

의심스러운 것은 주변에 알려주세요

용감하게 인터넷을 사용하는 행동이란 무엇인지 정의하고 이를 장려합니다.

차시 개요

1차시	용감하다는 것은 어떤 의미일까요?	ML 2~6학년
2차시	모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기	SEL 2~6학년
3차시	다른 사람을 도울 수 있는 방법	2~6학년
4.1차시	불쾌감을 주는 콘텐츠를 보게 된 경우 어떻게 해야 하나요?	SEL 2~3학년
4.2차시	불쾌감을 주는 온라인 콘텐츠 어떻게 해야 하나요?	SEL 4~6학년
5.1차시	화면을 통해 접하게 된 불편한 내용에 대처하기	SEL 2~3학년
5.2차시	온라인에서 악의적인 행동에 대처하기	SEL 4~6학년
6차시	도움을 요청해야 하는 상황	2~6학년
7차시	온라인에서도 신고하기	2~6학년

학습 주제

어린이는 온라인에서 불쾌한 콘텐츠를 보았을 때 다른 사람에게 도움을 요청할 수 있다는 사실을 알고 있어야 합니다. 특히 이러한 콘텐츠로 인해 어린이 자신이나 다른 사람이 해를 입을 수 있다면 반드시 도움을 요청해야 합니다. 첫째, 어린이는 주저 없이 자신이 믿을 수 있는 사람에게 도움을 요청해야 합니다. 둘째, 도움을 요청하는 방법에는 여러 가지가 있다는 점을 알아두는 것이 좋습니다. 다양한 방법으로 용감하게 행동에 나설 수 있습니다.

학습 목표

- ✓ **이해:** 어떠한 상황에서 믿을 수 있는 어른에게 도움을 요청하거나 숨김 없이 상황을 이야기해야 하는지 이해합니다.
- ✓ **고려:** 용감한 행동에는 어떤 선택지가 있는지, 대화에 어른을 참여시키는 것이 중요한 이유는 무엇인지 고려합니다.

교육과정 요소

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

의심스러운 것은 주변에 알려세요

어휘 설명

1차시

미디어: 아이디어, 개념, 메시지, 정보 등을 전달하기 위한 수단이나 도구를 말하며, 미디어의 예시로는 TV, 책, 신문, 인터넷, 자동차 옆면의 광고판, 티셔츠, 로고 등 정보를 포함하고 있는 모든 것이 포함됩니다.

2차시

가해자: 다른 사람을 괴롭히거나 폭력을 가하는 사람. 괴롭힘 예방 전문가들은 절대 '왕따 주동자(bully)'라는 꼬리표를 붙이면 안 된다고 조언합니다.

폭력: 가해자보다 취약한 위치에 놓인 사람에게 신체적, 감정적 또는 사회적 피해를 입히기 위해 반복되는 악의적이거나 잔혹한 행동입니다. 사이버 폭력은 이러한 행동이 디지털 공간에서 이뤄지는 것을 말합니다.

방관자: 괴롭힘이나 폭력을 목격하고 상황을 인지했으나 개입하지 않기로 한 사람을 가리킵니다.

괴롭힘: 공격적이거나 악의를 띤 여러 가지 행동을 지칭하는 단어로, '폭력'보다 좀 더 일반적인 용어입니다. 반복되거나 취약한 위치에 놓인 다른 사람을 대상으로 삼지 않을 수도 있습니다.

피해자: 괴롭힘을 당하거나 피해를 입는 사람입니다.

4차시

거부의 기술: 안전하지 않은 온라인 콘텐츠 또는 행동을 피하고, 불편한 느낌을 주는 콘텐츠를 거부하는 것이 스스로를 존중하는 방법의 하나임을 이해할 수 있도록 학습해야 하는 기술입니다.

2, 4차시

신뢰: 무언가 또는 누군가가 믿을 만하고 진실하거나 신뢰할 수 있다는 강한 믿음을 말합니다.

2, 4, 6, 7차시

피해 신고: 소셜 미디어 서비스의 온라인 도구 또는 시스템을 사용하여 괴롭힘, 폭력, 위협 또는 해당 서비스의 서비스 약관이나 커뮤니티 가이드라인을 위반하는 유해한 콘텐츠를 신고하는 행위를 말합니다.

6차시

용기: 용감하다는 것은 반드시 겁이 없다는 의미는 아닙니다. 두렵거나 긴장됨에도 불구하고 긍정적인 행동을 취하는 것도 용감한 행동이기 때문입니다.

학생 행위주체성: 행위주체성이란 학생이 자신의 의견을 밝히는 것뿐 아니라 행동에 나서거나 변화를 이끌어낼 수 있는 능력을 말합니다. 자신이나 타인을 보호하거나 이를 위해 맞서 싸우는 힘이며 시민의식을 키우기 위해 필요한 능력입니다.

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 1차시

용감하게 행동한다는 것은 어떤 의미일까요?

미디어가 우리에게 어떤 방식으로 영향을 주는지 생각해 봅시다. 학생들은 용감하다고 생각되는 행동을 한 사람을 지명합니다. 자신이 고른 사람을 생각하면서 '용감함'이라는 개념을 어디에서 알게 되었는지 돌아보고 다른 친구들과 토론해 보라고 합니다.

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 미디어는 사람들의 생각에 영향을 미칠 수 있습니다. 학생들이 이러한 사실을 깨달을 수 있도록 도와주세요. 미디어가 사고 방식에 어떻게 영향을 주는지 함께 이야기하면서 생각해 보면 굉장히 유용할 수 있습니다. 다음은 이 강의를 진행할 때 명심해야 할 중요한 사항입니다.

- 우리의 생각은 우리가 보고, 듣고, 읽는 모든 것으로부터 비롯됩니다.
- 사람은 눈에 보이는 것을 경험이라는 렌즈에 비춰 해석하기 때문에, 같은 미디어를 보고도 다른 메시지로 받아들일 수 있습니다.
- 이미지는 언어만큼, 때로는 그보다 더 많은 정보를 전달합니다.
- 미디어 리터러시를 통해 패턴, 특히 반복되는 패턴을 인식하고 고정관념을 타파할 수 있습니다.
예를 들어 우리 눈에 보이는 히어로가 모두 남자라면 남자가 히어로가 될 가능성이 더 높다는 생각을 하게 될 수 있습니다. 여자는 히어로가 될 수 없다는 말을 들은 적이 없더라도 말입니다. 즉, 우리는 정보의 누락에도 주의해야 합니다.

학습 목표



- ✓ **생각:** 용감하다는 말의 의미를 생각해 봅시다. 온라인에서 용감하게 행동한다는 것이 어떤 의미인지도 포함됩니다.
- ✓ **파악:** 용감함에 대한 생각이 어디에서 비롯되었는지 파악합니다.
- ✓ **습관적으로 질문:** "드러나지 않은 진실은 뭘까?"라고 습관적으로 질문합니다.

토론 주제



용감하다는 것은 무엇이라고 생각하나요? 영화에 나오는 슈퍼히어로나 소방관이 떠오르나요? 그런 사람들도 훌륭한 본보기이지만 **우리도** 충분히 용감하게 행동할 수 있다는 사실을 명심하세요.

학습 활동



수업을 시작하기 전에 교실의 구석이나 공간 세 군데를 정해서 라벨을 하나씩 붙입니다.

