

어떤 정보를 믿어야 할까요?

사기범과 가짜 계정, 도움이 되지 않는 정보, 그리고 나를 속이려는 온갖 인터넷상의 콘텐츠를 피하고 좋은 콘텐츠를 찾는 방법

차시 개요	차시	내용	학년
	1차시	팝업, 사칭, 기타 사기	2~6학년
	2차시	'말하는' 사람 확인하기	2~6학년
	3차시	진실인지 확인하기	ML 2~6학년
	4차시	온라인에서 신뢰할 수 없는 정보 알아채기	ML 4~6학년
	5차시	내가 검색엔진이라면	ML 2~6학년
	6차시	인터넷 검색 연습하기	ML 2~6학년
	7차시	Interland: 진실의 강	2~6학년

학습주제 아이들이 온라인에서 마주하는 사람들이나 콘텐츠가 꼭 진실이거나 믿을 만하지는 않으며 우리를 속이거나 우리의 정보와 신원, 자산을 훔치려는 시도일 수 있다는 점을 이해해야 합니다. 온라인 사기범은 나이를 불문하고 모든 인터넷 사용자를 속여 사기 게시물과 홍보에 응답하게 합니다. 때로는 지인 행세를 하기도 합니다.

- 학습 목표**
- ✓ 이해: 온라인에서 사람들이 하는 말이 언제나 진실은 아니라는 점을 이해합니다.
 - ✓ 학습: 사기 수법을 알아보고 사기가 왜 위험한지, 어떻게 사기를 피하는지 학습합니다.
 - ✓ 판단: 온라인에 있는 정보와 메시지의 타당성을 판단하고 조작과 근거 없는 주장, 가짜 혜택이나 상금, 기타 온라인 사기를 경계합니다.

교육과정 요소

ISTE Standards for Educators: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a
 ISTE Standards for Students 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c
 AASL Learning Standards: I.b.1, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

어떤 정보를 믿어야 할까요? 어휘 설명

1, 2 차시

사칭: 가짜 신원이나 온라인 계정을 만들어 사람들이 친구라고 믿게 하거나 개인 정보를 공유하도록 속이는 행위

악의적: 잔인하거나 상처를 주려는 의도로 하는 말이나 행동입니다. 사용자의 기기, 계정 또는 개인 정보에 손해를 입힐 의도로 만들어진 유해한 소프트웨어를 가리킬 수도 있습니다.

피싱: 온라인에서 사용자를 속여 로그인 정보 또는 기타 개인 정보를 공유하게 만들려는 시도를 말합니다. 피싱은 내가 아는 것과 비슷하게 보이지만 사실은 가짜인 이메일, 소셜 미디어, 문자 메시지, 광고 또는 웹페이지를 통해 이루어집니다.

사기: 사람들을 속여서 로그인 정보, 개인 정보, 연락처 등을 공유하거나 금전 또는 디지털 자산을 넘기도록 만들어 돈을 벌려고 하는 부정행위

스미싱: 문자 메시지를 사용하여 로그인 정보 또는 기타 개인 정보를 공유하거나 악성 사이트의 링크를 클릭하거나 악성 소프트웨어를 다운로드하는 등의 특정 행위를 하도록 속이는 사기 수법

스피어피싱: 공격자가 사용자의 개인 정보 중 일부를 사용해서 더 구체적으로 사용자를 타겟팅하는 피싱 수법

신뢰성: 옳은 일 또는 필요한 일을 할 것이라고 믿을 수 있는 상태

3차시

신빙성 있음: 믿을 만함. 신빙성 있는 사람이란 증거를 들어 설명하고 진실을 말하고 있다고 확신이 느껴지는 사람을 뜻합니다.

전문성: 특정 분야에 대한 특수한 기술이나 지식. 전문가는 전문성이 있습니다.

동기: 사람이 어떤 일을 하는 이유나 의도

출처: 정보를 제공하는 사람이나 사물

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 1차시 팝업, 사칭, 기타 사기

학생이 다양한 메시지와 텍스트를 살펴보고 어떤 메시지가 진짜이고 어떤 것이 사기인지 판단해 보는 게임입니다.

학습 목표



- ✓ **학습:** 온라인 또는 기기에서 다른 사람을 속이기 위해 사용하는 수법을 알아봅니다.
- ✓ **검토:** 온라인 도용을 방지하는 방법을 검토합니다.
- ✓ **알아보기:** 온라인 사기의 피해자가 되었다고 생각될 때 신뢰할 수 있는 어른에게 말하는 방법을 알아봅니다.
- ✓ **인식:** 사기 시도의 신호를 인식합니다.
- ✓ **주의:** 개인 정보를 공유하는 방식과 대상에 주의를 기울입니다.

토론 주제



사기란 무엇일까요?

사기란 누군가가 로그인 정보, 개인 정보, 금전, 디지털 자산 등을 훔치기 위해 여러분을 속이려 하는 경우를 말합니다. 사기꾼은 여러분이 신뢰하는 사람을 사칭하기도 하며 팝업, 웹페이지, 텍스트 또는 광고나 앱 스토어의 가짜 앱 형태로 나타날 수 있습니다. 사기꾼의 메시지와 여러분을 유인하려고 하는 안전하지 않은 페이지를 통해 기기에 바이러스가 침투할 수도 있습니다. 연락처 목록을 사용해 여러분의 친구와 가족에게 똑같은 공격을 하는 경우도 있습니다. 실제 앱처럼 보이는 악성 앱을 다운로드하게 만들거나 기기에 문제가 생겼다고 알려 악성 소프트웨어를 다운로드하도록 속이는 사기 유형도 있습니다.

다음은 꼭 기억하세요. 문자 메시지를 보내는 사람이나 웹사이트, 광고는 내 기기나 컴퓨터에 문제가 있는지를 알 수 없습니다. 따라서 이런 방식으로 문제가 생겼다는 알림이 온다면 여러분을 속이려는 수법입니다. 아마 알고 계시겠지만 명심하세요. 잘 모르는 사람에게서 온 메시지가거나 알 수도 있는 사람의 메시지라도 지나치게 매력적이거나, 재미있어 보이거나, 너무 솔깃한 내용이라면 사실이 아닐 가능성이 매우 높습니다.

교사용 참고사항: 학생들에게 이런 말을 들어본 적이 있는지 묻고 손을 들어보라고 합니다. 그런 다음 본인 또는 가족 구성원이 이런 메시지를 받은 적이 있는지 물어봅니다. 없다면 다행입니다. 나중에 이런 일이 발생하더라도 학생들은 스스로는 물론 가족, 가족의 자산을 지키는 방법을 알 테니까요.

명백하게 가짜인 것으로 보이는 사기 수법도 있지만 사기꾼이 여러분의 개인 정보가 일부 담겨 있는 메시지를 보내는 경우처럼 교묘하고 정말로 설득력이 있는 수법도 있습니다. 이러한 수법을 스피어피싱이라고 하며, 개인 정보를 사용해 실제로 나를 아는 사람인 것처럼 보이게 만들기 때문에 가려내기가 매우 어려울 수 있습니다. 아마 들어보셨겠지만 사칭이라고 하는 사기 수법도 있습니다. 누군가가 가짜 페이지 또는 프로필을 만들어 여러분이 아는 사람 또는 여러분이 좋아하는 유명인인 척하며 속이려 하는 경우를 말합니다. 문자 메시지로 보내는 사기인 스미싱과 이메일을 통한 사기 수법인 피싱도 있습니다.

따라서 다른 사람이 요청하는 대로 링크를 클릭하거나 로그인 정보를 공유하기 전에 의심스러운 메시지는 아닌지 자문해 보는 것이 좋습니다. 다음과 같은 질문을 던져볼 수 있습니다.

- 기업체에서 보낸 것이라면 전문적으로 보이고 제품 또는 기업의 일반적인 로고가 있나요? 텍스트에 맞춤법 오류가 있지는 않나요?
- 메시지에 있는 웹사이트 링크를 클릭하는 것은 결코 좋은 생각이 아닙니다. 대신 웹브라우저에서 업체를 검색하고 검색결과에 있는 링크를 클릭한 다음 사이트의 URL이 제품 또는 회사의 이름과 일치하는지, 내가 찾는 정보가 맞는지, 오탈자가 있는지 자문해 보세요.
- 메시지가 짜증나는 스팸성 팝업의 형태로 오나요?
- URL이 왼쪽에 작은 녹색 자물쇠가 있는 'https://'로 시작하나요? (그렇다면 좋은 겁니다. 연결이 안전하다는 의미니까요.)
- 작은 글씨로 된 세부사항에 무슨 내용이 있나요? (교활한 내용을 세부사항에 일부러 작게 써두는 경우도 있습니다. 작은 글씨로 된 세부사항이 **없는 것도** 좋지 않습니다.)
- 돈을 벌거나 아바타 또는 캐릭터를 위한 디지털 아이템을 얻거나 유명해질 기회라며 지나치게 솔직한 내용을 제안하는 메시지는 아닌가요? (믿기 어려울 정도로 솔직한 내용이라면 사실이 아닌 경우가 거의 대부분입니다.)
- 메시지의 내용이 약간 이상해 보이나요? 상대방이 여러분을 안다고 하고 그럴 수도 있을 것 같기는 하지만 확신은 들지 않는다면 어떨까요?

조심을 했는데도 사기를 당한다면 어떻게 해야 할까요? 무엇보다, 당황하지 마세요. 많은 사람에게 일어나는 일입니다.

- 부모님, 선생님 또는 믿을 수 있는 다른 어른에게 바로 알려세요. 시간을 지체할수록 상황이 나빠질 수 있습니다.
- 온라인 계정의 비밀번호를 변경하세요.
- 여러분이 사기를 당했다면 다음에는 다른 사람도 사기성 메시지를 받을 수 있으니 친구와 연락처에 있는 사람들에게 즉시 알려주세요.
- 가능하면 메시지를 스팸으로 신고하세요.

2~3학년을 위한 난이도 조정: 반을 5개 그룹으로 나눈 다음 워크시트의 예시를 각 그룹에 하나씩 배정합니다. 그룹별로 예시를 분석한 다음 반 전체가 토론을 진행합니다.

1. 그룹 나누기

2. 그룹별로 예시 살펴보기

그룹을 나눈 다음 그룹별로 메시지와 웹사이트 예시를 살펴봅니다.

3. 개인별로 선택하여 표시하기

각 예시가 '진짜'인지 '가짜'인지 판별한 다음 아래에 이유를 열거합니다.

4. 선택한 항목에 관한 그룹 토의

믿을 만한 예시와 의심스러운 예시는 무엇인가요? 의외였던 답변이 있나요? 그 이유는 무엇인가요?

