

혼합

11



미.소.랑.(미디어로 소통하는 너랑 나랑)

주제별 프로젝트 수업 및 현상기반학습을 위한
미디어교육 통합형 자료 개발(미디어 인권)



혼합 5-11

미.소.랑.(미디어로 소통하는 너랑 나랑)



1. 주제: 주제별 프로젝트 수업 및 현상기반학습을 위한 미디어교육 통합형 자료 개발 (미디어 인권)

2. 주제 선정 배경

가. 미디어 인권 교육 필요

- 디지털 네이티브 세대들의 디지털 활용 역량은 높아졌으나 그에 따른 의식은 따라가지 못하는 윤리적 공백이 생기고 있어, '미디어 인권'에 대한 다각적 이해가 필요함

나. MZ 세대의 미디어 교육을 위한 다양한 학습내용 및 방법 개발 필요

- 뉴미디어 및 미디어를 자유자재로 활용하는 MZ 세대가 올바른 미디어 교육을 받을 수 있도록 하는 교과 및 비교과 활동 개발의 필요성이 증가

3. 공동체 운영 목적

가. 미디어 인권이라는 핵심 개념을 다양한 교과에서 실현할 수 있는 자료 개발

- '미디어 인권'을 주제로 한 다양한 교과의 참여로 융합교육의 기초를 닦고 각 교과별 현상기반학습 모델 개발을 위한 장 마련

나. 교사학습공동체 운영을 통한 미디어 교육 자료 개발 및 공유

- 미디어 교육 교수·학습 자료 개발을 위한 교사학습공동체 조직
- 학교 밖의 다양한 교과 교사와의 만남을 통하여 공감대 형성

4. 참여 대상

가. 공주여자고등학교 1학년 83명 교사 1명

나. 논산고등학교 1학년 84명 교사 1명

다. 천안봉서중학교 2학년 104명 교사 1명

5. 추진 계획

가. 각 교과 주제별 프로젝트 수업을 위한 미디어교육 통합형 자료 개발을 주된 목적으로 함

나. '미디어 인권'이라는 대주제를 가지고 현재의 교육과정과 2022 개정 교육과정에 모두 적용할 수 있는 프로젝트 수업 개발

다. 학생들이 직접 참여하는 프로젝트 수업을 기본 골자로 하여 학생들 스스로가 학습목표 성취 수준을 확인할 수 있는 활동들로 구성하고자 함

라. 본 연구는 현장연구의 성격을 가지며, 교사가 연구 설계를 한 뒤 실제 학교 현장에서 적용하고 그에 따른 수정을 거쳐 최종적으로 결과물을 제시하는 방향을 기본 골자로 함

6. 활동 내용

월	활동명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
4	미디어 교사학습공동체 모임	○ 미디어교육 학습공동체 운영 조직 및 계획서 작성	회원 3명
4	공동체 세미나	○ 현상기반학습에 대한 이해 및 연구 방향 회의	회원 3명
5	1차 주제 관련 결과 공유	○ 연구 진행 상황 공유 및 1차 주제 관련 결과 공유	회원 3명 외 교사 3명
6~7	세부 연구 및 연구수업 진행	○ 각 주제별 연구수업 설계 및 연구수업 진행	회원 3명
8	공동수업 평가	○ 연구 진행 상황 공유 및 공동수업 평가	회원 3명
8	1차 결과물 관련 세부 피드백 및 결과 공유	○ 각 주제별 수업 설계 및 학교내, 학교밖 교사학습공동체에서의 피드백	회원 2명 외 교사 6명
9	연구수업 진행 및 중간보고서 작성	○ 개발된 교수학습자료 공동 수업 평가 ○ 연구 성과 검증	회원 3명
10	2차 결과물 연구 활동 정리	○ 2차 결과물 관련 세부 피드백 ○ FGI 검증 ○ 최종 보고서 작성	회원 3명 외 희망 교사
10	지역 네트워크 워크숍 진행	○ 지역 네트워크 워크숍: 현상기반학습에 기반한 ‘미디어 인권’ 학습하기 진행	회원 3명 외 희망교사 4명
11	연구 활동 공유	○ 학교내·학교밖 공동체 활동을 통한 연구 활동 공유	회원 3명 외 해당 교사

7. 지역 네트워크 워크숍 운영 결과

가. 일시 및 장소

- 개최일시: 2023.10.28.(토)
- 장소: 공주시 늘봄정원 내 세미나실

나. 참가자

- 연구회: 총 3명(최선희, 강이현, 임권우)
- 외부 전문가: 총 4명

순	성 명	소속 기관	직위	담당교과/전공	활동내용
1	임효현	강화중학교	교사	도덕	<ul style="list-style-type: none"> 중학교 도덕의 교수학습과정안 검토 및 현장 적용에서의 보완점 의견 공유
2	권성현	설화고등학교	교사	윤리	<ul style="list-style-type: none"> FGI 검증 현상기반학습의 의미 및 생활기록부 기재 관련 주요 중점 사항에 대한 의견 제출
3	장재영	공주영명고등학교	교사	윤리	<ul style="list-style-type: none"> FGI 검증 프로젝트 수업 지도안 피드백 및 환류 방향에 대한 의견 제출
4	박다정	배방중학교	교사	사회	<ul style="list-style-type: none"> FGI 검증 초-중-고의 연계성과 관련된 프로젝트 활동의 의미 탐색

다. 워크숍 주요 내용

- 현상기반학습의 의미와 프로젝트 학습에서의 단계별 활동, 세부 교사-학습간의 활동 정리, 활동상의 유의점과 시간 배분 등 수업 현장에서 일어날 수 있는 다양한 노하우와 주의점 공유함
- 실질적인 프로젝트 수업 진행과 '미디어 인권'에 대한 다각적인 이해도를 높이기 위해 수업 피드백 및 FGI 검증을 통해 최종 교수학습과정안을 만드는 데 목적이 있음