1. 오늘은 용감한 행동에 관해 이야기할 거예요.

종이 위에 용감하다고 생각하는 사람의 이름을 적어 보세요. 이름을 모른다면 직업도 괜찮습니다. 실제 사람도 좋고, 가상의 인물도 좋아요. 살아 있는 인물도, 역사적인 인물도 좋습니다. 적은 내용은 아직 다른 사람에게 보여주지 마세요.

2. 간단히 떠올릴 수 있었나요? 아니면 어려웠나요?

쉬웠던 사람은 일어서 보세요. 어려웠다면, 그 이유는 무엇이라고 생각하나요? 용감함이라는 주제에 대해 자주 이야기하나요? 아니면 그다지 이야기하지 않나요? 보통 어디에서 용감한 행동을 하는 사람을 보거나 관련된 소식을 들을 수 있나요?

3. 깜짝 공개하기

이제 여러분이 선택한 유형에 해당하는 라벨로 이동하여 내가 선택한 사람이나 캐릭터를 공개하세요.

필요한 자료:

- 학생들이 메모할 수 있는 종이나 메모장
- 모두가 볼 수 있는 목록을 작성할 화이트보드(다른 방식도 가능)
- 2.4~3m 거리에서도 잘 보이도록 다음 내용이 굵은 글씨로 적힌 커다란 카테고리별 라벨 3개: '미디어에 등장한 캐릭터(실제 인물이 아님)', '내가 개인적으로 아는 사람', '내가 알고 있는 인물(역사적인 인물 또는 뉴스에 나오는 인물)'

시작해 볼까요. 여러분 중에 몇 명이 미디어 속 캐릭터나, 실제 인물이지만 책이나 영화와 같은 미디어를 통해서만 아는 사람을 골랐는지 살펴보세요. 이걸 보고 용감한 행동에 대한 나의 생각이 어디서 비롯되었는지에 대해 무엇을 알 수 있나요?

미디어는 돈을 벌어야 합니다. 따라서 대중의 **많은** 관심을 필요로 하죠. 그래서 미디어에서는 **가장** 드라마틱하고, 역동적인 유형의 '용감함'을 보여줍니다. 슈퍼히어로, 긴급 구조원, 군인과 같은 사람들이 자주 등장하죠. 이들도 훌륭한 본보기가 될 수 있지만 전부라고는 할 수는 없습니다. 그렇죠? 항상 "**드러나지 않은 진실은 뭘까?**"라고 질문하는 것이 좋습니다.

그러면 용감한 행동에는 또 어떤 것이 있을까요? 용감한 행동의 요건에 관해 또 알게 된 점이 있나요?

4. 좀 더 공개하기

자신이 왜 그 사람을 선택했는지에 관해 지금 속한 그룹의 친구들과 이야기해 보세요. 그 사람이 용감한 까닭은 무엇인가요? 실제 인물이 행한 용감한 행동과 미디어 캐릭터가 행한 용감한 행동 사이에 차이가 있었나요? 있었다면 무엇이었나요?

그룹 토론을 몇 분간 진행한 다음, 다시 모여서 화이트보드나 칠판에 메모합니다.

다음에 관해 생각해 봅시다.

- 신체적으로 위협에 처한 사람을 구한 인물을 선택한 학생이 있나요? 각 질문에 대해 '예'라고 생각하는 학생은 손을 드세요.
- 괴롭힘을 당한 사람을 위해 대신 싸워준 인물을 선택한 학생이 있나요? 스스로 피해를 입을 위험을 무릅쓰고 몸을 다친 사람을 구했다면 대부분의 사람들이 용감하다고 생각할 겁니다.
- 다른 사람이 마음의 상처를 입지 않도록 도와준 사람은 어떨까요? 또는 마음이 **상한** 사람에게 친절하게 대하거나 도와준 사람은요? 이 사람도 용감하다고 할 수 있을까요?
- 또는 보는 사람을 매우 불편하게 만드는 상황에 관해 알리는 건요? 그 이야기를 들은 어른이 어떻게 반응할지 확신할 수 없는 상황에서요. 이것도 용감한 행동이라고 할 수 있을까요?

다른 방식으로 용감한 행동을 보인 사람에 관해 말해 줄 수 있는 학생은 손을 드세요. 자기가 생각하는 용감한 행동에 관해 이야기해도 좋습니다. 여러분의 의견을 듣고 싶네요.

선택사항: 교실을 한 번 더 3개의 구역으로 나눕니다. 단, 이번에는 다음과 같이 나누세요.

- a) 종이에 적은 사람이 여자다.
- b) 종이에 적은 사람이 남자다.
- c) 종이에 적은 사람은 남자라고도 여자라고도 할 수 없다.

'용감하다'라는 단어를 생각하면 남자나 소년이 떠오르나요? 아니면 여자나 소녀가 떠오르나요? 여성이나 소녀의 용감함이란 어떤 것인가요? 남성이나 소년의 용감함과는 차이가 있나요? 그렇게 생각하는 이유는 무엇인가요?

5. 용감함의 요건에 관해 토의하기

용감함의 요건에 관해 작성한 목록을 잘 살펴보세요. 토의:

- 내가 목록에 있는 행동을 하는 모습을 상상할 수 있나요?
- 친절함이 용감함으로 여겨질 수 있는 상황은 어떤 것이 있을까요?
- **온라인**(또는 스마트폰)에서는 어떨까요? 온라인에서 용감하게 행동하는 방법에는 뭐가 있을까요?

정리

용감한 행동이란 위험을 무릅쓰고 다른 사람을 돕는 것입니다. 어떤 방법이든 상관없습니다. 미디어는 용감한 행동이란 무엇인지 등에 대한 우리의 생각을 좌우할 수 있습니다. 하지만 미디어에 드러나지 않은 가능성도 있기 마련입니다. 그러니 이렇게 질문해 보세요. "드러나지 않은 진실은 뭘까? 누가 그랬을까?" 온라인에서 활동할 때도 위험을 무릅쓰더라도 다른 사람이 감정적으로 상처입지 않도록 도와주어야 합니다. 우리 모두 **여러 가지** 방법으로 용감하게 행동할 수 있습니다.

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 2차시

모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기

학생들은 괴롭힘 사건에 관여하는 네 가지 역할(괴롭힘을 가하는 사람, 괴롭힘을 당하는 피해자, 방관자, 조력자)을 파악하고 괴롭힘을 목격했을 때 대처하는 방법을 연습합니다.

학습 목표



- ✓ **파악:** 온라인 괴롭힘 또는 폭력이 발생하는 상황을 파악합니다.
- ✓ **평가:** 방관자 또는 조력자가 된다는 것이 어떤 의미인지 평가합니다.
- ✓ **학습:** 괴롭힘을 목격했을 때 이에 대처할 수 있는 구체적인 방안을 학습합니다.
- ✓ **이해:** 괴롭힘을 당할 때 어떻게 행동해야 하는지 이해합니다.

토론 주제



친절한 마음이 왜 중요한가요?

온라인에서 사용하는 ID나 닉네임과 온라인 캐릭터 또는 아바타 뒤에는 진짜 감정을 가진 진짜 사람이 있음을 기억해야 합니다. 항상 내가 대우받고 싶은 대로 다른 사람을 대우하는 것이 좋습니다. 온라인에서 괴롭힘이 발생할 때 상황을 처리하는 데 관여하는 사람은 보통 다음 4가지 역할 중 하나로 설명됩니다.