학생 활동지의 정답: '피싱 예시'

- 1. 진짜.** 메시지 자체에 링크를 제공하거나(링크를 통해 악성 웹사이트로 이동할 수 있음) 비밀번호를 이메일로 보내 달라고 하는 대신 사용자에게 회사 웹사이트로 이동해 직접 자기 계정으로 로그인해 달라고 요청하고 있습니다.
- 2. 가짜.** 의심스럽고 안전하지 않은 URL입니다.
- 3. 진짜.** URL이 https://에 주목하세요.
- 4. 가짜.** 은행 세부정보를 교환하자는 의심스러운 제안입니다.
- 5. 가짜.** 안전하지 않고 의심스러운 URL입니다.
- 6. 가짜.** 안전하지 않고 의심스러운 URL입니다.
- 7. 가짜.** 안전하지 않고 의심스러운 URL이며 은행 세부정보를 교환하자는 의심스러운 제안을 합니다.

5. 추가 토의

다음은 온라인에서 찾은 메시지와 사이트를 평가할 때 자문해 볼 수 있는 추가 질문입니다.

• 메시지가 괜찮아 보이나요?

첫인상은 어떤가요? 신뢰할 수 없는 부분이 보이나요? 문제인 줄 몰랐던 것을 고치라고 제안하나요?

• 앱이 괜찮아 보이나요?

진짜와 아주 비슷해 보이는 가짜 앱이 웹사이트 팝업을 통해 광고되거나 앱 스토어에 표시되는 경우가 있습니다. 이러한 앱을 휴대전화에 다운로드하면 개인 정보나 연락처를 도난당하고 악성 소프트웨어가 설치되는 등 온갖 나쁜 일이 생길 수 있습니다. 오탈자가 있는지, 사용자 리뷰 수가 너무 적진 않은지, 그래픽이 영성하고 전문가답지 않게 보이지 않는지 등에 유의하세요.

• 메시지에 무엇을 무료로 주겠다는 제안이 있나요?

무료 혜택이 실제로 무료인 경우는 많지 않습니다. 상대방은 보통 여러분에게서 무언가 얻기 위해 메시지를 보냅니다.

• 개인 정보를 요구하나요?

어떤 사기꾼은 더 많은 사기를 저지르기 위해 개인 정보를 요청하기도 합니다. 예를 들어 퀴즈나 '성격 테스트'는 비밀번호 또는 다른 비밀 정보를 더 쉽게 추측하기 위해 정보를 모으는 수단일 수 있습니다. 대부분의 실제 업체에서는 자체 웹사이트가 아닌 다른 경로나 메시지를 통해 개인 정보를 요구하지 않습니다.

• 체인 메시지가거나 소셜 게시물인가요?

아는 사람 모두에게 전달하라고 요청하는 텍스트와 게시물은 여러분과 다른 사람을 위험에 빠뜨릴 수 있습니다. 출처가 확실하며 메시지를 전해도 안전하다고 확신하지 않는 한 전달하지 마세요.

• 작은 글씨로 적힌 세부사항이 있나요?

대부분의 문서는 하단에 '세부사항'이 작은 글씨로 적혀 있으며 여기에 놓치기 쉬운 정보가 담겨 있는 경우가 많습니다. 예를 들어 상단의 헤드라인에는 무료 휴대전화에 당첨되었다고 해놓고 세부사항을 보면 실제로는 그 기업에 매달 200달러를 지불해야 한다고 적혀 있을 수 있습니다. 세부사항이 전혀 없는 것도 좋지 않으므로 반드시 주의를 기울여야 합니다.

참고: 이 연습의 취지상 Internaut 메일은 믿을 수 있는 진짜 서비스라고 가정합니다.

정리

온라인에서는 항상 게임, 웹페이지, 앱, 메시지를 이용한 사기에 주의하고, 그럴싸하게 들리거나 무료 혜택을 받을 수 있다고 하면 가짜일 가능성이 높음을 명심하세요. 사기를 당했다면 믿을 수 있는 어른에게 즉시 알려야 합니다.

학습 활동

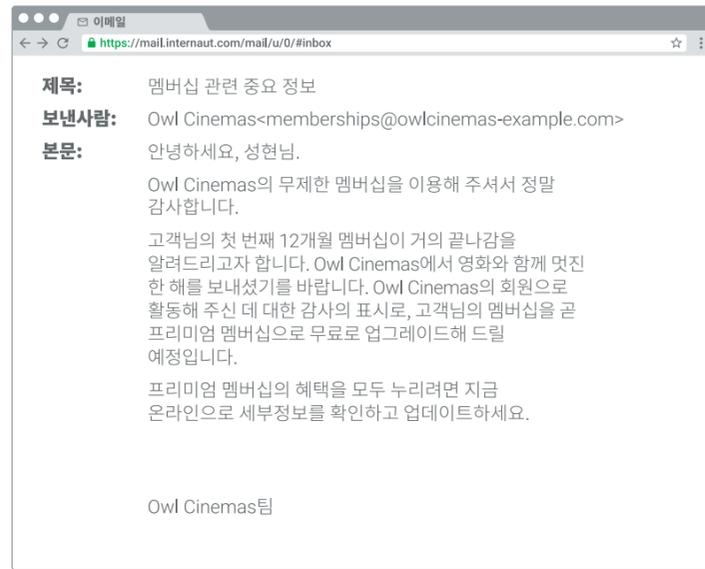


필요한 자료:

- 활동지: '피싱 예시' (답변은 39페이지에 제공)

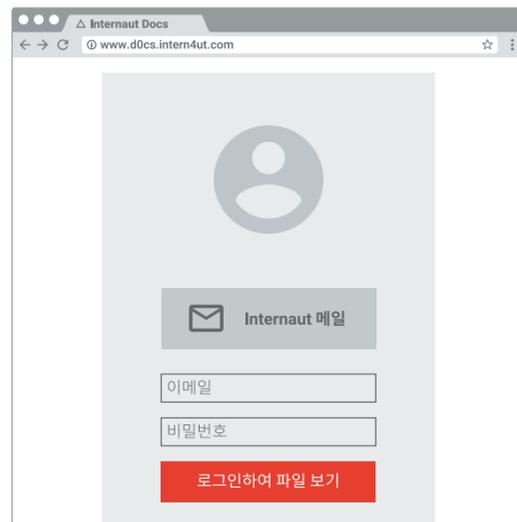
워크시트: 1차시

피싱 예시



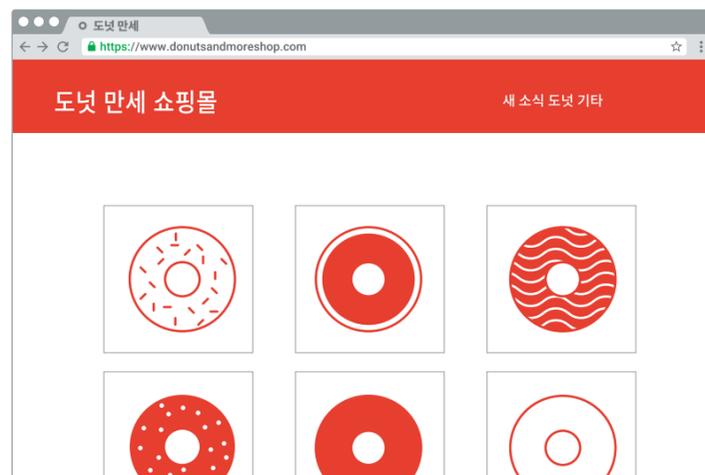
1. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



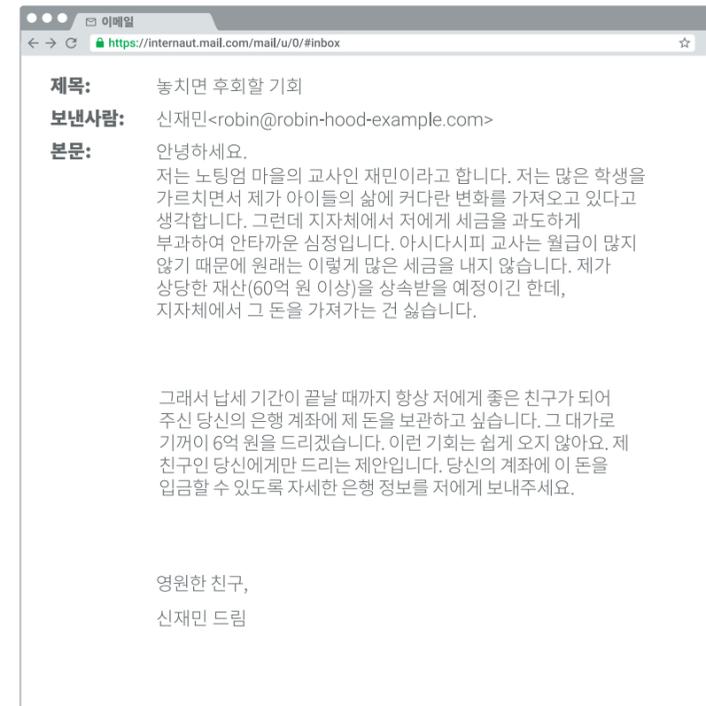
2. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



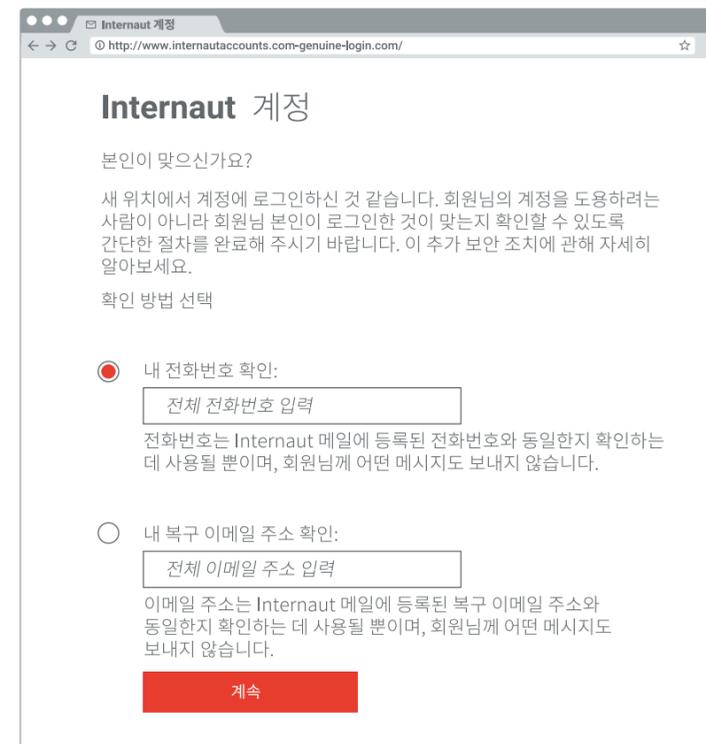
3. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



4. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



5. 진짜인가요, 가짜인가요?