라. 워크숍 결과 반영 성과

- 프로젝트 학습에서의 교사와 학생의 활동 단계를 보다 세부적으로 조정하여 교수-학습 과정안 작성에 도움을 받음
- '미디어 인권'을 다양한 교과에서 다룰 수 있으며, 일반화할 수 있는 프로젝트 학습으로 타교과에서도 활용할 수 있는 방안을 함께 강구함

8. 회원별 활동 내용

순	성명	소속 기관	직위	담당교과	활동내용
1	최선희	공주여자고등학교	교사	윤리 (사회)	<ul style="list-style-type: none"> 연구 총괄 및 중간 보고서 작성 대표자 워크숍 및 미디어교육 전국대회 사례 발표회 참석 현상기반학습에 근거한 미디어 인권 수업 연구 수업 운영
2	강이현	논산고등학교	교사	영어	<ul style="list-style-type: none"> 현상기반학습에 근거한 미디어 인권 수업 연구 수업 운영 학교 내 교사학습공동체를 통한 연구 결과 공유 연구비 정산서 작성
3	임권우	천안봉서중학교	교사	도덕	<ul style="list-style-type: none"> 현상기반학습에 근거한 미디어 인권 수업 연구 수업 운영 학교 밖 교사학습공동체를 통한 연구 결과 공유 연구 성과 검증을 위한 FGI 검증 운영

9. 활동 성과

- 가. 다양한 교과와 학교급에서 ‘미디어 인권’에 대한 이해를 높일 수 있는 현상기반 학습 프로젝트 수업 개발을 통해 보다 유기적이고 체계적인 미디어 인권 수업이 가능함
- 나. ‘미디어 인권’ 관련 현상기반학습 프로젝트 학습의 주요 교수-학습 지도 과정안 개발 및 학생 평가 자료의 축적을 가능하게 함
- 다. 회원들 소속교와 학교 밖 교사학습공동체를 통해 ‘미디어 리터러시’의 필요성 및 ‘미디어 인권’을 프로젝트 수업의 사례를 공유하여 일반화할 수 있는 체계를 갖추

10. 결과 확산 및 중장기 활용 계획

가. 연구 결과 확산 계획

- 학교 내 결과 공유: 각 회원의 근무교에서 동료장학의 기회를 활용하여 현장 피드백, 수업 나눔을 통한 의견 청취
- 학교 밖 결과 공유: 학교 밖 교사학습공동체에서 의견 청취

나. 중장기 활용 계획

- 자료집 제작을 통한 체계적 확산 필요, AI-인공지능 관련 연수와 함께 미디어 인권과 관련된 연수 과정 강사진으로의 참여



결과물

[중학교 도덕] - 미디어 인권 침해 프로젝트

1. 수업지도안

1) 1차시(90분 블록타임)

학습단원	II. 타인과의 관계 1. 정보화 사회와 도덕 02. 정보화 시대에 도덕적 책임과 올바른 정보 통신 매체 이용	
학습목표	정보화 시대에 필요한 도덕적 책임의 자세와 올바른 정보통신 매체 사용 방법을 설명할 수 있다.	
성취기준	[9도02-05] 정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다. [9도02-05 ①] 정보통신 기술로 인해 발생한 다양한 미디어 인권 문제를 탐색하여 그 원인을 분석하고 해결하기 위한 방법을 모색하여 실천의 태도를 지닐 수 있다.	
수업흐름	단계별 지도 내용	자료 및 유의점
도입 (17분)	<ul style="list-style-type: none"> 전시학습 확인 <ul style="list-style-type: none"> 사이버 공간의 특성, 정보통신 기술의 발달로 인한 삶의 양식 변화에 대한 내용을 확인한다. 정보화 시대에 발생하는 도덕적 문제의 사례를 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ‘정보화 시대에 발생하는 도덕적 문제 방탈출게임’ 활동 에어드롭, AI페인터 문제 영상 시청
전개 (68분)	<ul style="list-style-type: none"> 여는 활동 <ul style="list-style-type: none"> 전시 학습에서 확인한 다양한 정보화 사회의 도덕적 문제 중 1가지를 선택하여 인권침해 문제의 의미와 사례, 문제점 등을 짧은 뉴스로 짝과 함께 작성하여 모둠간 공유한다. 미디어 인권의 핵심 개념을 영상을 통해 확인하고 정리한다. 내용학습 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> 정보화 사회에 발생하는 문제를 해결하기 위한 도덕적 자세를 설명한다. 정보통신매체 사용 습관을 점검하고 매체 사용을 위한 올바른 자세를 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ‘정보화 시대에 발생하는 도덕적 문제 방탈출게임’ 활동 ‘잊혀질 권리’ 유럽, 미국 판례 사례 영상
정리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 차시 학습 안내 <ul style="list-style-type: none"> 차시 프로젝트 학습을 위한 학습목표, 학습진행 방법 안내 	<ul style="list-style-type: none"> 차시 프로젝트 학습 활동지 사전 배부

2) 2차시(90분 블록타임X2차시+1차시=총 5차시)

