

[2022 개정 초등 교육과정 연계 성취기준 및 학습목표]

초등 3-4학년

1. 관련 교과 및 성취기준 (2022 개정 교육과정 적용)

국어	[4국01-06]	주제에 적절한 의견과 이유를 제시하고 서로의 생각을 교환하며 토의한다.
	[4국03-03]	대상에 대한 자신의 의견과 그렇게 생각한 이유가 드러나게 글을 쓴다.
	[4국06-03]	매체 소통 윤리를 고려하여 매체 자료를 활용하고 공유한다.
사회	[4사03-01]	최근 사회 변화의 양상과 특징을 파악하고, 그로 인해 나타난 생활모습의 변화를 탐색한다.
	[4사03-02]	우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 나타나는 긍정적 효과와 문제를 분석하고, 나와 다른 사람이나 집단의 문화를 존중하는 태도를 기른다.
도덕	[4도03-02]	디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 살펴보고, 해결 방안을 탐구하여 정보통신 윤리에 대한 민감성을 기른다.

2. 학습 목표

지식·이해	디지털 환경에서 발생하는 다양한 문제를 인식하고, 책임 있는 행동이 필요한 이유를 설명할 수 있다.
기능	디지털 공간에서 발생할 수 있는 상황에 대해 생각해보고, 친구들과 함께 적절한 대응 방법을 찾아낼 수 있다.
가치·태도	디지털 시민으로서 타인을 존중하고 배려하는 태도를 기르고, 올바른 온라인 습관을 생활 속에서 실천할 수 있다.

초등 5-6학년

1. 관련 교과 및 성취기준 (2015/2022 개정 교육과정 병행 적용)

국어	2015	[6국02-04]	글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다.
		[6국03-04]	적절한 근거와 알맞은 표현을 사용하여 주장하는 글을 쓴다.
	2022	[6국06-02]	뉴스 및 각종 정보 매체 자료의 신뢰성을 평가한다.
사회	2015	[6사03-04]	정보화 시대의 변화상을 이해하고, 생활에 미치는 영향을 탐구한다.
	2022	[6사03-03]	정보화에 따른 사회 변화를 탐구하고, 개인 정보 보호와 윤리적 문제를 이해한다.
		[6사08-03]	민주주의에서 미디어의 의미와 역할을 이해하고, 여러 가지 미디어의 내용을 비판적으로 분석하여 올바르게 이용하는 태도를 기른다.
도덕	2015	[6도04-03]	사이버 공간에서 타인을 배려하고 책임 있게 행동하는 태도를 기른다.
	2022	[6도04-02]	사이버 공간에서의 윤리적 문제를 인식하고, 책임 있는 태도를 함양한다.
실과	2015	[6실04-07]	소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.
		[6실05-01]	네트워크와 정보 기기의 역할을 이해하고, 정보를 안전하게 활용하는 방법을 탐구한다.
	2022	[6실04-02]	생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 저작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 본다.
		[6실05-02]	정보 기기의 활용과 안전한 정보 관리를 실천한다.

2. 학습 목표

지식·이해	디지털 환경에서 발생할 수 있는 윤리적 문제를 예를 들어 설명하고, 책임 있는 행동의 중요성을 이해할 수 있다.
기능	메타버스와 같은 디지털 공간에서 발생할 수 있는 문제 상황에 대해 적절한 대응 방안을 생각하여 토의할 수 있다.
가치·태도	디지털 시민으로서 타인을 존중하고 배려하며, 온라인 공간에서 윤리적인 행동을 실천할 수 있다.

초등

ZEP 디지털 윤리 콘텐츠 활동지

1. 디지털 윤리와 디지털 시민 개념 이해하기

온라인, 안전, 올바르게, 배려, 책임감

디지털 시민은 _____ 세상에서 살아가는 우리 모두를 말해요.
그리고 디지털 윤리는 디지털 시민인 우리가 _____ 하고 _____
인터넷을 사용하기 위한 중요한 규칙이지요. 그래서 다른 사람을 _____
하며, _____ 을 가지고 생활하는 사람을 좋은 디지털 시민이라고 해요.

1 디지털 첫인상이란?

온라인에서 처음 본 친구를 보고 좋은 친구 같아! 라는 느낌이 드는 이유는 무엇일까?

2 나의 디지털 첫인상 돌아보기

아래 항목에서 나의 디지털 첫인상을 생각하며 체크해 보세요.