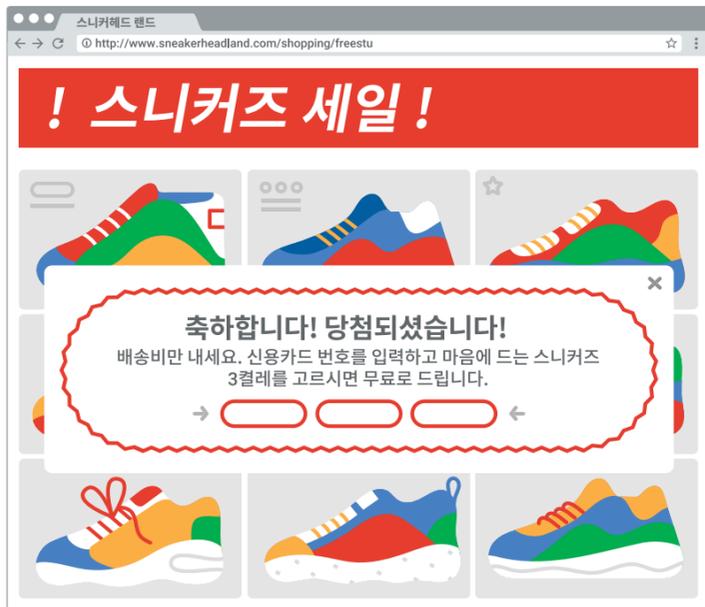
진짜 가짜

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 2차시 '말하는' 사람 확인하기



6. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜



7. 진짜인가요, 가짜인가요?

진짜 가짜

학생들이 의심스러운 온라인 메시지, 게시물, 친구 신청, 앱, 사진, 이메일에 실제로 대응해 보고 가능한 대응 방법에 관해 토의하면서 사기를 예방하는 기술을 연습합니다.

강의 정보: 이번 강의는 사회적 상호작용에 관한 것이기 때문에 초등학교 고학년(5~6학년)이 대상인 것처럼 보이지만, 온라인 게임을 플레이하는 만 7~9세 어린이가 늘어나고 있고 대부분은 게임을 혼자 하기보다는 다른 친구와 함께 플레이하므로 2~3 학년에게 미래를 대비시키는 데도 적합한 내용입니다. 저학년 담당 교사라면 학생들이 게임을 하는지 확인하세요. 학생들이 게임에서 좋아하는 부분은 무엇인지, 이상한 경험을 한 적이 있는지 파악하시기 바랍니다. 학습 효과를 극대화하려면 어떠한 판단도 하지 않으면서 가볍고 개방적인 분위기를 유지하는 것이 좋습니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 나에게 연락하는 사람이 스스로 밝힌 그 사람이 아닐 수 있다는 사실을 이해합니다.
- ✓ **확인:** 답장하기 전에 상대방이 밝힌 신원이 맞는지 확인합니다.
- ✓ **질문:** 상대방이 누구인지 알기 어렵다면 질문을 하거나 어른에게 도움을 구합니다.

토론 주제



상대방이 밝힌 신원이 맞는지 어떻게 알 수 있나요?

친구와 전화 통화를 할 때는 친구의 얼굴이 보이지 않더라도 목소리로 상대방이 친구임을 알 수 있습니다. 하지만 온라인 세상은 조금 다릅니다. 상대방이 밝힌 신원이 맞는지 확인하기 어려운 경우가 종종 있습니다. 사람들은 앱이나 게임에서 원하는 것을 얻거나 심술כות을 행동하기 위해, 아니면 장난으로 다른 사람인 척합니다. 개인 정보나 스킨, 게임 머니 같은 디지털 자산을 훔치려고 다른 사람의 명의를 도용하는 경우도 있습니다. 이럴 때는 응답하지 않거나 부모님 또는 신뢰할 수 있는 어른에게 모르는 사람이 나에게 연락하려 한다고 알리는 것이 가장 안전합니다. 하지만 응답해도 괜찮다고 생각한다면 일단 상대방에 관한 정보를 찾아보는 것이 좋습니다. 상대방의 페이지나 프로필을 확인하고 어떤 친구가 있는지 살펴보거나 실제 신원을 알 수 있는 다른 정보를 검색해 보세요.

누군가의 신원을 온라인으로 확인할 수 있는 방법은 다양합니다. 우선 다음과 같은 방법을 사용해 볼 수 있습니다.

교사용 참고사항: 일단 "온라인에서 다른 사람의 신원을 확인하려면 어떻게 해야 할까요?"라는 질문으로 모든 학생들이 참여하는 브레인스토밍을 진행하는 것이 좋습니다. 이후 다음과 같은 주제로 대화를 이어갑니다.

• 메시지를 보낸 사람의 사진이 있다면 약간 수상한 걸까요?

사진이 흐리거나 알아보기 어려운가요? 아니면 아바타만 있고 사진이 아예 없거나 만화 캐릭터 얼굴인가요? 화질이 낮은 사진, 아바타, 반려동물 사진 등을 사용하면 소셜 미디어에서 신원을 숨기기 쉽습니다. 사기꾼이 가짜 프로필을 만들고 사칭하기 위해 실제 사람의 사진을 도용하는 일도 흔합니다. 사진이 있다면 온라인에서 그 사람의 이름으로 더 많은 사진을 찾을 수 있나요?

• 표시 이름에 실제 이름이 포함되어 있나요?

예를 들어 소셜 미디어에 표시되는 이름이 실제 이름과 일치하나요? (예를 들어 심서영님의 프로필 URL은 SocialMedia.com/Seoyoung_shim일 수 있습니다.)

• 페이지에 본인과 관련된 정보가 있나요?

있다면 실제 사람이 작성한 것처럼 보이나요? 가짜 계정에는 '자기소개' 정보가 별로 없거나, 가짜 프로필을 만들기 위해 무작위로 복사하거나 가져온 정보가 많이 있을 수 있습니다. 정보에 있는 내용 중 프로필의 이름으로 검색했을 때 확인할 수 있는 것이 있나요?

• 계정이 활성화된지 얼마나 되었나요? 정상적인 활동으로 보이나요?

페이지나 프로필이 새로 만들어졌나요? 아니면 오랫동안 다양한 활동을 한 것으로 보이나요? 여러분이 예상한 것과 같은 공통의 친구가 있나요? 가짜 계정에는 대개 콘텐츠가 많지 않거나 다른 사람의 게시물과 댓글이 적고 다른 사람과 어울린 흔적도 없는 경우가 많습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: "말하는" 사람 확인하기' 띠지, 띠지마다 시나리오 1개 수록
- 띠지를 담을 그릇이나 상자(그룹별로 1개)
- 46페이지의 학생용 개요(진행을 위해 학생당 1개)

1. 그룹 검토 시나리오

좋습니다. 이제 5개 그룹으로 나눠 보겠습니다. 그룹별로 이 상자에서 시나리오를 하나씩 고르세요.

2. 그룹별로 요약본에서 하나 이상의 응답을 고르고 그 상황에서 해당 응답을 고른 이유에 관해 이야기를 나눕니다. 더 까다로운 메시지를 추가로 자유롭게 작성해도 됩니다.

3. 그룹의 선택에 관한 반 전체 토의

마지막으로 이 요약본을 사용해 모든 시나리오에 관해 반 전체 토의를 진행합니다. 그룹별로 시나리오를 읽고 반 친구들에게 적합한 응답과 그렇게 선택한 이유를 이야기합니다. 반 전체 토의를 진행합니다.

여러분은 온라인에서 이야기를 나눌 상대방을 직접 고를 수 있습니다. 소통하는 상대방의 신원이 실제로 밝힌 것과 일치하는지 확인하세요.

정리

워크시트: 2차시

'말하는' 사람 확인하기

시나리오 1

게임에서 모르는 플레이어로부터 친구 신청이 왔습니다. "안녕, 너 실력이 대단하더라! 같이 플레이하면 좋을 것 같은데 친구 추가해 줄래?"

시나리오 2

모르는 사람으로부터 문자 메시지가 왔습니다. "안녕, 나 주현이야. 지난 여름에 만났는데 기억해?"

시나리오 3

팔로우하지 않는 사람으로부터 메시지가 왔습니다. "안녕? 네 게시물 마음에 든다. 너 너무 재밌어! 전화번호 알려줘. 더 이야기하자."

시나리오 4

모르는 사람에게서 채팅이 옵니다. "오늘 복도에서 너 봤는데 정말 귀엽더라! 주소가 어떻게 돼? 내가 갈게. 같이 놀자."

시나리오 5

온라인에서 메시지가 왔습니다. "방금 네 친구 상미 만났어. 상미한테 네 얘기 들었는데, 널 만나보고 싶어. 어디 살아?"

'말하는' 사람 확인하기

다음은 누구나 온라인 또는 휴대전화로 받을 수 있는 메시지에 관한 5가지 시나리오입니다. 각 시나리오에는 응답할 방법이 나열되어 있습니다. 좋은 응답도 있고 그렇지 않은 응답도 있습니다. 가장 적합한 응답 한두 가지를 고르거나 다른 응답을 생각해 보세요. 이야기를 나눈 후 반 전체 토의를 진행하겠습니다.

모두를 위한 주의사항: 시나리오 중 하나가 실제로 발생했는데 어떻게 해야 할지 잘 모르겠다면 가장 간단한 대응은 응답하지 않는 것입니다. 여러분은 언제든지 상대방을 무시하거나 차단할 수 있습니다. 특히 그 상황으로 인해 괴로움을 겪고 있다면 부모님이나 선생님에게 말해도 괜찮습니다.

시나리오 1

게임에서 모르는 플레이어로부터 친구 신청이 왔습니다. "안녕, 너 실력이 대단하더라! 같이 플레이하면 좋을 것 같은데 친구 추가해 줄래?" 어떻게 해야 할까요?