- 괴롭힘을 가하는 **가해자**가 있습니다.
- 괴롭힘을 **당하는 피해자**가 있습니다.
- 상황을 목격하는 사람, 일반적으로 **방관자**라고 부르는 사람이 있습니다.
- 상황을 목격하고 피해자를 돕거나 상황을 바꾸려 노력하는 사람이 있습니다. 이러한 사람은 **조력자**라고 합니다.

온라인에서 괴롭힘이나 나쁜 행동의 피해자가 되었다면 다음과 같이 대응하세요.

내가 피해자인 경우 대처하는 방법

- 반응을 보이지 마세요.
- 가해자를 차단하세요.
- 맞서 싸우세요. 그러나 복수해서는 안 됩니다. 그러면 부정적인 상황이 계속될 뿐입니다.
- 주변에 알려세요. 부모님, 선생님, 형제나 자매, 믿을 수 있는 사람에게 알리고 애플이나 서비스에서 게시물, 댓글, 사진을 신고할 수 있는 신고 도구를 사용하세요.

괴롭힘이나 폭력이 일어났을 때 방관자의 입장에 서게 되었다면 기억하세요. 여러분에게는 상황에 개입하고 가해자의 악랄한 행동을 온라인은 물론 오프라인에서도 알릴 수 있는 힘이 있습니다. 괴롭힘을 멈추거나 피해자를 도우려고 노력하지 않는 방관자도 있습니다. 하지만 우리에게만 피해자를 지지하거나 공개적 또는 비공개로 친절하고 긍정적인 태도를 보여줄 수 있는 힘이 있습니다.

내가 방관자인 경우 도울 수 있는 방법

- 전화 통화, 문자 메시지, 채팅 메시지를 통해 비공개로 피해자에게 친절하게 대하거나 지지를 표하는 방법을 찾습니다.
- 악의적인 댓글이나 게시물에 대해 피해자를 칭찬하는 발언을 함으로써 피해자를 공개적으로 지지합니다.
- 공개적으로 도움을 주는 또 다른 방법으로는 여러 명의 친구를 동원해 피해자에 관해 좋은 댓글을 다는 방법이 있습니다. 하지만 가해자에 관해 악의적인 발언을 하지는 마세요. 복수가 아닌, 바람직한 선례를 만들어야 하기 때문입니다.

- 댓글이나 답글로 악의적인 행동을 분명히 지적합니다(예: "그런 행동은 좋지 않아"). 사람이 아닌 행동을 지적해야 합니다. 불편한 기분이 들지 않고, 안전하다고 생각된 경우에만 이 방법을 사용하세요.
- 악의적인 게시물이나 댓글을 공유하거나, 다시 게시하거나, 사람들에게 퍼트려서 상황을 악화시키지 않습니다.
- 괴롭힘에 관해 알립니다. 부모님, 선생님, 학교 상담사 등 도움을 받을 수 있는 사람에게 말하세요.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: 모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기(학생당 1장)

워크시트 시나리오 정답:

시나리오 1: 방, 조, 방(상황을 해결하려 노력하지 않았기 때문), 조, 조

시나리오 2: 조, 방, 조, 조

시나리오 3: 조, 조, 방, 방, 조

시나리오 4: 여러분이 선택한 방법이 모두 정답입니다!

2~3학년용을 위한 난이도 조정: 워크시트 시나리오의 경우 2~3학년 학생들이 그룹별로 직접 진행하기에는 읽어야 할 분량이 다소 많을 수 있습니다. 학생들에게 시나리오를 읽어준 다음 학급 전체 토론을 해도 됩니다. 학생들이 스스로 아래의 정답을 생각해 내는지 확인한 다음 정답을 읽어주세요. 2~3학년 학생들은 여기에 설명된 일을 경험해 보지 않았을 수 있고, 대신 나이 많은 형제자매에게서 이런 경험에 대한 이야기를 들어본 적이 있을 수 있습니다.

1. 방관자 또는 조력자?

위의 역할에 관해 토론한 다음 워크시트를 나눠 줍니다. 15분 동안 3개의 시나리오를 읽고 각 답변을 분류하도록 하세요. 시간이 있으면 다 함께 네 번째 시나리오를 만들어 봅시다.

2. 학교 및 온라인 조력자

위의 답변에 관해 토론합니다. 토론을 하기 전, 또는 토론을 마무리할 때 학생들에게 학교나 온라인상에 조력자가 있으면 좋은 이유를 말해 보라고 합니다.

3. 토의

시간이 충분하다면 학생들에게 분류하기 어려운 답변이 있었는지, 이유는 무엇인지 질문합니다. 이에 관해 토론해 보세요.

정리

다른 사람을 위해 나서거나, 악의적인 행동을 알리거나, 상황이 널리 알려지지 않도록 무시하는 등 상황에 따라 다양한 전략을 사용할 수 있습니다. 친절함만 있다면 누구나 나쁜 상황을 크게 뒤집을 수 있습니다.

모른 척하지 않고 도움의 손길 내밀기

방관자라고 해도 친절함으로 피해자를 도울 수 있다는 사실을 이제 알았을 겁니다. 다음은 온라인 폭력 또는 괴롭힘을 보여주는 3가지 예입니다. 예시마다 대응 방법 목록이 제공됩니다. 물론 단 하나의 정답만 있는 것은 아닙니다. 때로는 두 가지 이상의 방법을 사용하는 것이 **매우** 도움이 됩니다. 하지만 아래의 모든 선택지는 방관자 또는 조력자 중 하나와 관련되어 있습니다. 각 선택지를 읽고 방관자와 조력자 중 누구의 행동인지 판단하세요. 그런 다음 대응 방법 옆 빈칸에 방관자라면 '방', 조력자라면 '조'라고 표시하세요.

시간이 충분하다면 판단을 내리기 어려운 선택지는 무엇인지, 그 이유는 무엇인지에 관해 학급 토론을 진행합니다. 다른 방법: 학생들이 네 번째 시나리오를 생각해 낼 수도 있습니다. 우리 학교에서 발생한 상황을 이용해도 됩니다. 도움을 줄 것인지, 아니면 방관자로 남을 것인지, 대응 방법을 함께 생각해 보세요.

시나리오 1

친구가 학교 축구장 옆 음수대에 휴대전화를 두고 갔습니다. 누군가 그 휴대전화를 발견해 축구부 부원들에게 다른 학생을 욕하는 메시지를 전송했습니다. 마치 그 친구가 나쁜 메시지를 보낸 것처럼요. '명의 도용'이 무엇을 말하는지 알고 있나요? 친구의 휴대전화를 발견하고 메시지를 보낸 사람은 친구의 명의를 도용한 것입니다. 욕설의 대상이 된 사람이 친구에게 "넌 정말 못된 아이야"라고 말했습니다. 그 친구가 나쁜 메시지를 보낸 것이 아닌데도 말입니다. 욕설이 담긴 메시지를 보낸 사람이 누구인지는 아무도 모릅니다. 나는 어떻게 해야 할까요?

- 곤란한 상황에 처한 친구를 안됐다고 생각하지만 누가 친구에게 나쁜 짓을 했는지 알 수 없으므로 아무런 행동도 하지 않습니다.
- 메시지에서 욕설의 대상이 된 사람을 찾아 친구가 보낸 메시지가 아니라고 해명하고, 지금 어떤 기분인지 및 내가 도움이 될 수 있는지 묻습니다.
- 다른 친구들에게 욕설이 담긴 메시지를 공유하여 상황을 악화시킵니다.