학습단원	II. 타인과의 관계 1. 정보화 사회와 도덕 02. 정보화 시대에 도덕적 책임과 올바른 정보 통신 매체 이용	
학습목표	정보통신 기술 발달로 인해 발생하는 미디어 인권 침해 문제를 분석하여 해결 방안을 모색하고 실천하려는 태도를 지닐 수 있다.	
성취기준	[9도02-05] 정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다. [9도02-05 ①] 정보통신 기술로 인해 발생한 다양한 미디어 인권 문제를 탐색하여 그 원인을 분석하고 해결하기 위한 방법을 모색하여 실천의 태도를 지닐 수 있다.	
수업흐름	단계별 지도 내용	자료 및 유의점
도입 (17분)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사례탐색으로 뉴스 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 정보통신기술과 인공지능의 발달로 발생한 인권침해 사례를 탐색하여 패들렛에 공유하여 확인한다. - 뉴스를 통해 확인한 사례를 통해 모둠별 프로젝트 주제를 선정한다. - 프로젝트 평가 기준과 차시별 진행 내용을 안내하고 필요한 기자재를 배부한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사례 검색을 어려워하는 학생들을 위해 답 페이지, 필터버블, 사이버폭력 등의 사례를 순회하며 제시한다. ○ 4~5인 1모둠 편성
전개1 (73분)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로젝트 기획하기 <ul style="list-style-type: none"> - 선정한 주제를 토대로 프로젝트 진행 계획, 역할 분배, 세부 주제 등 기획과 프로젝트를 통한 목표를 설정하도록 지도한다. - 기획한 프로젝트 계획서를 순회지도하며 수정해야 하는 부분이나 목표 설정을 학생 수준에서 실행, 실천할 수 있도록 조정, 지도한다. ○ 문제 원인 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> - 설정한 미디어 인권 침해 사례의 원인을 분석하기 위한 자료조사를 하여 모둠원들과 공유한다. - 공유한 기사, 사례를 모둠원들과 함께 토의하는 과정을 통해 각각 개인적, 사회적, 기술적, 윤리적 차원에서 문제가 발생하는 원인을 분석하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습활동지, 휴대전화, 노트북 ○ 문제 원인 탐색과정에서 어려운 개념, 단어를 순회하며 설명하고 자료조사를 어려워하는 학생들에게 검색 키워드를 제시한다.
전개2 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해결방안 모색하기 <ul style="list-style-type: none"> - 조사, 분석한 문제의 원인 분석을 토대로 제도적, 기술적, 윤리적, 실천적 차원에서 해결방법을 제시하고 토의하는 과정을 진행한다. - 모색한 해결 방안 중 중학생으로서 실천할 수 있는 영역 내용을 정리하여 실천, 실행 방법을 결정한다. ○ 실천단계 준비 및 실행단계 <ul style="list-style-type: none"> - 각 모둠별로 계획한 실천단계(카드뉴스, 포스터, 청원, 캠페인, 영상제작 등) 실행을 위한 활동을 지도한다. - 실천일정을 확정하고 수업시간 혹은 수업시간 외 활동을 포함하여 실천일지 작성을 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전개2는 주차가 넘어간 다음차시이므로 전시활동에서 이어서 진행 ○ 휴대전화, 노트북, 8절지, 매직, 사인펜, 가위, 풀, 스키타이프, 색연필 등
평가 (45분)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 활동결과 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 프로젝트 결과물을 공유하고 발표한다. - 발표한 내용을 토대로 모둠평가 및 동료평가를 실시한다. - 평가 내용을 토대로 프로젝트 진행 후 느낀점과 자기성찰 평가를 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모둠평가 및 동료평가 활동에서 주의사항을 안내한다.

2. 수업의 의도

- 다양한 미디어 매체와 정보통신기술로 인해 발생한 인권문제를 이해하고 해결방안 실천을 통해 올바른 통신매체 사용 방법을 숙지하게 한다.

3. 수업 활동 후 느낀점 및 학생 성취도

- 정보통신윤리 단원의 성취기준과 학습내용은 중학교 정보, 기술가정, 사회, 국어과 등 다양한 교과에서 다루어지고 있다. 더불어 창의적 체험활동에서도 인터넷, 스마트폰 과의존 예방교육, 사이버폭력 예방 교육, 정보통신윤리 교육 등까지 여러 차원에서 강조되며 이루어지고 있는 교육내용이다. 중복적인 교육활동에서 학생들이 도덕과에서 배우고 다루어야 하는 내용 요소를 집중하여 프로젝트 수업을 설계하였고 단순히 인지적 요소에 머무르지 않고 정의적 영역과 실천적 영역에까지 다다르기 위한 수업활동을 고민한 결과가 이번 수업이었다.
- 모든 수업활동은 계획대로 흘러가지 않고 교사의 욕심 때문인지 때로는 학생들에게 무거운 짐을 준다는 생각을 할 때가 많지만 막상 수업을 진행해보고 나면 항상 학생들로부터 배우는 지점이 많았다. 이미 정보, 기술가정과에서 정보통신기술의 발달과 다양한 매체의 이용과 그로 인한 사회적 문제들에 대해 인지하고 있었기 때문에 수업에서는 도덕적으로 고려할만한 문제인 미디어 인권에 대한 침해 문제를 다루고자 하였고 큰 사례로 딥페이크, 필터버블, AI페인팅, 사이버 폭력, 사생활 침해의 문제를 설정하였다. 몇몇 사례와 기술의 문제에서 학생들이 낯설고 처음 보는 개념들을 마주하는 과정이 있어서 걱정을 했지만 자료조사 및 활동 간 적극적인 순회지도, 추가적인 설명, 검색 키워드 제시로 적절하게 활동이 이루어졌다고 느끼게 되었다.
- 프로젝트를 마치고 학생들이 느낀 점과 결과 공유 발표에서 가장 많이 언급한 것은 주제 설정부터 실천, 평가활동까지 학생주도적 활동으로 이루어졌다는 성취감이었으며 단순히 아는 것에 그치는 것이 아니라 자신들이 할 수 있는 실천과 제도적, 법률적으로 보완이 필요한 부분에 대한 의견을 제출하는 경험에 대한 긍정적 자기평가였다. 최초 수업목표를 설정할 때도 실천내용에 대한 난이도, 수준에 대한 평가보다는 스스로 문제를 인식하고 해결의 방법을 고려하여 실천하는 과정에서의 내적 성찰과 올바른 가치관 형성에 목표를 두었기 때문에 그런 부분에서는 성취기준과 학습목표에 대한 달성을 부분적으로 이루었다고 평가할 수 있을 것 같다.

