 다른 친구들을 괴롭혔다면? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
라퐼젤이 도움이 필요해 보여서요.	1) 라퐼젤에게 어떤 도움이 필요해 보이나요? ▶ 명료화 탐색 2) 알렸다는 사실을 친구들이 알고 푸른이도 라퐼젤과 같은 상황에 처한다면 어떻게 할 건가요? ▶ 상황을 복잡하게 만드는 질문
라퐼젤이 없는데 라퐼젤을 욕하는 것은 잘못된 거니까요.	1) 정작 라퐼젤은 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 라퐼젤이 알게 되면 저도 같이 한 거라고 오해할 것 같아요.	1) 평생 이 사실을 라퐼젤이 모른다고 해도 알릴 건가요? ▶ 도덕적 이슈 강조 2) 반대로 라퐼젤이 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 있다.'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 있는다면 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



# '사이좋은 디지털 프렌즈' 기본과정 활용 방안

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.

## ① 교육 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 중심으로 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 도구로서 사디프를 활용할 수 있습니다.