- **무시합니다.** 모르는 사람이라면 친구로 추가하지 않아도 됩니다.
- **차단합니다.** 그러면 더 이상 상대방의 메시지가 수신되지 않으며, 대부분의 게임과 앱에서 상대방은 자신이 차단되었다는 사실조차 알지 못합니다.
- **설정을 변경합니다.** 게임 설정에서 모든 친구 신청을 사용 중지할 수 있는지 확인하고 해당하는 체크박스를 선택합니다. 이렇게 하면 모르는 플레이어로부터 받은 요청을 수락해야 하는지 고민하지 않아도 됩니다.
- **온라인으로 확인합니다.** 실제 플레이어인지 확인할 수 있는 페이지 또는 프로필이 있는지 살펴보세요. 게임을 플레이한 경험이나 팔로어가 있는지, 스트리밍한 콘텐츠가 있는지 확인하세요. 친구들이 아는 실제 인물인가요? 실제로 이 게임을 즐기는 게이머처럼 보이는 경우에만 친구로 추가할지 고려해 보세요. 물론 오프라인 친구들과하고만 플레이하는 것이 어린이에게는 가장 좋습니다.
- **친구 목록에 추가합니다. 물론 괜찮아 보인다면 말입니다.** 하지만 실제 신원이 검증되었고 믿을 수 있는 어른 또는 최소한 친구들에게 진짜로 아는 사람인지 확인하지 않았다면 추가하지 않는 것이 좋습니다. 마이크 또는 헤드셋을 사용하여 함께 플레이하는 경우에는 게임에 관한 내용만 이야기하고 절대 본명이나 다른 개인 정보를 공유해서는 안 됩니다.
- **개인 정보를 제공합니다.** 절대 안 됩니다. **명심하세요.** 절대 모르는 사람에게 개인 정보를 알려줘서는 안 됩니다.

시나리오 2

모르는 사람으로부터 문자 메시지가 왔습니다. "안녕, 나 주현이야. 지난 여름에 만났는데 기억해?" 어떻게 해야 할까요?

- **주현이를 차단합니다.** 이 방법은 실제로 아는 사이라면 무례하게 느껴질 수 있습니다. 하지만 지난 여름에 주현이라는 사람을 만난 적이 없거나 주현이가 문자를 너무 많이 보내면서 자기에 관한 이야기를 떠벌리는 경우 차단하는 것이 좋습니다.

- **주현이를 무시합니다.** 위에서 설명했듯이, 모르는 사람이라면 응답하지 않으면 됩니다.
- **"안녕, 주현아. 나를 아니?"** 만난 적이 있는지 확실하지 않아서 좀 더 자세히 알아보려는 경우 안전한 옵션입니다. 하지만 여러분이 지난 여름 어디에 있었는지 주현이에게 말하지는 마세요.
- **"네가 누군지 기억은 안 나는데, 그래도 한 번 만날 수는 있지."** 전혀 좋은 생각이 아닙니다. 절대로 모르는 사람에게 만남을 제안하지 마세요.

시나리오 3

여러분이 팔로우하지 않는 @soccergirl12라는 사람에게서 채팅 메시지가 왔습니다. "안녕? 네 게시물 마음에 든다. 너 너무 재밌어! 전화번호 알려줘. 더 이야기하자." 어떻게 해야 할까요?

- **@soccergirl12를 무시합니다.** 원치 않으면 응답하지 않아도 됩니다.
- **@soccergirl12를 차단합니다.** 이상하다고 생각되어 차단하면 다시는 메시지가 오지 않을 겁니다. 그 사람이 가짜 프로필을 새로 만들어서 다른 사람인 척 연락하기 전에는 말이죠.
- **"안녕하세요, 저를 아시나요?"** 확실하지 않다면 전화번호 같은 개인 정보를 건네기 전에 질문을 해야 합니다.
- **"그럼요, 제 번호는..."** 안 돼요! 상대방이 누구인지 확인했더라도 소셜 미디어를 통해 개인 정보를 전달하는 것은 좋은 생각이 아닙니다. 부모님, 선생님 또는 믿을 만한 다른 어른 등을 통해 연락할 다른 방법을 찾아보세요.

시나리오 4

모르는 사람에게서 채팅이 옵니다. "오늘 복도에서 너 봤는데 정말 귀엽더라! 주소가 어떻게 돼? 내가 갈게. 같이 놀자." 어떻게 해야 할까요?

- **무시합니다.** 아마 괜찮은 선택일 겁니다.
- **차단합니다.** 꺼림칙한 느낌이 드는 사람이 있다면 망설이지 말고 차단하세요.
- **"누구세요?"** 좋지 않은 방법 같습니다. 메시지가 영성해 보인다면 답하지 마세요. 그냥 차단하는 것이 낫습니다.
- **"다혜야, 너야? 너도 귀여워! 난 희망로 240가에 살아."** 상대방이 아는 사람 같더라도 좋은 생각이 아닙니다. 아는 사람 같아도 주소나 기타 개인 정보를 건네기 전에 누구인지 꼭 확인하세요. 온라인에서만 아는 사람을 절대 직접 만나서는 안 됩니다.

시나리오 5

이런 메시지를 받습니다. "방금 네 친구 상미 만났어. 상미한테 네 얘기 들었는데, 널 만나보고 싶어. 어디 살아?" 어떻게 해야 할까요?

- **무시합니다.** 이 사람은 모르지만 상미라는 친구가 있는 경우 이 메시지에 응답하기 전에 먼저 상미에게 확인해 보는 것이 가장 좋습니다.
- **차단합니다.** 이 사람도 모르고 상미라는 친구도 없다면 더 이상 연락할 수 없도록 설정을 사용해서 차단하는 것이 가장 좋습니다.
- **"누구세요?"** 별로 좋은 생각은 아닙니다. 상대방을 모른다면 적어도 상미에게서 답이 올 때까지는 응답하지 않는 것이 낫습니다.

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 3차시 진실인지 확인하기

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 학생들은 분석적 질문을 사용하여 출처의 신빙성을 평가할 수 있어야 하며, 정보는 교과서만이 아닌 다양한 출처에서 나올 수 있다는 점을 이해해야 합니다. 따라서 학생은 자신의 기술을 적용하여 모든 종류의 미디어를 분석해야 합니다. 그 수준이 되면 뉴스나 과학 데이터와 같이 특정한 유형의 미디어를 분석할 준비가 된 것입니다.

참고: 이 수업은 누구에게나 유용한 미디어 리터러시 강의이지만 2~3학년에게는 조금 버거울 수 있습니다. '학습활동' 아래의 난이도 변경 제안사항을 확인하세요.

학습 목표



- ✓ **파악:** 정보의 신빙성을 확인하기 위해 이미 사용하고 있는 도구를 **파악**합니다.
- ✓ **속고:전문성과 동기** 등이 신빙성에 어떤 영향을 미치는지 속고합니다.
- ✓ **학습:** 출처의 신빙성을 평가하는 4가지 질문을 알아봅니다.
- ✓ **이해:** 한 주제에 관해 신빙성이 있는 출처이더라도 다른 주제에 관해서는 그렇지 않을 수도 있다는 점을 이해합니다.
- ✓ **인지:** 여러 출처를 확인하면 정보의 신빙성을 확인하는 데 도움이 되는 경우가 많다는 점을 인지합니다.

토론 주제



신빙성 있거나 믿을 만한 사람이나 정보는 어떤 특징이 있나요?
여러분은 매일 무엇을 믿을지, 무엇을 믿지 않을지 결정합니다. 시청한 동영상의 신빙성 있었나요? 무언가를 설득하려는 동영상이었나요? 오빠/형이 여러분에게 하는 말이 진실인가요, 아니면 놀리는 건가요? 친구에 관해 들은 소문이 사실인가요?

누군가가 진실을 말하는지 판단할 때 여러분은 어떻게 하나요? 다음과 같은 단서를 이미 사용하고 있나요?

- **내가 그 사람에 관해 아는 정보**
예를 들어 학급 친구에게 어떤 특기가 있거나 그동안 진실을 말했다거나 농담을 잘했다거나 못되게 행동했다는 사실을 알면 그 사람의 말이 진실인지, 농담인지, 거짓인지 대부분 알 수 있습니다.
- **그 사람이 나에게 관해 아는 정보**
예를 들어 부모님은 여러분이 어떤 음식을 먹으면 배가 아파지는지 알고 계시지만 TV 광고는 알 리가 없죠. 따라서 여러분은 무엇을 먹을지 결정할 때 부모님의 말씀에 따릅니다. 학교의 사서 선생님은 여러분의 관심사를 알고 여러분이 어떤 책을 좋아하는지 알기 때문에 여러분은 사서 선생님의 책 추천을 신뢰합니다.
- **어조와 표정**
예를 들어 친구가 새로 생긴 스케이팅 공원이 정말 별로였다고 말하면서 눈을 굴린다든지 빈정대는 듯했다면 친구가 말하는 것과는 반대 의미를 전한다는 걸 알 수 있습니다.
- **상황**
예를 들어 친구들과 놀고 있는데 한 명이 내 머리를 가지고 놀린다면 농담이라는 걸 알 수 있습니다. 하지만 학교의 아는 학생이 학급 친구들이 모두 있는 앞에서 망신을 주기 위해 같은 말을 했다면 농담이 아니라 모욕입니다.

동영상이나 TV에 나오는 사람, 웹사이트와 같은 미디어 출처에서 어떤 말을 들을 때 우리는 그 출처를 개인적으로 알지 못하고 상대방도 우리를 알지 못합니다. 그러면 그 출처를 믿어야 할지 확신할 수 없습니다.

우리가 아는 사람이 문자 메시지를 보낸다고 하더라도 표정이나 어조라는 단서가 없기 때문에 의미를 확실히 알 수가 없습니다. 그럴 때 우리는 질문해야 합니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 활동지: '신빙성 판단' (학생당 한 장)

2~3학년년을 위한 난이도 조정 제안사항: 학생들이 출처의 신빙성을 논의할 준비가 되었다고 생각되면 1, 2단계만 완료하세요.

1. 출처 평가

새로 나온 비디오 게임을 추천받고 싶을 때 할머니에게 여쭙볼 사람이 있나요? 다시 말해서, 여러분의 할머니는 비디오 게임 관련 정보의 **신빙성 있는** 출처인가요? **신빙성 있는** 출처란 정확하고 **관련성** 있는 정보를 줄 것이라고 믿을 수 있는 사람입니다.

할머니에게 비디오 게임에 관한 조언을 구할 때의 장단점을 설명하는 목록을 만들어 보세요.

목록이 이것과 비슷한가요?

장점	단점
할머니는 나를 사랑하시고 내가 행복하기를 바라신다	할머니는 비디오 게임을 하지 않으시고 잘 알지 못하신다
할머니는 답을 모를 때 정보를 찾는 데 꽤 능숙하시다	할머니는 내가 어떤 게임을 가지고 있는지 또는 내가 어떤 게임을 좋아하는지 모르신다

이것과 비슷한 목록을 만들었다면 여러분은 방금 출처가 신빙성이 있는지 판단하는 데 가장 많이 사용되는 두 가지 도구를 활용한 겁니다. 바로 동기와 전문성입니다. '전문성'이란 특정 분야에 대한 특수한 기술이나 지식을 말합니다. 전문가에게는 전문성이 있습니다. '동기'란 누군가의 의도, 즉 어떤 말이나 행동을 하는 이유입니다.