질문	그렇다	보통이다	아니다
내 프로필 사진이 친절해 보여요	☐	☐	☐
내 온라인 별명이나 아이디가 밝고 긍정적이에요.	☐	☐	☐
내가 댓글이나 채팅에서 사용하는 말이 예의 바르고 친절해요.	☐	☐	☐
내가 공유한 사진이나 글이 다른 사람을 배려한 내용이에요.	☐	☐	☐
내가 온라인에서 자주 사용하는 이모티콘이 즐거워 보여요.	☐	☐	☐

2. 영상 업로드, 할까? 말까? 생각 해보기

지훈이에게 직접 편집한 가짜 영상(2반 헤리와 윤수가 비밀 연애 중이라는 영상)을 올리는 것을 추천 받은 상황

1 영상을 올리면 다음 중 어떤 것들을 어기는 것일까? (2개 선택)

- ① 출처 확인하기 ② 저작권 존중하기 ③ 온라인 예절 지키기
④ 비판적 사고 기르기 ⑤ 기술 남용 방지

2 내 마음은 어떨까?

“이 영상을 올리면 _____.”

“이 영상을 올리지 않으면 _____.”

3 영상이 올라갔을 때 벌어질 수 있는 일 상상해보기

영상을 올렸을 때 얻을 수 있는 것

-
-

영상을 올렸을 때 잃을 수 있는 것

-
-

얻는 것과 잃을 수 있는 것을 비교해보니 어떤 것이 더 클까요?

4 고민하고 있는 나에게 이렇게 말해주고 싶어요.

“나는 네가 _____ 했으면 좋겠어.”

이유:

5 올바른 습관 만들기

이 질문에 하나라도 망설여진다면 다시 생각하기로 약속합니다.

STOP 질문!

나의 대답

내가 올린 글이나 사진을 친구가 보면 기분이 어떨까?

이걸 부모님이나 선생님이 봐도 괜찮을까?

나중에도 이걸 올린 걸 후회하지 않을까?

3. 모둠 활동 (토의/역할극) 택1

선택 1 함께 이야기 나누기

주제 A 영상을 올리지 않고도 팔로워를 얻는 다른 좋은 방법이 있을까? ☐

주제 B 인터넷에서 인기를 얻는게 정말 제일 중요할까? ☐

내가 선택한 주제:

토론 후 느낀점:

선택 2 온라인 상황 카드로 역할극 만들기

가짜 영상을 올리면 팔로워 천 명 달성으로 디키(디지털 키즈) 가입은 할 수 있겠지만, 영상의 주인공인 헤리와 윤수는 괴롭습니다. 과연 여러분들은 이런 상황에서 어떤 행동을 하게 될까요?

1. 모둠(4명 내외)을 구성하고 상황 카드 1장을 고릅니다.
2. 역할을 정합니다. *A(방관자), B(인플루언서 꿈나무), C(디키 멤버), D(디지털윤리 지키미)
3. 역할극을 준비합니다. (카드 상황 & 해결 방법)
4. 역할극을 발표합니다. (짧고 간단한 대화 중심으로)
5. 발표 후 느낀 점을 나눕니다.

나의 역할:

상황 카드:

역할극 대본:

발표 후 느낀 점:

4. 좋은 습관 다짐 활동 (택1)

선택 1

오늘 배운 내용을 바탕으로 나의 다짐 써보기

자신이 ZEP에서 선택한 아바타를 그리고 나의 다짐을 적어 봅시다.



나의 ZEP 아바타

나는

을 꼭 지키겠습니다.

나는

을 하겠습니다.

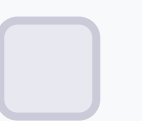
나는

을 하지 않겠습니다.

선택 2

내 마음 손바닥 다짐으로 표현하기

나의 손을 종이에 그리고 각 손가락마다 지킬 온라인 습관을 하나씩 적어봅시다.



엄지손가락: 친절한 댓글 달기, 검지손가락: 욕설하지 않기, 중지: 개인정보 보호하기,
약지: 친구 사진 함부로 올리지 않기, 새끼 손가락: 온라인 사용시간 약속 지키기

[활동3] 역할극 상황 카드

상황 카드 1

"내 친구 민서가 어제 찍은 내 사진을 허락 없이 인터넷에 올려서 속상해요. 댓글까지 달렸어요."

상황 카드 2

"온라인 게임에서 친구가 나한테 자꾸 '너 진짜 못한다~'고 놀리는 말을 해서 기분이 나빠요."

상황 카드 3

"처음 보는 사람이 게임 채팅에서 친한 척하며 우리 학교와 내 집 주소를 물어봐요."

상황 카드 4

"내가 말한 비밀 이야기를 친구가 장난으로 댓글에 계속 써서 다른 친구들도 알게 되었어요."

상황 카드 5

"다른 반 친구가 내 SNS에 와서 자꾸 나를 놀리는 댓글과 이모티콘을 남기고 있어요."

상황 카드 6

"온라인 수업할 때 친구가 내 얼굴을 몰래 캡처 해서 놀리는 이모티콘을 만들었어요."

상황 카드 7

"친구가 내 비밀번호를 몰래 알아내서 내 SNS 계정에 들어가고 내 메시지를 읽었어요."

상황 카드 8

"게임 채팅창에서 친구들이 자꾸 나만 빼놓고 자기들끼리만 대화를 해요. 나는 소외되는 느낌이 들어요."