교사용 참고사항: 학생들이 이 시나리오를 어려워 할 수도 있지만 그건 학생들이 똑똑하다는 증거입니다. 정말로 어려운 시나리오이기 때문입니다. 완전히 방관한다고 할 수도 없고, 그렇다고 완전한 조력자가 되는 것도 아닙니다. 상황을 더욱 악화시킬 가능성이 있으니까요. 토론해 볼 만한 주제입니다.

- 친구와 함께 모든 축구부 부원들에게 욕설의 대상이 된 사람에 관한 칭찬을 올리게 합니다.
- 친구와 함께 익명으로 교장 선생님께 신고합니다. 올바른 휴대전화 보안에 관해 토론하고 각자 휴대전화를 제대로 잠가 두어야 한다는 점도 알립니다. 조례 시간을 통해 이러한 내용을 공지할 수도 있겠죠.

시나리오 2

선생님께서 문학 수업용 블로그를 만든 다음 학생들에게 글쓰기, 수정하기, 댓글 게시하기 권한을 주셨습니다. 다음날, 선생님께서 몸이 안 좋아 병가를 쓰셨고, 대체 교사는 학급 블로그가 이상하게 돌아가고 있다는 사실을 눈치채지 못했습니다. 누군가가 학급 학생 중 한 명을 심각하게 욕하는 댓글을 게시하기 시작한 것입니다. 나는 어떻게 해야 할까요?

- 댓글에 다음과 같은 대댓글을 답니다. "이런 행동은 좋지 않아", "난 _____ 친군데, 이건 사실이 아냐."
- 선생님께서 돌아오실 때까지 무시합니다.
- 다른 학생들에게 악의적인 댓글을 지적하게 하거나 욕설의 대상이 된 학생에 관한 칭찬을 올리게 합니다.
- 대체 선생님께 학급 블로그에서 나쁜 행동이 일어나고 있다고 알리고, 선생님께 전해 달라고 요청합니다.

시나리오 3

친구들이 많이 하는 온라인 게임이 있습니다. 보통 게임 채팅에서는 게임에서 일어나는 일에 관해 이야기합니다. 약간 티격태격할 때도 있지만, 진짜 나쁜 상황이 벌어지는 건 아니고 친구 간의 경쟁심이 드러나는 것 뿐입니다. 하지만 이번에는 플레이어 중 한 명이 어떤 친구에게 진짜 심한 욕설을 하기 시작한 데다가 도저히 멈출 생각이 없어 보입니다. 이러한 욕설은 그 다음날까지 이어졌습니다. 나는 어떻게 해야 할까요?

- 욕설을 들은 친구를 불러 너도 그렇겠지만 나도 이 상황이 더 이상 계속되지 않기를 바란다고 말합니다. 그런 다음 우리 두 사람이 이 상황에 대해 어떻게 해야 한다고 생각하는지 묻습니다.
- 함께 게임을 하는 모든 사람을 부른 다음(욕설을 들은 내 친구가 내가 이런 행동을 할 거라는 사실을 알고 있어야 함) 욕설을 공개적으로 지적해야 한다는 동의를 받아냅니다.
- 욕하던 플레이어가 욕설을 멈추는지 잠시 지켜봅니다. 상황이 바뀌지 않으면 행동에 나설 수도 있습니다.
- 한동안 게임을 하지 않습니다.
- 게임의 커뮤니티 규칙을 찾아보고 괴롭힘이 허용되지 않는 경우 게임 신고 시스템을 통해 나쁜 행동을 신고합니다.

시나리오 4

이전에 이야기로 들었던 상황에 기반하여 학생들과 함께 현실 시나리오를 만들어 보세요. 그런 다음 방관자로서의 대응 방법과 조력자로서의 대응 방법을 마련하여 이 단원의 학습 내용을 확실히 파악하고 있음을 보여주세요.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 3차시

다른 사람을 도울 수 있는 방법

학생들은 폭력의 피해자를 돕고 싶어도 어떻게 해야 하는지 모를 때가 많습니다. 이 활동에서는 도움을 줄 수 있는 여러 가지 방법이 있음을 알리고 예시를 제공합니다. 또한 학생들 스스로 긍정적인 해결 방법을 마련해 볼 수 있는 기회를 줍니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 조력자가 되기로 선택할 수 있음을 이해합니다.
- ✓ **학습:** 특정 상황에 개입하여 조력자로서 도움을 줄 수 있는 여러 가지 방법을 학습합니다.
- ✓ **선택:** 자신에게 적합하고 안전한 여러 가지 방법으로 상황에 어떻게 대응할지 선택합니다.
- ✓ **고안:** 상황을 해결하기 위한 나만의 대응 방법을 고안합니다.

토론 주제



온라인에서 누군가 다른 사람에게 창피를 주거나, 따돌리거나, 놀림거리로 삼거나, 존중하지 않거나, 마음에 상처를 주는 등 악의적인 행동을 하는 상황을 목격했을 때 피해자를 도울 수 있는 여러 가지 방법이 있습니다. 첫째, 피해자를 도움으로써 방관자가 아닌 조력자가 될 수 있습니다. 둘째, 조력자가 되기로 마음 먹었다면 어떠한 유형의 행동을 취할지 선택할 수 있습니다.

반드시 알아두어야 할 점은 피해자의 이야기를 들어주고, 신경 써주는 사람이 있다는 것을 알려주는 것만으로도 큰 도움이 된다는 것입니다.

다른 사람을 위해 **공개적으로** 목소리를 내는 것은 아무나 할 수 있는 일은 아닙니다. 온라인에서든 학교 급식실에서든 말이죠. 그럴 마음이 들었다면 행동에 옮기세요! 다음과 같이 선택할 수 있습니다.

- 악의적인 행동이 발생하면 (사람이 아닌 행동을) 즉시 지적하고, '좋지 않은' 행동이라고 말합니다.
- 나중에 게시물이나 댓글을 통해 피해자를 지지하는 발언을 합니다.
- 친구들에게 온라인에서 피해자를 칭찬해 달라고 합니다.
- 오프라인에서는 피해자를 불러 놀이터에서 같이 놀자고 하거나 점심을 같이 먹자고 할 수도 있습니다.

공개적으로 돕기는 좀 불편할 수도 있습니다. 피해자를 **비공개적으로** 돕는 방법도 있습니다. 다음과 같이 해보세요.

- 피해자에게 문자 메시지나 DM(채팅 메시지)을 보내 괜찮은지 묻습니다.
- 익명으로 활동할 수 있는 미디어를 사용하고 있다면 익명의 게시물, 댓글, 채팅 메시지를 통해 친절한 발언을 하거나 칭찬의 말을 합니다.
- 복도에서 피해자에게 조용히 말을 걸어 하고 후에 같이 놀거나 전화 통화를 하는 등 필요할 때 곁에 있어줄 수 있다고 말합니다.
- 피해자에게 가해자의 악의적인 행동이 잘못이라고 생각한다고 알리고, 무슨 일이 있었는지 이야기하고 싶는지 물어봅니다.