목록의 어떤 내용에서 할머니의 의도에 관한 정보를 알 수 있나요? 어떤 내용이 할머니의 전문성을 알려주나요? 이 장단점 목록을 보면 할머니는 새로 구매할 비디오 게임 추천을 받을 신빙성 있는 출처인가요? 할머니가 거짓말을 하지는 않으시겠지만, 우리에게 관심이 있으면서 게임을 어느 정도 알고 우리가 좋아하는 게임이 뭔지도 아는 사람에게 물어보면 더 좋을 것입니다.

예를 들어 우리는 아빠가 요리는 잘하지만 패션에 대해서는 전혀 모르고, 코치 선생님이 농구는 잘 알아도 체조는 모르며, 할머니가 장난감을 잘 고치시긴 하지만 비디오 게임에 관해서는 전혀 모른다는 점을 알고 있습니다. **어떤 사람이 한 분야에 관해 전문가라고 해서 모든 분야에서 전문가인 것은 아닙니다.**

2. 직접 장단점 목록 만들기

어떤 정보 출처가 신빙성이 있는지 판단하는 데 **동기**와 **전문성**을 처음 사용한다면 연습을 조금 더 하는 게 좋습니다.

축구를 더 잘하는 방법을 알고 싶다고 상상해 보세요. 신빙성 있는 출처인지 판단할 수 있도록 장단점 목록을 만들어 보세요.

- 할머니
- 고등학교 농구 우승팀의 코치가 운영하는 블로그
- 팀에서 가장 실력이 좋은 선수
- 축구를 팔고 조언을 해주는 웹사이트
- 축구 연습 기술을 가르치는 동영상

각 출처의 장단점에서 어떤 특징을 발견했나요?

- 가르칠 줄은 알지만 축구 기술에는 익숙하지 않은 출처가 있나요?
- 축구 전문가이지만 가르칠 줄은 모르는 출처가 있나요?
- 조언을 하면서 항상 자기 가게에서 무언가를 구매하도록 하는 출처가 있나요?
- 축구는 알지만 나를 모르거나 내가 어떤 기술을 연습해야 하는지 모르는 출처가 있나요?

토의: 어떤 출처를 찾아가야 할까요? 왜 그렇게 생각하나요?

신빙성은 완전히 믿을 수 있거나 전혀 믿을 수 없거나 둘 중 하나의 문제가 아닙니다. 대부분의 출처는 장단점을 가지고 있습니다. 그래서 **여러 출처에 물어서 나온 답변**을 비교해 볼 때 가장 좋은 답변이 나옵니다.

3. 고려해야 할 단계

신빙성은 **누구를** 믿느냐의 문제만은 아닙니다. **무엇을** 믿느냐의 문제이기도 합니다. 우리는 사람뿐만 아니라 온 세상의 모든 곳에서 생각을 접합니다. 쓰나미를 다루는 영화는 고층 빌딩보다 높은 거대한 파도가 해변에 있는 사람들을 덮치는 모습을 보여줍니다. 그런데 그게 쓰나미의 **진짜** 모습일까요? 어떤 광고에서는 대부분의 과학자가 이상한 헤어 스타일을 한 남자로, 항상 두꺼운 안경을 쓰고 흰색 실험실 가운을 입고 있는 것처럼 보입니다. 정말 그런가요?

신빙성 판단 활동지에 있는 3가지 단계를 사용해서 출처의 신빙성을 확인할 수 있습니다. 동기와 전문성에 관해 우리가 이미 아는 사실을 활용하는 방법입니다.

1단계: 상식 활용하기

질문: 논리적인가? 말이 되는가?

- a) 내가 보는 내용이 말이 되지 않거나 b) 경험을 비추어 볼 때 사실이 아니라는 점을 알거나
- c) 이미 알고 있는 사실과 맞지 않는다면 이후 단계를 따를 필요가 없습니다. 신빙성이 없는 출처이니까요.

2단계: 질문하기

아무 질문이 아니라 다음과 같은 4가지 질문을 해보세요.

전문성

a) 이 출처가 나를 알거나 나에게 관심이 있는가?

이 질문의 답변은 어떤 정보를 찾는지에 따라 다릅니다. 바다를 오염시키는 플라스틱 물병에 관한 정보를 찾고 있다면 출처가 나를 아는지, 알지 못하는지는 상관이 없습니다. 하지만 어떤 사이트에서 여러분이 틀림없이 어떤 장난감을 마음에 들어 할 것이라고 장담하는 경우 그 장담에 신빙성이 있으려면 그 사이트에서 여러분이 어떤 장난감이나 게임, 활동을 좋아하는지 알아야 합니다.

b) 이 출처가 이 주제에 관해 많이 아는가? 그 정보를 어떻게 얻었는가?

어떤 사람은 신빙성 있는 정보를 찾는 가장 쉬운 방법이 디지털 음성 어시스턴트에게 묻는 것이라고 생각합니다. 디지털 어시스턴트는 모든 답을 알고 있는 것 같으니까요. 디지털 어시스턴트가 그런 답을 어떻게 아는지 생각해 봤나요? 디지털 어시스턴트는 '알고리즘'이라고 하는 수학적 계산을 통해 답을 찾습니다.

답이 하나밖에 없는 간단한 질문(예: 바깥 기온, 유명한 노래를 부른 가수의 이름)을 할 때는 디지털 어시스턴트는 대개 신빙성 있는 출처입니다. 하지만 질문이 복잡해지면 경험이 많거나 관련 주제에서 수상 경력이 있거나 박사 학위를 받은 사람이나 단체에서 답을 찾는 게 좋습니다. 그런 다음 디지털 어시스턴트를 사용해서 그 정보를 확인할 수 있습니다(3단계 참고).

동기

c) 이 출처는 내가 무엇을 하거나 믿기를 바라는가? 왜 그러기를 바라는가?

내가 조언을 따르면 그 출처는 돈을 버는가? 예를 들어 어떤 인플루언서가 착용하거나 광고하는 제품을 사면 인플루언서가 수수료를 받는다고 생각하나요? 프로 운동선수가 특정 브랜드의 신발이나 셔츠를 착용하는 이유가 그 브랜드를 좋아해서일까요, 아니면 돈을 받고 홍보하기로 했기 때문일까요?

동영상이나 광고에서 로고나 브랜드 이름이 보이는 원인은 대개 돈입니다. 그리고 인플루언서나 운동선수가 말하는 내용과 말하지 않는 내용 모두 돈의 영향을 받습니다. 여러분에게 피해를 줄 생각은 없겠지만 사실을 알리거나 어떤 제품이 좋은지 설명하기보다는 돈을 버는 일이 더 중요할 수도 있습니다.

d) 사람들이 이 출처를 믿으면 누가 이익을 보고 누가 손해를 보는가?

답하기가 어려운 문제입니다. 예를 들면 다음과 같습니다. 성적을 올려준다고 약속하는 앱의 광고를 상상해 보세요.

- 어떤 이익이 있을까요? 앱 제작자는 여러분이 앱을 사면 돈을 벌기 때문에 앱 제작자가 이익을 봅니다. 여러분은 앱이 정말 도움이 된다면 이익을 볼 수 있습니다.
- 그 광고를 믿으면 누가 손해를 볼까요? 앱을 산다면 여러분은 돈을 낭비하는 것일 수 있습니다. 잘못된 앱을 사용하느라 시간을 허비하고 성적이 나빠질 수도 있습니다. 아니면 여러분에게 어떤 노력이 필요한지 실제로 아는 사람은 선생님인데도 선생님에게 도움을 요청하기보다는 여러분에게 필요한 것을 추측만 하는 앱에 의존하게 될 수 있습니다.

3단계: 확인

질문: 다른 믿을 만한 출처에서 이 출처의 정보를 뒷받침하는가?

더 많은 출처를 찾는 데서 끝이 아닙니다. 다양한 출처를 찾는 게 중요합니다. 확인하고 있는 출처를 뒷받침하는 믿을 만한 출처를 다양하게 찾을 수 없다면 그 출처를 믿어서는 안 됩니다.

4. 출처 확인

이제 이해했으니 연습할 시간입니다. 수업에서 다루는 주제와 관련이 있거나 온라인에서 본 적이 있는 질문을 선택하세요. 그 질문에 답을 제공하는 출처를 찾고 소규모 그룹으로 활동지의 질문을 사용해서 그 출처가 신빙성이 있는지 판단하세요.

아이디어가 필요하면 아래 내용을 참고하세요.

- 친구의 생일 선물 아이디어가 필요합니다. 지역에 있는 어느 가게의 광고에서 가게의 모든 물건을 찾아주는 검색 도구를 사용하면 상대방에 필요한 선물을 찾을 수 있다고 합니다. 이 검색 도구를 사용하면 될까요?
- 새로운 피자집의 온라인 리뷰를 읽고 있습니다. 별점 5점인 리뷰 6개 중 3개를 쓴 사람의 성이 피자집 이름과 같다는 것을 발견했습니다. 나머지 3개 중 2개는 세상에서 제일 맛있는 피자라고 하고 1개는 저렴한 가격 대비 나쁘지 않았다고 합니다. 부정적인 댓글도 14개가 있습니다. 긍정적인 리뷰를 보면 피자를 주문하고 싶어지나요?
- 팝업 광고에서 여러분이 소규모 인원에게만 제공되는 특별한 '인어 약'을 먹어볼 수 있게 선정되었다고 합니다. 이 약을 먹으면 스쿠버 장비가 없어도 물속에서 숨을 쉴 수 있다고 합니다. 배송비로 9.99달러만 내면 이 약을 받을 수 있습니다. 이 약을 받으시겠어요?
- 여러분은 인기 브이로거의 동영상에 재미있어서 좋아합니다. 하지만 이 브이로거는 소수 집단에 관해 여러분이 좋아하지 않는 부정적인 이야기도 합니다. 브이로거가 인기 있고 재미있기 때문에 그 사람이 하는 말을 믿나요? 그 사람이 하는 말이 사람들에게 영향을 미친다고 생각하나요?

정리

우리는 질문을 친구처럼 여겨야 합니다. 출처, 그리고 출처에서 제공하는 정보에 관해 효과적인 질문을 던지면 훨씬 더 좋은 정보를 얻을 수 있습니다. 이용하는 출처가 많을수록 더 좋습니다. 하나의 주제에 대해 유용한 출처라고 해서 모든 주제에 대해 다 좋은 출처는 아니라는 점을 기억하세요.