4. 평가

- 총 6차시에 달하는 프로젝트 수업이었기에 평가에 대해 고민이 많았다. 독립적인 개별 평가로서 기획하여 진행할 것인지, 성찰기록지(포트폴리오)의 일환으로서 진행할 지에 대한 고민이었다. 아무래도 모둠단위 활동이며 긴 차시로 3주간이나 진행되는 프로젝트이다 보니 결석생이 중간중간 발생하기도 하기 때문에 단독평가로서는 활용이 어렵다는 판단이 들었다. 모둠별 평가 및 동료 평가를 진행하기는 했지만 점수를 반영하기보다는 자기성찰 기록으로서 간주하고 교사의 관찰평가를 포함하여 교과세특에 기록하는 것으로 하고자 했으며 수업목표와 성취기준만을 근거로 활동지와 실천일지를 평가하여 수량 화평가를 진행하고 포트폴리오의 가장 큰 활동으로 반영하는 것으로 결정하였다.

5. 학생 활동 사진



(기술적-)시대가 변화면서 기술적 면이 발달함-> 인공지능(ai)이 그림을 그려주는 서비스가 생겨남->(개인력) 자신이 그린 그림이 아닌 ai 서비스를 이용해 만들어진 그림을 상업적 용도 등으로 사용 (웹툰, 커미션, 대회 등)-> 학습 시킨 그림체 (그림) 등에 대한 저작권 침해 발생

답례이크 악용 사례

file:///C:/Users/user/Downloads/%ED%8A%B8%EB%A0%8C%EB%93%9C1%20%20%EC%9D%B8%EA%B3%B5%EC%A7%80%EB%8A%A5%EC%9D%98%20%EC%95%85%EC%9A%A9%20%EC%82%AC%EB%A1%80%20(4).pdf

사회적 자원 개인적 자원

1. 순수 그림을 그리는 사람의 그림을 무단으로 학습 시켜 비슷한 그림체로 만들어 문제가 된다.
2. 웹툰에 몰려 인공지능 그림 사이트를 사용하면 팬과 다른 웹툰 작가를 기만하는 행위가 될 수 있다.
3. 인공지능을 계속 사용한다면 기존 작가, 예술 분야의 사람들의 일자리가 사라지고 예술 분야의 직업이 사라지며 예술 분야가 발전하지 못하게 멈출 수 있다.

윤리?사회?적 자원

웹툰 작가가 자신의 그림체를 인공지능에게 학습 시켜 그대로 그림을 그려 수익을 받기 때문에 악용이 되어 문제가 된다.

인공지능 이미지 학습

YouTube

ai 그림 혁명

2023

ai 그림 학습 1년 후 그림.jpg

인공지능이 그림이 들어서고 나온 작가의 말

인공지능이 점점 발달하면서 다른 사람의 그림체까지 따라 그릴 수 있는 현상이 발생. 그러면서 다른 사람의 그림체를 학습 시켜 그려며 그걸 자신이 그렸다고 주장해 저작권 침해 발생

윤리?사회?적 자원

인공지능이 점점 발달하면서 다른 사람의 그림체까지 따라 그릴 수 있는 현상이 발생. 그러면서 다른 사람의 그림체를 학습 시켜 그려며 그걸 자신이 그렸다고 주장해 저작권 침해 발생

6. 학생 학습지

☀ 생각하고 함께하는 도덕 활동지 ☀		2023학년도 00중학교 2학년 ()반 ()번 ()	
단원	1. 정보 통신 윤리 - 02. 정보화 시대에 도덕적 책임과 올바른 정보 통신 매체 이용		

OP. 자료탐색을 통해 나만의 짧은 뉴스 제작하기

※ 주어진 5개 주제 중 1개를 택하여 나만의 짧은 뉴스를 제작해 봅시다.(의미, 사례, 문제점 등)

주제	1. 사생활 침해란?	2. 정보 격차란?
	3. 저작권 침해란?	4. 사이버 폭력이란?
	5. 해킹 및 개인정보 유출이란?	

JUMP. 영상을 보고 내용을 정리해봅시다.

※ 영상을 함께 보고 알 권리, 잊혀질 권리, 사생활 보호권의 개념에 대해 정리해봅시다.

(<https://youtu.be/RVu8Mbm2pU8>) (https://youtu.be/uQrpK_hQwiU)

알 권리	
잊혀질 권리	
사생활 보호권	

STEP 1. 내용학습 확인하기

※ 오프닝 활동을 토대로 정보화 시대에 발생하는 도덕적 문제의 원인을 확인해보자.