어떤 방식으로 도움을 주건 간에 자신이 목격한 상황을 공개 또는 비공개로 **신고**할 수 있습니다. 웹사이트나 앱을 통해 괴롭히는 행동을 신고할 수도 있고, 상황을 해결하고 피해자를 도울 능력이 있는 어른에게 지금 무슨 일이 벌어지고 있는지 알릴 수도 있습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 학생들이 스티커 메모를 붙일 수 있는 커다란 흰색 판(삼각대에 거치) 또는 화이트보드
- 활동지: '다른 사람을 도울 수 있는 방법(학생당 1장 또는 최소한 그룹당 1장)'
- 각 그룹에서 사용할 스티커 메모

2~3학년을 위한 난이도 조정: 워크시트 시나리오의 경우 2~3학년 학생들이 자체적인 그룹 활동으로 소화해 내기에는 다소 읽어야 할 분량이 많을 수 있습니다. 학생들에게 시나리오를 읽어준 다음 그룹별로 대응 방법을 만들어 보게 하세요.

이 활동에서는 조력자가 되어 보겠습니다. 다들 내가 피해자를 돕기로 선택했다고 생각하세요.

1. 학생들을 5명씩 그룹으로 나눕니다.

모든 그룹은 읽기 담당자 1명, 쓰기 담당자 1명을 뽑아야 합니다.

2. 그룹별로 다른 사람에게 상처를 줄 수 있는 상황을 함께 읽고 토론합니다.

다음 페이지의 워크시트에 3개의 시나리오가 나와 있습니다.

교사는 그룹 토론이 진행될 때 화이트보드나 칠판을 크게 두 부분으로 나누는 후 '공개적인 도움' 및 '비공개적인 도움'이라는 제목을 붙입니다.

3. 그룹별로 시나리오마다 두 가지 유형의 대응 방법을 선택하거나 만듭니다.

'이야기해 봅시다'에 제공된 샘플 대응 방법을 사용할 수도 있고 자신만의 대응 방법을 만들 수도 있습니다.

4. 학생은 자신이 선택한 방법을 화이트보드에 붙인 다음 다른 학생들이 들을 수 있도록 소리내어 읽습니다.

그런 다음 교사가 학생들이 선택한 방법을 기반으로 학급 토론을 장려할 수 있습니다.

정리

누군가 상처를 받거나 괴롭힘을 당하는 모습을 보면 늘 피해자를 돕고 싶지만 어떻게 해야 하는지 모를 때도 있습니다. 이제 피해자를 도울 수 있는 여러 가지 방법을 알게 되었으니 편하게 생각되는 방식으로 피해자를 지지해 줄 수 있습니다. 여러분에게는 자신에게 맞는 방법으로 사람들을 도울 수 있는 힘이 있어요!

다른 사람을 도울 수 있는 방법

이제 그룹이 만들어졌습니다. 그룹별로 어떤 **방식**으로 도움을 줄지 결정해야 합니다. 그룹에서 쓰기 담당자 1명(스티커 메모 사용)과 읽기 담당자 1명이 자원해 줄 것을 부탁드립니다. 읽기 담당자가 첫 번째 상황을 소리내어 읽습니다. 그런 다음 그룹에서 상황별로 5분간 토론하여 피해자를 공개 또는 비공개 방식으로 어떻게 도울지 결정합니다. 쓰기 담당자는 결정된 내용을 스티커 메모 2개에 적고 하나는 화이트보드의 '공개' 열에, 다른 하나는 '비공개' 열에 붙입니다. 결정을 내릴 때 학급 전체에서 토론한 내용을 활용할 수도 있고 피해자를 돕기 위한 나만의 방법을 생각해 낼 수도 있습니다. 상황 2와 상황 3도 이와 같이 진행합니다.

참고: 피해자를 돕기 위한 하나의 정답은 없습니다. 피해자든, 방관자든, 사람은 저마다 다르며 상황도 다르기 때문입니다. 도움을 줄 수 있는 여러 가지 방법을 시도해 보아야 합니다.

상황 1

어떤 학생이 자기가 유명한 팝 아티스트의 노래를 부른 동영상을 올렸습니다. 다른 학생들이 동영상 아래에 악의가 있는 댓글을 게시하기 시작합니다. 동영상을 게시한 학생을 어떻게 도울 수 있을까요? 이전 페이지에 제시된 아이디어를 활용하거나 그룹별로 직접 대응 방법을 생각해 보세요.

상황 2

한 학생이 다른 학생에게 친구가 올린 댓글을 스크린샷으로 찍어 보내면서 이 댓글에 관해 나쁜 농담을 했습니다. 스크린샷이 다른 곳에도 올라가면서 학교 내의 많은 학생들이 알게 되었습니다. 스크린샷으로 댓글이 공유된 학생을 어떻게 도울 수 있을까요? 학급 토론에서 나온 아이디어 중 하나를 선택하거나 나만의 대응 방법을 생각해 보세요.

상황 3

학교의 어떤 학생이 다른 학생의 이름을 사용해 가짜 소셜 미디어 계정을 만들어서 다른 학생, 선생님, 학교에 관한 악의적인 사진과 밈을 올리고 있음을 발견했습니다. 이렇게 악의적인 방식으로 명의를 도용당한 학생을 위해 어떤 행동을 취할 수 있을까요? 이전 페이지에 제시된 아이디어를 활용하거나 나만의 대응 방법을 생각해 보세요.

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 4.1차시

불쾌감을 주는 콘텐츠를 보게 된 경우: 어떻게 해야 하나요?

학생들은 불쾌한 사진이나 동영상을 보았을 때 자신의 느낌을 믿고 더 보지 않겠다고 거부할 수 있으며, 믿을 수 있는 어른에게 자신이 본 콘텐츠에 관해 터놓고 이야기해야 한다는 사실을 학습합니다.

교사용 참고사항: 초등학교 저학년 학생들은 고학년 학생들에 비해 온라인 사용 빈도가 적은 경향이 있으므로, 이 활동에서는 학생들이 일상에서 마주칠 수 있는 불쾌한 이미지나 메시지에 대처하는 방법을 이야기해 볼 수 있습니다. 온라인에서 불쾌한 콘텐츠나 대화를 경험한 학생이 나중에 이를 교사에게 개인적으로 알린다면 다음 단계를 따르세요.

1. 무슨 일이 있었는지 말해줘서 고맙다고 인사하고, 선생님을 찾아온 것은 옳은 일이었다고 안심시킵니다.
2. 학생의 이야기를 경청하고, 말한 내용을 믿어줍니다. 상황이 허락하는 경우, 좀 더 자세히 이야기해 달라고 부드럽게 요청할 수 있습니다. 하지만 강요해서는 안 됩니다. 이때 교사의 역할은 경청하는 사람이 아니라 수사관이 아니기 때문입니다.
3. 학생이 콘텐츠를 공유한 것이 어른이라고 말하거나, 부적절한 접촉이 있었다고 말하는 경우, 학생이 말한 내용을 학교 관리자에게 신고합니다. 이는 민감한 정보이며 가장 중요한 것은 아동을 보호하는 것임을 인지하고 있어야 합니다.
4. 관리자가 철저히 후속 조치를 취하는지 확인합니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 불쾌한 콘텐츠를 인식합니다.
- ✓ **이해:** 불쾌한 콘텐츠를 접했을 때 어떻게 대처해야 하는지 이해합니다.
- ✓ **계획 수립:** 믿을 수 있는 어른에게 불쾌한 콘텐츠에 관해 알리기 위한 계획을 수립합니다.