활동지: 3차시

신빙성 판단

신빙성 있는 출처와 그렇지 않은 출처를 판단하는 데 도움이 되는 단계

1단계

상식 활용하기
논리적인가?

2단계

질문하기
아무 질문이 아니라 다음과 같은 4가지 질문을 해보세요.

전문성

- 이 출처에서 나를 알거나 나에게 관심이 있는가? 그리고 이 부분이 중요한가?
- 이 출처에서는 이 주제에 관해 많이 아는가? 그 정보를 어떻게 얻었는가?

동기

- 이 출처에서는 내가 무엇을 하거나 믿기를 바라는가? 왜 그러기를 바라는가?
- 사람들이 이 출처를 믿으면 누가 이득을 보고 누가 손해를 보는가?

3단계

확인

다른 믿을 만한 출처에서 이 출처의 정보를 뒷받침하는가? 온라인 검색을 이용하거나 도서관에 있는 학교 미디어 전문가와 함께 주제에 관해 다른 출처를 찾아보세요. 출처는 책, 뉴스, 잡지 기사, 온라인 또는 오프라인 등이 될 수 있습니다. 1~2단계를 거치면서 그 출처에 관해서도 같은 질문을 해보세요. 추가로 찾은 출처에서 주제에 관해 같은 정보를 제공하면 여러분의 출처가 신빙성이 있음을 뒷받침한다고 볼 수 있습니다.

어떤 정보를 믿어야 할까요? : 4차시

온라인에서 신뢰할 수 없는 정보 알아채기

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 학생들은 미디어 리터러시 질문과 관찰 기법을 활용하여 논쟁에 휘말리거나 친구나 가족과의 관계를 해치지 않고 허위 정보를 헤쳐나갈 수 있게 됩니다. 그러나 맞닥뜨리는 정보에 질문을 하거나 비판적 의문을 적용하는 데 익숙해져야 합니다.

학습 목표



- ✓ **파악:** 뉴스 또는 정보 출처가 속임수라는 단서를 파악합니다.
- ✓ **사용:** 분석적 질문과 주의 깊은 관찰 능력을 사용하여 출처의 신빙성을 평가합니다.
- ✓ **이해:** 메시지를 공유하기 전에 출처의 신빙성을 확인하는 일의 중요성을 이해합니다.
- ✓ **습관 형성:** 의심스럽다고 생각되는 이야기뿐만 아니라 모든 뉴스와 정보를 분석하는 습관을 형성합니다.

토론 주제



사진 속의 실수를 찾는 게임을 해본 적이 있나요? 때로는 뉴스를 보는 일이 그 게임과 비슷합니다. 많은 사람과 단체가 자신의 신념에 너무 열중한 나머지 사람들의 동의를 얻기 위해 진실을 왜곡하는 경우가 많기 때문입니다. 그런 왜곡이 뉴스 기사의 탈을 썼을 때 그 정보를 허위 정보라고 합니다.

어떤 사람들은 허위 정보를 알아채는 방법을 알지 못한 채로 정보를 공유합니다. 그렇게 허위 정보가 퍼지게 됩니다. 그리고 사람들이 그 허위 정보에 근거해서 행동과 신념을 선택한다면 서로를 경청하고 존중하는 마음으로 논의하고 서로 더 잘 이해하며 문제를 해결하기가 굉장히 어려워집니다.

어떤 정보가 뉴스같이 보이고 뉴스같이 들린다면 진실이거나 신빙성 있는 뉴스와 가짜이거나 속이려는 뉴스를 어떻게 구분할 수 있을까요? 가짜를 알아챌 수 있는 단서, 즉 우리를 속이려는 사람들이 쓰는 수법이 있습니다. 그리고 사실에 근거하지 않은 이야기를 알아채는 데 도움이 되는 질문도 있습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 이미지: 다른 부분 찾기
- 활동지: 3차시 '신빙성 판단'(54페이지)
- 워크시트: '가짜 URL 알아채기'

워크시트 답변:

'가짜 URL 알아채기'

진짜 URL:

- abcnews.go.com
- bbc.com/news
- nbcnews.com
- nytimes.com
- washingtonpost.com
- usatoday.com

가짜 URL:

- abcnews.com.co
- abcnews-us.com
- nbc.com.co
- nytimesofficial.com
- bbc1.site/business-news
- washinqtonpost.com
- washingtonpost.com.co
- usatosday.com

1. 다른 부분 찾기

아래 이미지를 보세요. 자세히 살펴보세요. 두 그림의 차이를 찾아낼 수 있나요?



누군가가 어디를 살펴보라고 말해준다면 찾기가 더 쉬울까요?

다른 부분은 아홉 군데입니다. 모두 찾았나요?



뉴스 기사가 진짜인지 가짜인지 구분하는 일은 이 그림 게임과 비슷합니다. 자세히 살펴보면 중요한 정보를 찾을 수 있습니다. 그리고 어디를 봐야 할지 안다면 찾기가 더 쉽습니다.

허위 정보를 찾아내는 단서를 알려드리겠습니다. 이런 단서를 찾게 되면 가짜이거나 속임수를 쓰는 기사일 가능성이 큼니다.

가짜 URL 알아채기 활동지

가장 먼저 봐야 할 부분은 기사를 게시한 사이트의 URL(웹 주소)입니다. 일부 가짜 사이트에서는 진짜 사이트의 이름을 약간만 다르게 흉내 내기도 합니다. 대부분의 기업에서는 단축 URL을 사용합니다. 기억하고 입력하기 쉽기 때문입니다. 따라서 불필요한 글자가 들어 있는 URL은 가짜 정보를 담은 사이트일 경우가 많습니다.

활동지를 보세요.

- 진짜라고 생각하는 URL에 모두 동그라미를 칩니다.
- 모두 끝났으면 답을 확인합니다. 모두 맞았나요?

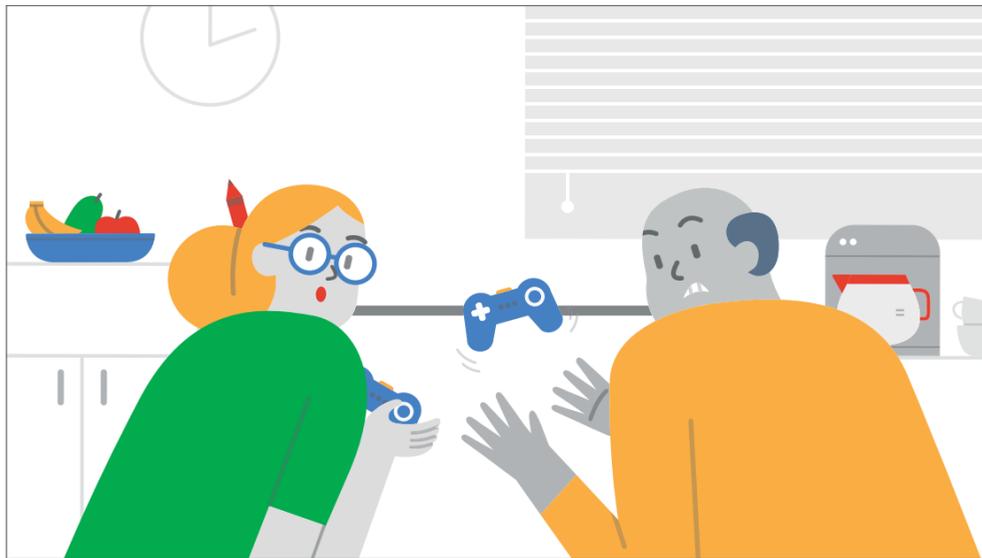
진짜 뉴스 사이트의 URL인지 어떻게 확인할 수 있나요? 뉴스 언론사나 URL을 웹에서 검색해 보는 방법이 있습니다. 언론사가 신뢰할 수 있는 회사인 경우 많은 플랫폼에서 검색결과와 오른쪽 상자에 회사의 설명과 웹사이트 주소를 보여줍니다. URL을 신뢰할 수 없는 경우 스크롤을 아래로 내리면 신고된 가짜 사이트라는 헤드라인이 나오는 경우도 있습니다. 아니면 더 이상 사용할 수 없는 사이트라고 표시될 수도 있습니다.

2. 헤드라인 검토

URL이 없이 뉴스 기사를 공유하는 경우도 있습니다. 그런 경우 다음과 같은 단서를 사용하세요.

- 귀여운 강아지나 유명인, 흔치 않은 묘기와 같이 흥미를 끌 만한 사진으로 기사가 시작됩니다. 하지만 클릭하면 기사와 사진의 연관성이 거의 없거나 전혀 없습니다.
- 동의를 구하려고 설득하는 사람들은 보는 사람의 판단에 맡기는 대신 **굵은 글씨**를 사용하거나 모든 문자를 대문자로 쓰거나 밑줄 또는 느낌표를 여러 개 사용하여 보이는 내용이 중요하고 클릭해야 할 것처럼 보이게 만드는 '클릭베이트'라는 수법을 사용하는 경우도 있습니다. 진짜 기사는 그런 수법을 쓰지 않습니다.
- 기사를 읽게 하기 위해 헤드라인에 '충격적', '말도 안 되는', '깜짝 놀랄 만한' 등의 단어를 포함합니다. 그런 단어가 호기심을 자극한다는 것을 알기 때문입니다. 하지만 **진짜** 기사는 뉴스를 통해 메시지를 전달합니다. 이야기를 전한 후 보는 사람이 충격적인지 깜짝 놀랄 만한 일인지 판단하게 합니다.

예를 들어 이 사진과 헤드라인을 보세요.



교사들이 퇴근 후에 하는 충격적인 일

내용을 읽지 않고 이 기사의 주제를 상상할 수 있나요? 왜 그렇게 생각하나요? 근거가 무엇인가요?

내용은 이렇습니다.

"최근 교사들을 대상으로 한 주립대학 설문조사에 따르면 86%의 교사들은 퇴근 후에 다른 사람들과 같은 일을 한다. 즉 여러 가지 불일을 보고, 식사 준비를 하고, 가족과 시간을 보내며, 집안일을 하고, 다음 날을 준비한다. 그러나 최근에는 많은 교사가 예상하지 못한 일을 하는 것으로 드러났다.