1. 정보화 시대에 도덕적 책임을 실천하려는 자세
 - (1) ㅇㅈ ㅈㅈ: 사이버 공간에서 만나는 사람들을 현실 공간에서 만나는 것처럼 존중해야 함.
⇒
 - (2) ㅈㅇ ㅇㅈ: 자기 행동이 타인에게 해를 끼치면 어떤 책임이 따를지를 생각하고 행동해야 함.
⇒
 - (3) ㅇㅇ ㅈㅈ: 사이버 공간에서 타인에게 해를 입히지 않아야 한다.
⇒
 - (4) ㅈㅇ ㅈㅈ: 정보화의 혜택을 많은 사람과 고르게 나누고 모든 사람을 고영하고 정의롭게 대우해야 함
⇒
2. 정보통신매체와 우리의 생활
 - (1) 정보통신 매체와 생활의 변화
 - ① 정보통신매체: 원거리의 상대와 ㅇㅈㅈㅈ이 가능하게 하는 다양한 수단
 - ② 정보통신매체의 사용으로 시공간을 초월한 의사소통이 가능하며, 생활의 편의와 즐거움을 누리
고 일상생활의 많은 것을 해결함
 - (2) 정보통신매체의 사용으로 인한 문제: 지나친 사용으로 인한 피로, 거북목 증후군, 수면 장애,
강박증 등과 같은 중독 현상, 가정의 경제적 부담
3. 정보통신 매체의 올바른 사용
 - (1) 자신의 정보통신매체 사용 습관을 확인하고 평가하기
 - ① 정보통신매체 의존도 점검하기 ② 정보통신매체로 다른 사람에게 해악을 끼치지 않는지 점검하기
 - ③ 정보통신매체 사용 시 문제점 개선을 위해 노력하기
 - (2) 정보통신매체의 올바른 사용 자세
 - ① 자기 ㅈㅈ 능력 키우기: 스스로 사용에 대한 규칙을 세우고 절제하는 자세를 지닌다.
 - ② ㅈㅇㅈㅈ 보호하기: 자신의 개인정보를 철저히 관리하기, 스마트폰 보안 설정하기, 회원가입 시
주요약관 잘 확인하기, SNS에 위치정보나 개인정보가 노출되지 않게 주의
하기
 - ③ ㅇㅈ을 갖추어 의사소통하기
 - 악성 댓글 달지 않기, 확인되지 않거나 나쁜 소문 퍼뜨리지 않기, 상대방을 비방하거나 기분
나쁠 언행하지 않기, 상대방을 존중하고 현실 공간과 동일한 기준으로 행동하기
 - ④ 정보의 선별 및 활용능력 키우기(ㅁㄷㅇ ㄹㅇㅇㅈㅈ)
 - 정보를 바르게 이해하기: 비판적 사고를 바탕으로 정보를 이해하기
 - 잘못된 정보와 신뢰할만한 정보를 선별하는 능력과 정보에 숨긴 의미를 찾아내는 통찰력 키우기
 - 정보의 출처를 확인하기, 정보가 사실과 일치하는지 검증하기(ㅍㅈㅈㅈ)
 - 정보통신매체의 기술을 활용할 수 있는 능력을 갖추기

☀ 생각하고 함께하는 도덕 활동지 ☀

2023학년도 천안봉서중학교
2학년 ()반 ()번 ()

단원 1. 정보 통신 윤리 - 미디어 인권 침해 문제 탐색 프로젝트

OP. 정보통신 기술과 인공지능의 발달로 발생한 문제 탐색

※ 뉴스로 접한 정보 통신 매체의 악의적 이용, 피해, 인권침해 사례 탐색하기

STEP 1. 사례를 토대로 주제 선정하기

※ 조사한 사례를 토대로 프로젝트 주제 선정하기

1. 프로젝트 명		
2. 해결하고 싶은 미디어 인권 문제는?		
3. 우리 모둠의 프로젝트 실행 단계		
	① 계획 및 실천	② 기대효과
원인 분석		
해결 방안 모색		
실천 단계		
정리 단계		
4. 모둠원의 역할 분배: 모둠원이 5명일 경우 모든 칸 작성! 4명일 경우 한 칸 비울 것		
역할	난이도	담당자
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	
	☆☆☆☆☆	

STEP 2. 문제 원인 탐색하기

※ 조사한 사례를 토대로 문제의 원인 탐색하기

문제 원인 분석1	개인적 차원	
	사회적 차원	
문제 원인 분석2	기술적 차원	
	윤리적 차원	

STEP 3. 해결방안 모색하기

※ 분석한 원인을 토대로 해결 방안 고민해보기

해결 방안 모색1	제도적 차원	
	기술적 차원	
해결 방안 모색2	윤리적 차원	
	실천적 차원	

STEP 4. 실천하기

☼ 제시한 해결 방안을 실천하고 실천일지 작성하기

날짜:

날짜:

♣필수♣ 나의 활동 관련 사진 첨부 / 나의 활동과 관련된 '사진'을 직접 첨부해주세요 :)

STEP 5. 활동 정리하기

✱ 프로젝트 자체 평가 후 정리 활동

평가 항목	수준		
	매우 뛰어남	달성함	조금만 더
프로젝트 기획안 작성 (6점)	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트의 계획, 실천, 기대 효과 등 모든 요소가 체계적이고 중학생 수준에서 실현 가능한가(4점) 	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트의 계획, 실천, 기대 효과 중 2요소가 체계적이고 중학생 수준에서 실천 가능한가(3점) 	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트의 계획, 실천, 기대 효과 중 1요소가 체계적이고 중학생 수준에서 실천 가능한가(1점)
	<ul style="list-style-type: none"> 원인과 해결 방안을 각각 기술적, 제도적, 윤리적, 실천적 차원에서 알맞게 정리하고 분석하였는가(2점) 		<ul style="list-style-type: none"> 원인과 해결 방안을 모든 측면에서 분석하고 정리되지 못함(1점)
프로젝트 실천 일지 작성 (7점)	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 개별 역할을 적극적으로 수행하고 실천 과정을 일지에 매일매일 구체적으로 기록함(7점) 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 개별 역할을 수행하고 실천과정을 기록하려 노력함(5점) 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 개별 역할에 충실하지 않았으며 일지 작성 미흡함(3점)
실천 결과 및 동료 평가 (7점)	<ul style="list-style-type: none"> 실천에 대한 결과물이 쉽게 눈으로 확인 가능한가?(2점) 		<ul style="list-style-type: none"> 실천에 대한 결과물이 눈으로 확인 할 수 없음(0점)
	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 목적, 준비 및 실천 과정, 결과에 대한 내용을 명확하고 알기 쉽게 전달함(3점) 	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 목적, 준비 및 실천 과정, 결과에 대한 내용을 전달함(2점) 	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 목적, 준비 및 실천 과정, 결과 중 1-2가지 요소 전달이 미흡함(1점)
	<ul style="list-style-type: none"> 동료 평가 결과 25점 이상 획득함(2점) 	<ul style="list-style-type: none"> 동료 평가 결과 20점 이상~25점 이하를 획득함(1점) 	<ul style="list-style-type: none"> 동료 평가 결과 20점 미만을 획득함(0점)