토론 주제



휴대전화나 태블릿, 컴퓨터로 사진이나 동영상을 보면 정말 재미있습니다. 휴대전화, 태블릿, 컴퓨터에서 사진이나 동영상을 본 적이 있다면 머리를 톡하고 건드리세요. [몇 명이나 머리를 살짝 치는지 살펴봅시다.]

- 누구와 함께 이런 콘텐츠를 보나요? ("가족이요." "친구요." "반 친구들이요.")
- 좋아하는 동영상 콘텐츠가 있나요? (다양한 답변)
- 이런 콘텐츠를 보면 어떤 기분이 드나요? ("신나요." "행복해요." "긴장이 풀려요.")

사진과 동영상을 보는 게 **언제나** 즐거운 것은 아닙니다. 지루한 콘텐츠를 시청해야만 했던 적이 있다면 손가락을 튕겨 딱 소리를 내 보세요. 혼란스러운 콘텐츠를 봤던 적은 있나요? 무서운 콘텐츠는요? [손가락으로 딱 소리를 낸 학생이 있는지 살펴봅시다.]

정말로 기분이 나빴던 적을 떠올려 보세요. 태블릿이나 TV를 사용할 때 말고요. 기분이 나빴던 때라면 언제든지 관계없습니다. 무슨 일이 있었는지 이야기하지 않아도 됩니다. 기분이 나쁘면 몸에서 어떤 느낌이 드는지 몇 가지 예를 들어볼게요. 내가 기분이 나쁠 때 느꼈던 몸의 감각이 나오면 손을 드세요. [신체 감각을 하나씩 말한 다음 잠깐 기다립니다...] 얼굴이 뜨거워집니다. 가슴이 두근거립니다. 손에 땀이 납니다. 속이 울렁거립니다. 숨이 가빠집니다. 몸에서 이러한 느낌이 들게 됩니다. 그렇죠?

사진이나 동영상을 보고 기분이 나빴던 적이 있다면 손가락을 튕겨 딱 소리를 내 보세요. [손가락으로 딱 소리를 낸 학생이 있는지 살펴봅시다.] 이 활동을 하면 기분 나빠지는 사진이나 동영상을 봤을 때 어떻게 해야 할지 알 수 있을 겁니다.

누군가가 불쾌한 사진이나 동영상을 보여줄 때 보지 않겠다고 거부할 수 있습니다. 거부하는 기술을 익혀야 합니다.

불편한 사진이나 동영상을 보지 않겠다고 거부할 때 사용할 수 있는 표현에는 어떤 것이 있을까요? ("그만해요." "싫어요." "안 볼래요.") [화이트보드에 학생들의 아이디어를 적습니다.]

• 옆 사람을 보고 이러한 표현을 연습해 보세요. 상대방을 존중하면서도 단호한 목소리로 말하세요.

학생들에게 두세 가지의 표현을 연습할 수 있는 기회를 줍니다.

• 거부하기 힘들어지는 이유는 무엇일까요? ("상대방이 내 말을 듣지 않아서요." "상대방이 계속 불쾌한 콘텐츠를 보여줄 때요." "거부하는 것이 무섭거나 창피할 때요." "상대방이 더 나이가 많을 때요.")

거부하는 것은 용감하게 행동할 수 있는 정말 중요한 방법입니다(1차시 참고).

휴대전화나 태블릿, 컴퓨터를 쓸 때 우연히 불쾌한 콘텐츠를 보게 될 수 있습니다. 이런 일을 겪어본 사람은 머리를 톡하고 건드려 보세요. [몇 명이나 머리를 살짝 치는지 살펴봅니다.]

• 이러한 콘텐츠를 우연히 보게 되면 어떻게 해야 할까요? ("달아요." "꺼요.")

• 누군가 나에게 이러한 콘텐츠를 보여준다면 어떻게 해야 할까요? ("안 볼래요." "기분 나빠요.")

거부할 수 없거나 거부하고 싶지 않을 때는 믿을 수 있는 어른에게 무슨 일이 있었는지 알려주세요. 어른들이 상황을 확인하고 안전하게 보호해 줄 겁니다. 여러분이 믿고 있는 어른에는 누가 있나요? (다양한 답변) 어른에게 알릴 때는 사실을 분명히 전달해야 합니다. 무슨 일이 있는지 알리고, 상대방을 존중하면서도 단호한 목소리로 말하세요.

이제 어른에게 알리는 방법을 연습해 보겠습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 잔잔한 음악
- 시나리오(다음 페이지)

알리기(음악 사용)

1. 학생들에게 규칙을 설명합니다.

- A. "시나리오를 하나 읽어줄게요."
- B. "그런 다음 음악을 30초 동안 틀겠습니다."
- C. "음악이 재생되는 동안 교실을 걸어다니면서 어른에게 이 시나리오를 어떻게 알릴지 생각해 보세요."
- D. "음악이 멈추면 파트너를 찾아 어른에게 알리는 방법을 연습해 보세요."

2. 시나리오를 선택하고 음악을 틀니다.

3. 음악을 멈춥니다.

4. 연습하고 있는 학생들의 말을 들어봅니다. 학생 한 쌍을 선택해 다른 학생들 앞에서 시연하도록 합니다.
5. 다른 학생을 무작위로 몇 명 더 지명하여 이 상황에서 어떻게 할 것인지 발표하도록 합니다.
6. 시간이 충분하다면 다른 시나리오로도 2~5단계를 반복합니다.

시나리오

시나리오 1: 다른 사람이 웃기는 게 있다며 코미디 프로그램의 영상을 보여줬는데 나는 불쾌했습니다.

시나리오 2: 형이 자동차 충돌 사고 동영상을 보여줬습니다. 형은 내가 "하지 마"라고 말하는 걸 재미있어 합니다.

시나리오 3: 가족 중 한 명이 총 쏘는 장면이 많이 등장하는 게임을 즐깁니다. 처음에는 나도 재미있었지만 점점 거슬리기 시작합니다.

시나리오 4: 다른 사람들 몇 명과 함께 게임을 플레이하고 있는데 그중 한 명이 다른 플레이어에게 굉장히 못되게 겁니다.

시나리오 5: 우리집에 놀러온 사촌과 같이 동영상을 보고 있습니다. 그런데 사촌이 벌거벗은 사람들이 등장하는 동영상을 보기 시작합니다.

정리

오프라인이나 온라인에서 불쾌한 콘텐츠를 접하게 될 수 있습니다. 콘텐츠를 보다가 기분이 나빠지면 거부 의사를 직접 말로 표현해 보세요. 또한 어른들이 모든 사람을 안전하게 보호할 수 있도록 무엇을 보았는지 항상 어른에게 알려 주세요.

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 4.2차시

불쾌감을 주는 온라인 콘텐츠: 어떻게 해야 하나요?

학생들은 부적절한 온라인 콘텐츠를 판별하고 이를 거부하기 위한 전략을 학습합니다. 또한 자신 또는 다른 사람에게 상처를 입혔거나 입힐 수 있음을 보여주는 콘텐츠를 신고하는 방법도 배웁니다.