10년 전 경제 위기로 인해 많은 주에서 교육 예산을 삭감했다. 그로 인해 교사들은 몇 년간 임금 인상이 없었다. 저임금으로 인해 기본적인 비용을 충당하기 어려워져 현재 많은 교사가 부업을 하고 있다. 일부 주에서 교사들은 임금 인상을 위해 파업에 들어갔다. 부업을 그만두고 학생들에게 더 시간을 할애할 수 있게 해달라고 요구하는 것이다."

이 기사 내용을 예측할 수 있었나요? 사진과 헤드라인이 정확하다고 생각하나요, 아니면 오해의 소지가 있다고 생각하나요? 근거가 무엇인가요?

3. 출처 검토

뉴스를 분석할 때는 단서가 도움이 되지만 단서만으로 충분하지는 않습니다. 때로는 신뢰할 수 있는 뉴스 기사에서 독자의 주의를 끌기 위한 수법을 쓰기도 하며 그로 인해 가짜 뉴스처럼 보일 수도 있습니다. 그리고 때로는 가짜 출처가 진짜 출처를 너무도 잘 따라 해서 가짜임을 알 수가 없습니다. 진짜와 가짜를 구별하기가 어렵습니다. 예를 들어보겠습니다.

이 이름이 신뢰할 수 있는 뉴스 언론사처럼 들리나요?

- 아메리칸 뉴스
- 내셔널 리뷰
- 뉴스 검토
- 월드 뉴스 데일리 리포트
- 위클리 월드 뉴스
- 뉴스 33

사실 이 중에서 내셔널 리뷰만 진짜입니다. 어떻게 알 수 있었나요? 언론사의 이름을 웹에서 검색해 보면 됩니다. 이 이름이 언론사 자체 웹사이트 말고 또 어디에 표시되는지 확인하세요. Wikipedia 또는 신문 기사나 뉴스 잡지의 사이트에 이름이 나타난다면 신뢰할 수 있는 언론사일 가능성이 큼니다. 하지만 기사 내용도 확인해 보세요. 이 사이트가 가짜라고 알려주는 내용일 수도 있습니다.

여러분의 학교나 지역사회, 최근에 지나간 유행 또는 뉴스에서 관심이 가는 내용에 관한 기사를 찾아보세요. **신빙성 판단** 활동지의 3단계를 활용하여, 여러분이 알고 있는 뉴스 단서를 사용해서 기사가 진짜인지 속임수인지 판단하세요.

1단계: 상식 활용하기

질문: 논리적인가? 말이 되는가?

때로는 눈에 띄게 드러나기도 합니다. 만약 '유명인이 우주의 외계인과 비밀리에 아기를 가지다' 라는 헤드라인이 있다면 논리적으로 진짜가 아님을 알 수 있습니다.

하지만 다음과 같은 경우에는 눈에 띄지 않습니다.

- a) 내용이 말이 안 될 때
 - b) 경험상 사실이 아님을 알고 있을 때
 - c) 이미 알고 있는 사실과 맞지 않을 때
- 이런 경우 가짜 뉴스일 확률이 높습니다.

2단계: 전문성과 동기 의심하기

(52~53페이지 참고)

3단계: 확인

질문: 다른 믿을 만한 출처에서 이 출처의 정보를 뒷받침하는가?

이 기사를 또 어떤 언론사가 보도하는가? (인터넷 검색을 통해 다른 뉴스 매체에서 이 기사를 보도하는지 확인할 수 있습니다.) 사이트에 다른 기사로는 어떤 것이 있는가? 모두 같은 관점에서 쓴 기사인가, 아니면 다양한 견해를 담고 있는가? 이 기사를 다루는 신뢰할 수 있는 출처를 다양하게 찾을 수 없다면 출처를 의심해 봐야 합니다.

정리

이제 단서와 질문을 통해 허위 정보를 알아채는 방법을 배웠으니 스마트한 질문을 하고 관찰하는 습관을 형성하여 온라인에서 가짜 정보를 알아채는 데 전문가가 될 수 있습니다. 이제 온라인에서 얻는 정보를 분석하는 방법을 알게 되었습니다. 이런 과정을 분석적 사고라고 하며 분석적 사고는 미디어 사용자의 초능력입니다.

워크시트: 4차시

가짜 URL 알아채기

진짜 또는 가짜

진짜 URL에 동그라미 하세요.

usatoday.com	진짜	가짜
abcnews.com.co	진짜	가짜
washingtonpost.com	진짜	가짜
abcnews-us.com	진짜	가짜
bbc.com/news	진짜	가짜
abcnews.go.com	진짜	가짜
nytimesofficial.com	진짜	가짜
nbc.com.co	진짜	가짜
washingtonpost.com	진짜	가짜
nytimes.com	진짜	가짜
washingtonpost.com.co	진짜	가짜
bbc1.site/business-news	진짜	가짜
nbcnews.com	진짜	가짜
usatosday.com	진짜	가짜

가짜에 속지 마세요: 5차시

내가 검색엔진이라면

기술을 사용하지 않고(기술은 다음 활동에서 사용) 학생들과 함께 '검색결과'를 만들어 인터넷 검색이 어떻게 작동하는지 속속들이 알아봅니다.

학습 목표



- ✓ **학습:** 온라인 검색의 기본 사항을 알아봅니다.
- ✓ **검색:** 어떤 주제에 관한 정보를 검색합니다.
- ✓ **이해:** 검색결과는 대개 질문에 대한 답변이 아니라 정보의 집합임을 이해합니다.

토론 주제



검색이란?

인터넷은 셀 수 없이 많은 정보가 있는 공간입니다. 검색엔진이라고도 하는 인터넷 검색을 통해 우리는 전 세계에서 모인 수많은 정보를 추릴 수 있습니다. 검색엔진은 사람들이 다양한 주제에 관해 정보를 찾는 데 사용하는 소프트웨어 도구입니다.

아마 이 도구를 사용하기 위해서는 알아보고 싶은 주제에 관해 검색창(검색엔진 페이지의 빈 상자) 또는 브라우저 창(웹 주소를 입력하는 곳)에 키워드를 입력해야 한다는 것을 이미 알고 있는 사람도 있을 겁니다. 그런 다음 준비가 되어 'Return' 또는 검색 키를 누르면 짜잔! 하고 검색엔진이 마법을 부려 1초도 안 되어서 검색결과가 나옵니다. **진짜** 마법은 아니죠. 인터넷 검색은 알고리즘을 사용합니다. 알고리즘이란 검색 회사의 사람들이 소프트웨어에 정보를 찾아 표시하도록 가르친 방식을 멋있게 표현한 말입니다. 지금 알고리즘이 어떻게 작동하는지는 신경 쓰지 마세요. 지금은 검색엔진이 여러분을 위해 검색 작업을 해준다는 점을 알면 됩니다.

검색결과가 꼭 질문에 대한 답변은 아니라는 점을 알아두는 것도 좋습니다. 검색결과는 여러분이 관심이 있거나 찾고 있는 정보의 집합입니다. 질문이 있어서 검색엔진에 검색하면 검색결과에서 답을 찾을 수 있는 경우가 많지만, 때로는 몇 가지 검색어를 입력해야 답을 얻을 수 있기도 합니다. 이 과정을 검색을 '세분화'하는 작업이라고 합니다.

함께 검색엔진 역할을 하면서 검색이 어떻게 작동하는지 알아봅시다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '내가 검색엔진이라면' (학생당 한 장)

- 1. 조 편성:** 학생을 2명씩 그룹으로 나눕니다.
- 2. 워크시트 나눠주기:** 학생마다 워크시트를 한 장씩 나눠 줍니다.
- 3. 검색 주제 공유:** 학생들에게 검색 주제를 알려줍니다. 다음과 같은 주제를 사용할 수 있습니다.

• 피자	• 태양계	• 화산	• 농구
• 토네이도	• 농부	• 요리	• 치과 의사
• 비행기	• 축구	• 상어	• 공사

4. 학생이 짝과 함께 활동지의 각 카테고리('웹사이트', '이미지', '지도', '동영상')에 나올 수 있는 '검색결과'를 만듭니다. 결과는 상황에 따라 단어일 수도 있고 그림일 수도 있습니다.

창의력을 발휘하도록 독려하고 '틀린 답'은 없다고 말해주세요. 예를 들어 주제가 '상어'라면 학생들은 다음과 같은 검색결과를 떠올릴 수 있습니다.

- 웹사이트: 상어의 여러 종류에 관한 정보
- 이미지: 상어 그림
- 동영상: 바다를 헤엄치는 상어
- 지도: 사람들이 상어를 목격한 해변의 위치

5. 주어진 주제에 관한 네 가지 검색결과 카테고리를 모두 작성했으면 학급 전체와 함께 논의할 카테고리(웹사이트, 이미지, 동영상, 지도)를 선택합니다.

6. 그룹마다 한 명씩 선택하여 검색결과 중 하나를 공유하도록 합니다.

예를 들어 주제가 '피자'라고 합시다. 그룹마다 피자의 이미지 검색결과를 발표하도록 할 수 있습니다. 학생들이 그림을 들고 어떤 그림인지 설명하면 됩니다. 이 활동을 통해 학생들은 하나의 검색어로도 여러 가지 검색결과가 만들어질 수 있다는 점을 배울 수 있습니다.

7. 학생들이 발표를 마치면 다음과 같은 질문으로 논의를 시작하세요.

- 우리가 만든 검색결과 수가 대략 어느 정도였나요?
- 비슷한 결과는 몇 개 정도였나요?
- 주제를 _____(으)로 바꾸면 결과가 어떻게 바뀔 것 같나요? 예를 들어 검색 주제가 '피자'라면 검색어를 '페퍼로니 피자'로 바꿀 경우 결과가 어떻게 달라질까요?

제안사항: 총 4개의 라운드를 완료합니다.

- 라운드마다 다른 주제를 선택하고 위와 같은 단계를 반복합니다.
- 검색결과의 4가지 주요 유형에 관해 논의할 수 있도록 4개의 라운드를 완료합니다.

정리

인터넷 검색은 온라인에서 정보를 찾는 데 사용하는 도구입니다. 정보는 웹사이트의 텍스트일 수도 있고 동영상, 이미지, 지도 등 다양한 형태로 나타날 수 있습니다. 검색엔진에 입력하는 키워드에 따라 검색결과가 달라집니다.

내가 검색엔진이라면

검색 주제

웹사이트

이미지 | 동영상 | 지도

인터넷 검색 연습하기

인터넷 연결을 사용하여 학생들이 검색엔진을 활용해 보고 효과적인 검색어를 만드는 연습을 합니다.

학습 목표



- ✓ **탐색:** 검색엔진을 탐색합니다.
- ✓ **연습:** 어떤 주제에 관한 정보를 검색합니다.
- ✓ **만들기:** 검색어를 만듭니다.
- ✓ **변경:** 키워드를 변경하고 검색결과와의 차이를 발견합니다.