♣ 모둠 동료 평가를 항목에 맞게 실시하세요

동료평가 친구 이름:

평가기준	평가 점수 (우수-3/보통-2/미흡-1)
프로젝트 기획, 구성, 실현 과정에서 자신의 역할을 충분하게 수행하였는가?	
프로젝트를 과정에서 적극적으로 의견을 내고 긍정적으로 의사소통하였는가?	
프로젝트 실천과정에 성실하게 임하였는가?	
프로젝트 실천 후 친구의 생활태도가 변화하였는가?	
총점	

♣ 모둠 동료 평가를 항목에 맞게 실시하세요

동료평가 친구 이름:

평가기준	평가 점수 (우수-3/보통-2/미흡-1)
프로젝트 기획, 구성, 실현 과정에서 자신의 역할을 충분하게 수행하였는가?	
프로젝트를 과정에서 적극적으로 의견을 내고 긍정적으로 의사소통하였는가?	
프로젝트 실천과정에 성실하게 임하였는가?	
프로젝트 실천 후 친구의 생활태도가 변화하였는가?	
총점	

♣ 모둠 동료 평가를 항목에 맞게 실시하세요

동료평가 친구 이름:

평가기준	평가 점수 (우수-3/보통-2/미흡-1)
프로젝트 기획, 구성, 실현 과정에서 자신의 역할을 충분하게 수행하였는가?	
프로젝트를 과정에서 적극적으로 의견을 내고 긍정적으로 의사소통하였는가?	
프로젝트 실천과정에 성실하게 임하였는가?	
프로젝트 실천 후 친구의 생활태도가 변화하였는가?	
총점	

[고등학교 통합사회] - 미디어 속 인권 발견 프로젝트

1. 수업지도안

2. 수업의 의도

- 사회의 다면화에 따라 한 가지 현상에 대해서 다각적 태도를 통해 보는 것이 중요하다. 미디어를 통해 사례를 찾아보고, 인권과 관련한 내용을 발견하며, 인권 관련 문제를 분석하여 미디어 리터러시 능력을 향상시키며 인권 감수성 향상 및 윤리적 태도를 갖추고자 한다.

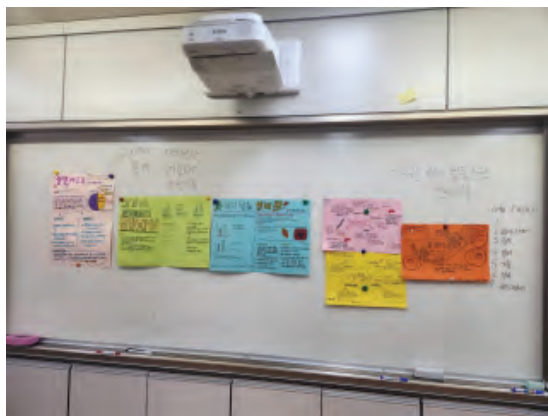
3. 수업 활동 후 느낀점 및 학생 성취도

- 학생들은 일상생활에서 가장 많이 사용하는 것들 중 하나인 '미디어'에서도 타인의 인권을 침해하는 인권 침해 문제가 생길 수 있음을 깨닫고, 미디어에서의 인권 침해의 심각성을 느낄 수 있었다고 평가하였다.
- 2학기 중간고사 시험 범위였던 '기본권'과 '인권'의 종류에 대해서 학생들은 단순 암기식으로 접근했다. 그러나 '몸캠피싱', '중고거래 사기', '브이로그 촬영', '살인예고 글'이라는 10대들이 가장 많이 마주하게 되는 미디어 관련 사례를 선정하였기에 학생들에게 보다 현실적인 문제로 마주하게 하는 '현상기반학습'으로서의 주제 선정이 가능하였다.

4. 평가

- 동료평가지를 통해 자신의 역할과 동료들의 역할을 명확하게 구별하고, 자신의 달성도를 수치화하여 기록하는 성찰의 과정을 거쳤다. 프로젝트 수업의 경우 긴 호흡으로 진행하기 때문에 각자가 자신의 몫을 다해야 한다는 협동의 정신을 가장 많이 강조하였다. 학생들은 모두 협력의 정도가 중요하다는 것을 스스로 인식하고 있었다.

5. 학생 활동 사진



[고등학교 영어] - 더 나은 삶을 위한 발걸음 - 우리 안의 인종차별문제 탐구 프로젝트 -

1. 수업지도안

1) 1차시

학습단원	Lesson 4. Toward a Better World	
학습목표	정보화 시대의 세계시민으로서 인종차별이 얼마나 심각한 문제인지 설명할 수 있다.	
성취기준	[10영04-03] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관해 자신의 의견이나 감정을 쓸 수 있다. [10영02-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 정보를 묻고 답할 수 있다.	
수업흐름	단계별 지도 내용	자료 및 유의점
도입 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> 전시학습 확인 <ul style="list-style-type: none"> 세계의 다양한 문화에 대해 확인한다. 세계시민으로서 갖춰야 할 자세에 대하여 확인한다. 미디어 속에서 주의해야 할 행동이나 자세에 대하여 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 세계의 다양한 문화에 관련한 영상 미디어 속 문화교류 중 문제가 되는 영상
전개 (35분)	<ul style="list-style-type: none"> 모둠 활동 <ul style="list-style-type: none"> 전시 학습에서 확인한 세계 시민으로서 갖춰야 할 자세들 중 인종차별에 대하여 이야기 해본다. 한국인이 당한 인종차별과 한국인이 행한 인종 차별의 실제 사례에 대해 찾아보고 상황을 분석하게 한다. 내용학습 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> 인종차별이 발생하는 원인에 대하여 설명한다. 미디어 내 인종차별이 더 흔한 이유에 대하여 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 웹일북 제공 실생활에서 일어난 상황, 미디어 내에서 일어난 상황을 하나씩 찾도록 함
정리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 차시 학습 안내 <ul style="list-style-type: none"> 차시 프로젝트 학습을 위한 학습목표, 학습진행 방법 안내 	<ul style="list-style-type: none"> 차시 프로젝트 학습 활동지 사전 배부