교사용 참고사항: 이 활동 중 또는 활동이 끝난 후에 어떤 학생이 괴롭힘, 학대 또는 폭력을 가하겠다는 위협을 당했거나 자살하고 싶다고 생각한 적이 있다고 이야기하는 경우, 이는 보통 교사를 신뢰하고 있다는 신호이므로 이러한 믿음을 지켜줘야 합니다. 연구에 따르면 학생들은 어른에게 민감한 정보를 단 한 번만 알리는 경우가 많다고 합니다. 처음으로 정보를 알렸을 때 도움을 받지 못한다면 다시는 어른에게 알려려고 하지 않을 것입니다.

학생이 어떤 심각한 상황을 교사에게 알렸다면 다음 단계를 따르세요.

1. 학생에게 용기를 내어 말해줘서 고맙다고 전하고 최대한 빨리 개인적으로 이야기를 나눌 수 있는 자리를 마련하겠다고 말합니다.
2. 개인적으로 다시 만나게 되면 한 번 더 감사를 표하고 안전하게 보호해 주겠다고 약속합니다. 다른 사람에 관한 이야기인 경우 그 사람에게 필요한 도움을 제공하겠다고 분명히 말합니다.
3. 학생의 이야기를 경청하고, 말한 내용을 믿어줍니다. 상황이 허락하는 경우, 좀 더 자세히 이야기해 달라고 부드럽게 요청할 수 있습니다. 하지만 강요해서는 안 됩니다. 교사의 역할은 경청하는 사람이 아니라 수사관이 아니기 때문입니다. 심각한 문제라면 학교 관리자에게 학생의 이야기를 알리고 후속 조치를 취하는지 확인합니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 불쾌한 콘텐츠를 인식합니다.
- ✓ **이해:** 불쾌한 콘텐츠를 보거나 관련된 상황에 연관되지 않겠다고 거부할 수 있음을 이해합니다.
- ✓ **학습:** 불쾌한 콘텐츠를 거부하는 전략을 학습합니다.
- ✓ **연습:** 어른에게 알리는 방법 등 전략을 연습합니다.

토론 주제



이 활동을 하면 온라인에서 다른 사람이 나를 불쾌하거나 무섭게 만드는 행동이나 말을 하거나, 이러한 콘텐츠를 보여줄 때 상황에 대처하는 방법을 배울 수 있습니다.

온라인에서 불쾌한 콘텐츠, 댓글, 행동을 본 적이 있다면 손을 들어 주세요. 텍스트일 수도 있고, 사진이나 동영상일 수도 있습니다. [손을 든 학생이 몇 명이나 되는지 살펴봅니다.]

화이트보드에 다음 문장을 쓰고 학생들에게 받아 적게 한 다음, 빈칸을 채워 보라고 하세요.
"온라인에서 나를 불쾌하게 만든 건 _____였다." 화이트보드에 적힌 이 문장의 빈칸에 들어갈 몇 가지 예를 종이에 적어 보세요.

학생들이 답을 적으면 교실을 돌아다니며 학생들의 답변을 확인합니다. 몇 명의 학생에게 다른 학생들에게 답변을 말해줄 수 있냐고 물어봅니다.

여러분은 여기 학교에서와 마찬가지로 온라인에서도 안전하고 편안하다고 느낄 권리가 있습니다. 온라인에서 무엇을 보고 누구와 이야기할지 결정하는 것은 여러분입니다. 불쾌한 기분이 들게 만드는 내용을 보지 않겠다고 거부할 수 있습니다. 이 활동을 통해 거부의 기술을 익히세요. 모든 사람이 알아야 할 기술입니다.

불쾌한 콘텐츠를 거부하는 방법에는 무엇이 있을까요?

학생들이 다음과 같은 방법을 생각해 낼 수 있는지 지켜봅니다. "기기를 꺼요." "다른 사람이 보낸 콘텐츠를 삭제해요." "보낸 사람을 차단하거나 삭제해요." "그게 뭐든 간에 불쾌하다고 말해요."

학생들이 모든 방법을 제대로 들었는지 확인합니다. 또한 다양한 플랫폼에서 콘텐츠를 거부하는 구체적인 방법을 공유할 수 있도록 격려합니다. 이 활동을 통해 학생들이 온라인에서 어떤 경험을 하고 있는지 자세히 파악하여 향후 이 주제에 관한 토론을 할 수 있습니다. 학생들의 신뢰를 얻고 활발한 소통을 장려하려면 선불리 판단을 내리지 않도록 주의하시기 바랍니다.

어떤 사람이 계속 불쾌한 행동을 할 때도 있고, 상황이 끝났는 데도 불쾌한 마음이 남아 있을 수 있습니다. 상황에 어떻게 대응해야 할지 모를 때도 있죠. 괜찮습니다. 어떤 상황을 어떻게 처리해야 할지 모르는 어른들도 많으니까요. 다음 상황에서는 어떻게 행동할 수 있을까요? 학생들이 다음의 방법을 스스로 생각해 낼 수 있는지 지켜봅니다. "믿을 수 있는 어른에게 도움을 받아요."

콘텐츠나 행동을 거부한다고 해서 신고할 수 없는 것은 아닙니다. 둘 다 할 수 있어요.

도움이 필요해서 어른에게 무슨 일이 있었는지 알렸지만, 그 어른이 도와줄 수 없다면 어떻게 해야 할까요? ("상황을 알릴 수 있는 다른 어른을 찾아봐요.") 다른 사람에게 알리기가 어려울 수도 있습니다. 전문가들에 따르면 학생들은 이런 일을 단 한 번만 알리는 경우가 많다고 합니다. 여러분에게 이런 말을 해 주고 싶어요. 정말로 도움을 받을 수 있는 어른을 찾을 수 있을 때까지 계속 알려주세요.

학교에서 믿을 수 있고 나에게 도움을 줄 수 있는 어른에는 누가 있을까요? (다양한 답변) 학교에는 여러분이 도움이 필요할 때 도와달라고 요청할 수 있는 어른들이 많답니다.

이제 원치 않거나, 불쾌하거나, 무서운 것을 거부하고 신고하는 방법을 연습해 보겠습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 시나리오(다음 페이지)
- '거부'라고 적혀 있는 종이 1장
- '신고'라고 적혀 있는 다른 종이 1장

1. 교실 양쪽에 안내판 2개를 놓습니다.
2. 목록에서 시나리오 하나를 골라 학생들에게 읽어주거나 직접 관련된 시나리오를 만듭니다.
3. 학생들에게 시나리오에서 자신이 직접 거절할 것인지, 아니면 어른에게 무슨 일이 있었는지 알리고 도움을 청할 것인지 질문합니다.
4. 학생들이 자신이 선택한 방법에 따라 교실에서 해당하는 장소로 이동하라고 합니다.
5. 거부하거나 신고할 때 어떤 말이나 행동을 할지, 그 이유는 무엇인지에 관해 그룹별로 토론하도록 합니다.
6. 각 그룹에서 학생 1명을 지명하여 신고와 거부를 시연하도록 합니다.
7. 시간이 허락하는 경우 다른 시나리오도 진행합니다.

시나리오

시나리오 1: 친구가 채팅에서 계속 나쁜 말을 씁니다.

시나리오 2: 댓글 대화목록에 계속 성차별적인 발언이 이어집니다.

시나리오 3: 어떤 사람이 내가 나온 사진을 놀림거리로 삼습니다.

시나리오 4: 어떤 사람이 나에 관해 매우 인종차별적인 발언을 합니다.