토론 주제



검색은 인터넷에서 정보를 찾도록 도와주는 도구입니다. 알아보고 싶은 주제에 관한 정보를 얻기 위해 검색을 사용하려면 검색엔진에 가서 검색어(질문 또는 키워드)를 검색창에 입력하면 됩니다. 질문을 입력하는 것보다 키워드를 사용하는 것이 더 효과적인 경우가 있습니다. 그 이유는 첫째, 검색어에 **사용하는 단어와 둘째, 검색어를 입력하는 순서**가 매우 중요하기 때문입니다. 단순히 질문을 입력한다면, 여러분이 찾는 정보를 검색엔진이 표시하는 데 도움이 되는 단어가 없을 수도 있고 단어의 순서가 맞지 않을 수도 있습니다. 하지만 걱정하지 마세요. 원한다면 질문으로 시작해도 괜찮습니다.

시작해 보는 것이 중요합니다. 원하는 정보를 얻기 위해서는 검색어가 하나 이상 필요한 경우가 많기 때문입니다. 그러니 검색엔진에 질문을 입력하고 검색결과를 확인한 후에 충분하지 않다면 그 결과를 토대로 더 나은 검색어를 만들고 원하는 정보에 더 가까워지면 됩니다.

- 예:** 텃밭을 가꾸기로 했다고 상상해 봅시다. 요리할 때 쓸 채소를 기르려고 합니다.
- 그런데 방법을 전혀 몰라서 인터넷 검색을 통해 방법을 찾아보려고 합니다. 검색엔진에 가서 '텃밭 가꾸는 법'이라고 입력합니다.
학생들이 검색하는 장면을 볼 수 있도록 컴퓨터 화면을 학생들에게 보여주세요.
 - 이제 결과를 확인해 봅시다.
학생들과 결과를 검토합니다. 웹사이트와 이미지, 동영상을 비롯해 다양한 결과가 있음을 알려줍니다. 또한 요리에 쓰거나 양념용 채소를 기르는 텃밭 가꾸기와는 관련이 없는 검색결과가 무엇인지도 짚어줍니다.
 - 다양한 텃밭에 관한 결과가 많은데 필요한 정보는 주택의 뜰에서 가꿀 텃밭을 만드는 방법에 관한 정보입니다. 그리고 먹을 수 있는 채소만 기르려고 합니다. 채소에 관한 키워드를 넣어야겠죠?
그러면 '집 텃밭 채소'라고 검색해 봅시다.
학생들이 검색하는 장면을 볼 수 있도록 컴퓨터 화면을 학생들에게 보여주세요.
 - 이 결과를 살펴보세요. 어떤 점을 발견했나요?
학생들이 검색결과에서 발견한 점을 공유하도록 합니다.

두 검색결과 모두 텃밭을 가꾸는 방법에 관한 정보를 주었죠? 하지만 첫 번째 검색결과는 다양한 텃밭의 종류에 관한 내용이었습니다. 요리를 위한 텃밭을 가꾸는 방법을 배우는 데 필요한 검색결과를 얻으려면 원래 검색어에 중요한 키워드 몇 가지를 추가해야 한다는 것을 알 수 있었습니다.

워크시트: 6차시

인터넷 검색 연습하기

검색어 만드는 방법을 연습할수록 검색이 더 쉬워집니다. 질문으로 시작해도 됩니다. 하지만 원하는 답을 찾을 수 없다면 검색결과를 살펴보세요. 필요한 정보를 얻기 위해 시도해 볼 만한 키워드를 찾게 될 겁니다. 키워드로 시작하고 싶지만 어떤 키워드를 사용해야 할지 모르겠다면 틀린 키워드란 없다는 점을 기억하세요. 뭐든지 시도해 보세요. 원하는 정보가 보이지 않으면 다른 검색어를 시도하면 되니까요. 한번 연습해 봅시다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '인터넷 검색 연습하기'(학생당 한 장)
- 인터넷에 연결된 기기

1. 첫 번째 검색어 만들기

학생에게 검색엔진을 사용해서 검색어 만드는 방법을 연습할 거라고 설명합니다. 활동지에 캐릭터가 네 명 있습니다. 말풍선에는 각 캐릭터가 어떤 정보를 더 알고 싶은지가 적혀 있습니다. 학생들에게 다음 사항을 지시합니다.

- 활동지에 있는 원래 검색어를 검색엔진에 입력하고 검색결과를 탐색합니다.
- 활동지에 검색결과 4~5개를 적습니다.

2. 직접 (두 번째) 검색어 만들기

학생들에게 말풍선에 있는 캐릭터가 원하는 정보를 다시 한번 보도록 지시합니다. 첫 번째 검색어로 이 주제와 관련한 정보를 충분히 얻었는지 질문합니다.

- 첫 번째 검색어에 더 유용한 검색결과를 얻을 수 있는 키워드를 추가하도록 합니다.
힌트: 첫 번째 검색결과에서 나온 키워드를 찾아도 되고 캐릭터의 말풍선에 있는 키워드를 사용해도 됩니다.
- 이 두 번째 검색어를 검색엔진에 입력하고 검색결과를 탐색하도록 합니다.
- 활동지에 결과 4~5개를 적도록 합니다.

3. 토의

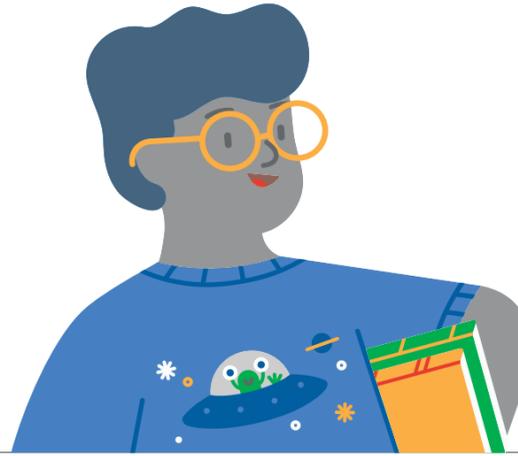
짚을 지어 파트너에게 원래 검색어를 어떻게 바꾸었는지, 바꾼 검색어로 어떤 결과를 얻었는지 이야기를 나누도록 합니다. 학급 전체가 함께 어떤 점을 발견했는지 공유하는 시간을 짧게 갖습니다.

4. 나머지 캐릭터도 1~3단계를 반복합니다.

검색어 만드는 방법을 연습할수록 검색엔진에서 원하는 정보를 찾기가 더 쉬워집니다.

정리

읽을 책을 찾고 있어.
난 미스터리가 좋아! 그리고 미래에 사는 상상 속의 인물이 나오는 책도 좋아해.
선생님이 공상 과학이라고 하셨던 것 같은데.



원래 검색어

상상 속 인물과 미스터리에 관한 책

검색결과

수정한 검색어

검색결과

여동생의 생일에 선물할 케이크를 만들고 싶어.
동생은 초콜릿은 안 좋아하지만 과일을 좋아하는데.
어떤 케이크를 만들 수 있을까?



원래 검색어

과일이 있는 초콜릿 케이크가 아닌 케이크

검색결과

수정한 검색어

검색결과

원래 검색어

비디오 게임 일자리

검색결과

수정한 검색어

검색결과

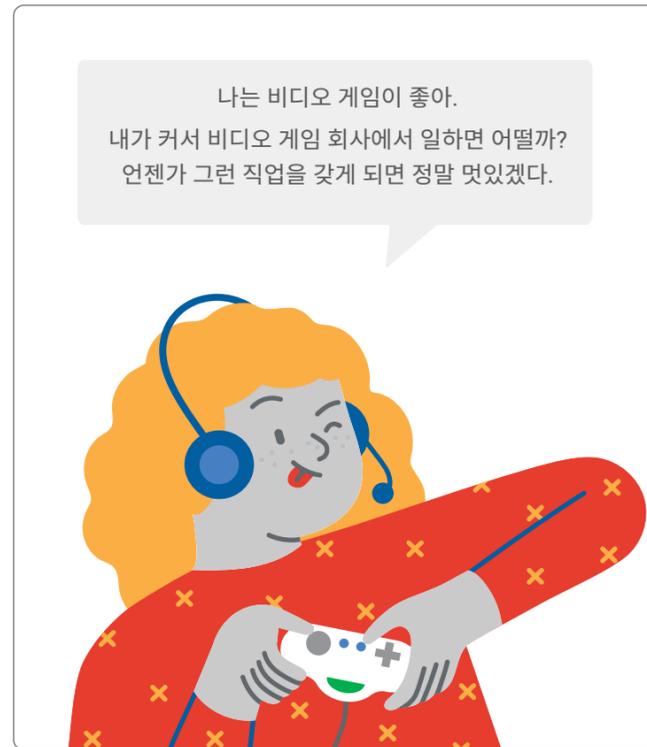
원래 검색어

낚시 준비물

검색결과

수정한 검색어

검색결과



어떤 정보를 믿어야 할까요? : 7차시

Interland: 진실의 강

Interland를 지나는 이 강에는 진실과 거짓이 흐릅니다. 하지만 보이는 것이 전부 아닐 때도 있죠. 급류를 건널 땐 신중하게 판단해야 합니다. 물 속에 숨어 있는 피셔의 속임수에 넘어가지 마세요.

데스크톱이나 태블릿 같은 모바일 기기에서 웹 브라우저를 열고 g.co/RealityRiver로 이동합니다.

토론 주제



학생들이 진실의 강을 플레이하고 아래의 질문을 사용해 게임에서 배운 교훈에 관해 더 깊이 있는 토의를 진행하도록 지도하세요. 혼자 플레이해도 좋지만 짝을 지어도 됩니다. 어린 학생들에게 특히 좋은 방법입니다.

- 온라인에서 진짜인지 가짜인지를 판단해야 했던 상황을 설명합니다. 어떤 신호를 발견했나요?
- 피셔란 누구인가요? 그들이 어떻게 행동하는지, 이러한 행동이 게임에 어떤 영향을 미치는지 설명합니다.
- 진실의 강을 플레이하고 나서 온라인에서 사람과 상황을 판단하는 방식이 바뀌었나요? 어떻게 바뀌었나요?
- 이 수업을 듣고 게임을 플레이한 후 달라진 점이 있다면 무엇인가요? 한 가지 말해 보세요.
- 온라인에서 뭔가 이상하다는 점을 알려주는 단서로는 어떤 것이 있나요?
- 온라인에서 의심스러운 상황에 처하면 어떤 느낌이 드나요?
- 진짜인지 잘 모르겠다면 어떻게 해야 할까요?