2) 2-3차시(90분 블록타임)

학습단원	Lesson 4. Toward a Better World	
학습목표	정보화 시대의 세계시민으로서 인종차별을 대하는 자세에 대하여 설명할 수 있다.	
성취기준	[10영04-03] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관해 자신의 의견이나 감정을 쓸 수 있다. [10영02-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 정보를 묻고 답할 수 있다.	
수업흐름	단계별 지도 내용	자료 및 유의점
도입 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> 자료 선정 <ul style="list-style-type: none"> 모둠원들이 찾아온 영상 및 분석 자료를 다 같이 나눠보고 반 친구들에게 설명하고 싶은 자료를 고르도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 4인 모둠 5개 편성 자극적인 것 보단 원인과 상황이 뚜렷하여 설명하기 좋은 자료를 고르게 함
전개1 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> 토의하기 <ul style="list-style-type: none"> 선정한 자료를 바탕으로 학습지를 작성한다. 한국인이 차별당하는 것을 봤을 때의 기분, 한국인이 차별하는 것을 봤을 때의 기분을 비교하고 세계시민으로서 어떻게 행동하면 좋을지 토의하는 시간을 가진다. 해결방안 모색하기 <ul style="list-style-type: none"> 미디어 속에 만연한 인종차별 상황을 해결하기 위하여 어떻게 하면 좋을지 모둠원들과 그 방법을 찾아보고 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습지 모든 구성원이 다양한 의견을 자유롭게 제시할 수 있도록 한다.
전개2 (35분)	<ul style="list-style-type: none"> 산출물 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 함께 찾은 해결방안을 바탕으로 산출물을 제작한다. 산출물의 형태는 ppt, 동영상 제작, sns에 포스터 올리기 등 자유롭게 선택한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 웹일북 제공
평가 (25분)	<ul style="list-style-type: none"> 활동결과 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> 모둠별 산출물을 공유하고 발표한다. 발표한 내용을 토대로 모둠평가 및 동료평가를 실시한다. 평가 내용을 토대로 활동 진행 후 느낀점과 자기성찰 평가를 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 모둠평가 및 동료평가 활동에서 주의사항을 안내한다.

2. 수업의 의도

- 더 나은 세상을 만들기 위한 방법에 대하여 생각해 보는 단원의 취지에 맞춰 국내외에서 볼 수 있는 인종차별 상황을 찾아보고 서로의 의견을 나눔으로써 인종차별에 대해 경각심을 가지고 이를 지양하는 방법을 생각해 보는 시간을 가지고자 한다.

