

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	<ul style="list-style-type: none"> · 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	<ul style="list-style-type: none"> · 흥부의 집으로 가던 푸른이는 흥부의 인별그램 게시물들을 보게 되었어요. 게시물이 30분마다 올라오고 있었죠. 흥부의 집을 찾아가던 푸른이와 해달이는 흥부의 이야기를 듣게 되었어요. 흥부는 얼마 전 다리를 다친 제비를 도와주었고, 선물로 박씨를 하나 받아 키웠어요. 얼마 뒤, 무력무력 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	<ul style="list-style-type: none"> · 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] <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>[선택지]</p> <p>A. 선생님께 말씀드린다.</p> <p>B. 모르는 척한다.</p> </div> <p>[선택에 따른 질문] "A(B)를 선택한 이유는 뭘까?"</p> <p>[재질문 가치 재정립] 다른 이러한 상황들이 생겨도 A(B)를 선택할 거야?</p>
	#S4	<ul style="list-style-type: none"> · 누가누구랜드 스토리를 통해 책임의 태도에 대해 생각해보기 [덕목 알아보기]
	#S5	<ul style="list-style-type: none"> · 정직하지 못한 행동을 하는 친구의 모습에 대한 대처방법을 알아보고 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 좋으면서 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
<p>놀부가 한 행동은 잘못된 행동이니 벌을 받게 해야 돼요. 그래야 다음부터 정직하게 숙제를 할 테니까요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>놀부 때문에 좋은 점수를 받지 못한 친구들이 속상해할 것 같아서요. 저 또한 놀부의 행동으로 수행평가 점수에 영향을 받을 것 같아서요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>놀부에게 잘못된 행동이라는 것을 알려줘야 해요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>학급회장으로서 같은 반 친구의 잘못을 모르는 척할 수 없어요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>선생님께 말씀드렸다가 친구들이 알게 되면 학급 분위기가 나빠질 수 있어요 저는 학급회장이니 반 분위기를 좋게 만들어야 해요 일을 크게 만들고 싶지 않아요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>선생님께 말씀드린 사실을 놀부가 알게 되면, 놀부도 제가 반장 역할을 제대로 하지 않았던 사실을 선생님께 말할 것 같아요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>놀부의 잘못된 행동이 저와는 관련 없는 일입니까요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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
<p>놀부는 착한 친구예요. 아마 실수로 그랬을 거예요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 놀부가 착하다고 생각하는 이유는 뭔가요? ▶ 명료화 탐색 2) 실수였다면, 그것은 용서받을 수 있나요? ▶ 도덕적 이슈를 강조하기 위한 질문
<p>선생님께 직접 말씀드리라고 놀부에게 얘기할 거예요.</p>	<p>놀부가 잘못을 인정하지 않고, 계속해서 부인한다면? ▶ 특정 이슈 탐색</p>
<p>저도 놀부에게 도움을 받았기 때문에 선생님께 말씀드릴 수 없어요 선생님께 이르게 되는 거잖아요 제 마음이 좋지 않을 것 같아요.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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' 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 도구로써 사디프를 활용할 수 있습니다.