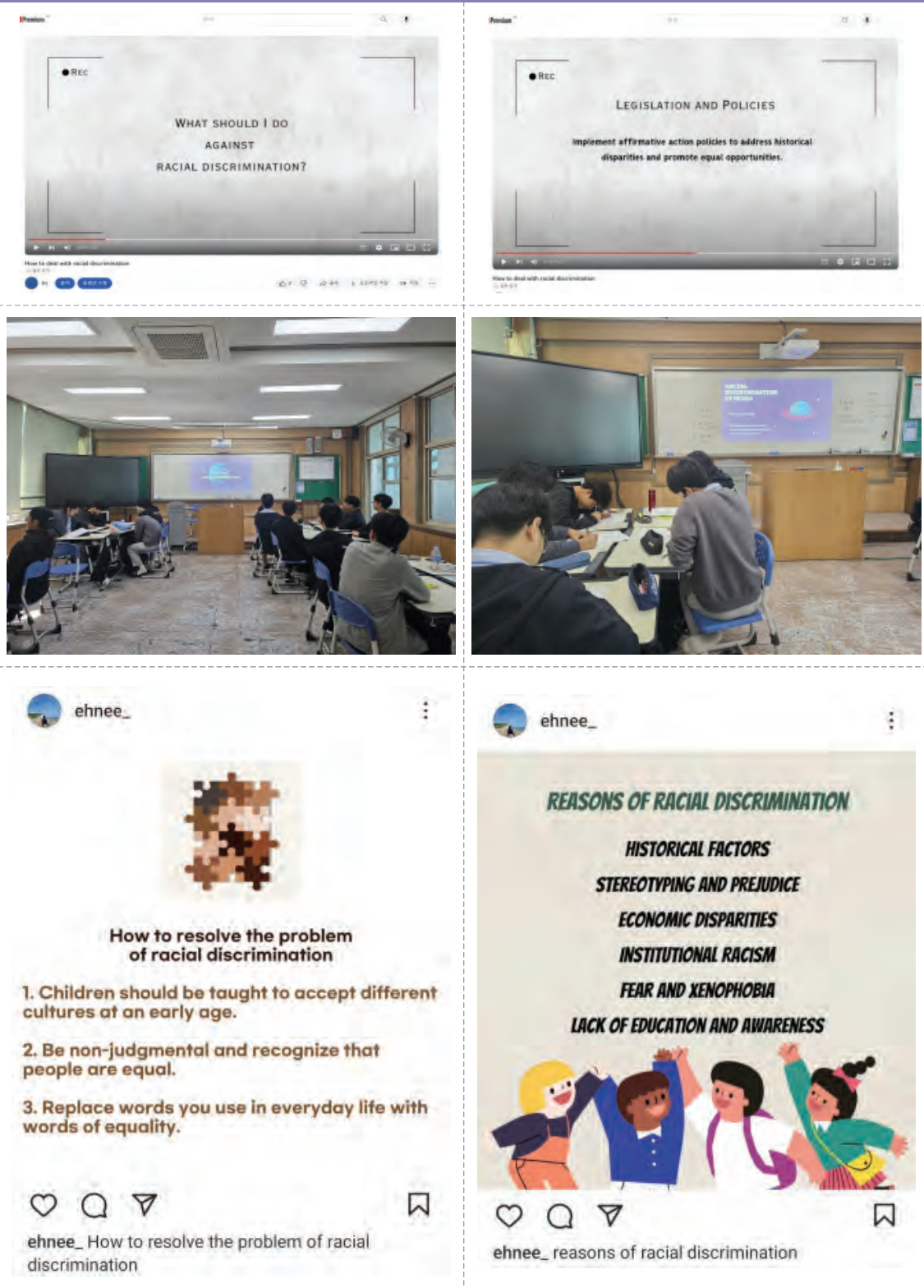
3. 수업 활동 후 느낀점 및 학생 성취도

- 세상을 더 나은 곳으로 만들어보자는 단원의 취지에 맞게 단원의 내용도 해외 봉사활동에 관련한 부분이었기에 좀 더 기본적인 개념으로 들어가 인종차별에 대해서 다뤄보고자 했다. 학생들이 더 나은 세상을 만들기 위해 무언가를 더 하는 것도 중요하지만 현재 행해지고 있는 안 좋은 문제들을 해결하는 것이 우선되어야 한다는 것을 깨닫는 시간이 되었다.
- 한국인이 인종차별을 당하는 것에 대하여 느낀점을 나눌 땐 우리의 입장이라 익숙했으나, 반대로 한국인이 인종차별하는 영상을 보고 나서는 생각해보지 못했던 부분에 대해 생각해 보게 되어 학생들이 새로운 시각으로 문제를 다시 탐구할 기회가 되었다.
- 이를 바탕으로 학생들이 인종차별에 대처하는 방법뿐만 아니라 어떤 부분이 인종차별이고 이를 범하지 않기 위해서는 어떻게 행동해야 하는지에 대해서도 생각해 보는 시간을 가졌다.
- 결과적으로 더 나은 세상을 만들자는 단원의 주제와, 친숙한 주제를 바탕으로 이야기를 나눠본다는 성취 기준을 토의, 자료분석 등의 활동을 통해 부분적으로 이루었다고 말할 수 있다.

4. 평가

- 활동 중심의 수업이었기 때문에 평가와 어떻게 연계할 것인지 고민했는데, 협력활동으로 전개한 만큼 동료평가가 포함되어야 한다고 생각했다. 모둠 내 참여에 관한 평가, 산출물에 관한 평가를 진행하였다. 또한 주제를 중심으로 생각하고 토의하는 활동이었기 때문에 자기평가도 포함하였다. 교사로서 학생들의 산출물을 평가하는 기준에는 의견의 논리성, 발표를 할 때의 유창성 및 문법적 정확성 등을 포함하였다.

5. 학생 활동 사진



6. 학습 활동지

Global Citizenship	
Racial Discrimination	
학번	이름:
Video 1	
1. How do you feel when you see Koreans get discriminated against? ◦ 기분이 나쁨, 안타까움	
2. Why do you think this happened? Why did she do it? ◦ 다문화에 대한 차별	
3. Do you think it is the right thing to do? ◦ 올바른지 모름 ⇒ 문화 ⇒ 존중 받아야 함.	
Video 2	
1. What do you think about Koreans discriminating against people from other countries? ◦ 안타까움, 반성	
2. Why do you think this happened? ◦ 단일국가, 다른 생각새	
3. How is it different from Video 1? (your feeling) ◦ 같음	
Media	
1. Why is it more serious? ◦ 교육 개선 ◦ 영상 제작 ◦ 법 제정 ◦ SNS 홍보	
2. What should we do not to do racial discrimination in media? and What can we do when we face racism?	

Global Citizenship	
Racial Discrimination	
이름:	학번:
Video 1	
<p>1. How do you feel when you see Koreans get discriminated against?</p> <p>아름다운 화가날. 왜 저런걸 동영상으로 아무것도 못해낸지 억울함.</p>	
<p>2. Why do you think this happened? Why did she do it?</p> <p>다음에 대한 차별, 편견, 잊바움.</p>	
<p>3. Do you think it is the right thing to do? =>올바르지 않음 =>문화 차이로 인한 것임</p> <p>기분이 나쁨. 문화차이의 X.</p>	
Video 2	
<p>1. What do you think about Koreans discriminating against people from other countries?</p> <p>안타까움, 반성, 같은 행동을 했더니 놀림.</p>	
<p>2. Why do you think this happened?</p> <p>다른 생김새, 피부, 문화적 차이, 고정관념.</p>	
<p>3. How is it different from Video 1? (your feeling)</p> <p>video 1 과 특이점이 있다, 뭐라도 눈치를 채려고 한 번에 한.</p>	
Media	
<p>1. Why is it more serious?</p> <p>- 학교에서 인종차별에 대한 교육 - SNS 홍보 영상 제작</p> <p>- 법 제정</p>	
<p>2. What should we do not to do racial discrimination in media? and What can we do when we face racism?</p> <p>편견의 이어짐, 국가만 이렇지 않거나 더 큰 문제 발생가능.</p>	