시나리오 5: 어떤 사람이 나에게 벗은 사진을 보내달라고 합니다.

시나리오 6: 누군가 학교에 총을 갖고 올 것이라는 글을 보았습니다.

정리

온라인에서 무서운 상황과 맞닥뜨릴 수 있습니다. 누군가 자신 또는 다른 사람을 상처 입히겠다고 말할 수도 있죠. 이러한 상황이 되면 즉시 어른에게 말하세요. 그래야 어른이 모든 사람을 안전하게 보호할 수 있습니다.

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 5.1차시

화면을 통해 접하게 된 불편한 내용에 대처하기

학생들은 다음번에 동영상, 온라인 게임, TV 프로그램에서 불편한 내용을 보거나 들었을 때 대처하는 방법을 연습합니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 기기를 사용할 때를 비롯해 일상 생활에서 불편한 콘텐츠를 보았을 때 겁먹거나 슬퍼해도 괜찮다는 사실을 이해합니다.
- ✓ **인식:** TV 프로그램, 게임, 동영상에서 불편한 콘텐츠를 보지 않겠다고 거부할 수 있음을 인식합니다.
- ✓ **이해:** 기분 나쁜 콘텐츠를 거부하는 방법을 이해합니다.
- ✓ **파악:** 불편한 콘텐츠를 보았을 때 이를 알릴 수 있는 대상이 누구인지 파악합니다.

토론 주제



좋아하는 TV 프로그램이나 온라인 동영상이 있나요? 무엇인가요? *[자진해서 답변할 사람이 있는지 물어봅니다.]* 그 프로그램을 좋아하는 이유는 무엇인가요? ("재미있어요." "액션도 많고 모험도 많이 나와요.") 그런 동영상을 보면 어떤 기분이 들어요? ("행복해요." "신나요.")

우리는 보통 재미있기 때문에 TV 프로그램이나 동영상을 **봅니다**. '재미있다'라는 단어를 설명해 줄 사람이 있나요? *[자진해서 답변할 사람이 있는지 물어봅니다.]*

재미있는 내용을 보면 기분이 좋아지기 때문에 즐겁게 보게 됩니다. 웃음이 나오기도 하고, 긴장을 풀고 느긋해질 수도 있고, 새로운 것을 배우는 데 흥미가 생길 수도 있습니다. 또는 매우 흥미진진해서 다음 편에 무슨 일이 일어날지 빨리 알고 싶어질 수도 있습니다.

하지만 사람이나 동물이 실제로 다치거나, 누군가 굉장히 못되거나 무서운 행동을 하거나, 보는 사람을 불안하거나 슬프게 만드는 TV 프로그램은 재미있다고 할 수 **없습니다**. 재미없다고 생각한 동영상이나 TV 프로그램과 그 이유를 말해 줄 사람이 있나요? *[자진해서 답변할 사람이 있는지 물어봅니다.]*

오늘은 다음번에 TV나 인터넷에서 불편한 콘텐츠를 봤을 때 대처하는 방법을 연습해 볼 거예요.

- 혼자서 TV 프로그램이나 동영상을 보고 있을 때 불편한 콘텐츠가 나온다면 동영상을 끄세요. *[화이트보드에 '끄다'라고 씁니다.]*
- 동영상을 끈 다음에도 불편한 마음이 남아 있다면 믿을 수 있는 어른을 찾아 무엇을 보았는지, 어떤 느낌이 들었는지 말하세요. *[화이트보드에 '믿을 수 있는 어른에게 말한다'라고 씁니다.]*
- 여러분이 믿을 수 있고 무엇이든 터놓고 말할 수 있는 어른에는 누가 있나요? *[화이트보드의 '믿을 수 있는 어른' 아래에 학생들의 의견을 씁니다.]* (가능한 답변: 엄마, 아빠, 보호자, 선생님 등)
- 친구나 가족들과 함께 TV 프로그램이나 동영상을 보고 있을 때 불편한 콘텐츠나 보거나 들었다면 주저하지 말고 어떤 느낌이 들었는지 말해보세요. *[화이트보드에 '주저없이 말하기'라고 씁니다.]*
- 예를 들어 "이 프로그램 무서워요. 다른 거 봐요."라고 말할 수 있습니다. 또 다른 어떤 말을 할 수 있을까요? *[화이트보드의 '주저없이 말하기' 아래에 학생들의 의견을 씁니다.]* (가능한 답변: "불쾌해요. 이거 보기 싫어요." "모두가 좋아하는 거 봐요.")

내 의견을 말했는데도 다른 사람이 계속 내가 싫어하는 콘텐츠를 보여준다면 언제든지 그 자리를 떠나 신뢰할 수 있는 어른에게 말할 수 있습니다.

다음 페이지에 계속 →

학습 활동



TV, 게임, 동영상에서 불쾌한 콘텐츠를 보았을 때 주저없이 자기 의견을 밝히고 믿을 수 있는 어른에게 말하는 방법을 연습해 봅시다. [학생들이 짝을 찾을 수 있도록 돕습니다.]

시나리오를 하나 읽어 줄게요. 파트너와 함께 차례로 이 상황에서 어떻게 할지 연습해 보세요. 첫 번째 시나리오를 같이 해 봅시다.

아래 목록에서 시나리오를 하나 선택하여 학생들이 파트너와 함께 이 상황에서 어떻게 대응할 것인지 생각해 보도록 합니다. 잠시 후 자진해서 발표할 학생이 있는지 물어 봅니다. 시간이 충분하다면 다른 시나리오도 진행합니다.

시나리오

시나리오 1: 가족과 온라인 동영상을 보고 있습니다. 동영상에 등장한 인물이 욕설과 나쁜 말을 하는 바람에 기분이 불쾌해졌습니다. 주저없이 내 감정을 말하기로 합니다. 어떻게 말할 건가요? [돌아서서 어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 2: 새로 나온 TV 프로그램을 혼자서 보고 있습니다. 첫 번째 에피소드를 절반 정도 보았을 때 너무나도 무서운 장면이 나왔습니다. 으악! 그 장면을 도저히 머릿속에서 떨쳐낼 수 없었고, 이제는 그런 상황이 나에게도 닥칠 수 있다고 생각하게 되었습니다. 그래서 프로그램을 끈 다음 믿을 수 있는 어른에게 말하기로 했습니다. [누구에게 말할 것인지 그리고 어떻게 말할 것인지를 파트너에게 이야기합니다.]

시나리오 3: 친구와 함께 온라인 동영상을 보고 있습니다. 한 친구가 벌거벗은 사람들이 나오는 동영상을 보여줬는데 기분이 좋지 않습니다. 친구들은 어떤 느낌을 받았는지 모르겠지만 나는 동영상을 더 이상 보고 싶지 않습니다. 주저없이 내 감정을 말하기로 합니다. [어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 4: 온라인에서 멀티플레이어 게임을 플레이하고 있는데 한 플레이어가 다른 플레이어들을 의도적으로 방해합니다. 누군가 그 사람에게 그만두라고 했지만 그저 웃어넘길 뿐이었습니다. [어떻게 말할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 5: 사촌들이 총 쏘는 장면이 많이 등장하는 비디오 게임을 플레이하고 있습니다. 게임 속에서 많은 사람들이 다칩니다. 사촌들에게 다른 게임을 플레이하라고 말해 봤지만 내 말을 무시합니다. [어떻게 할지 파트너에게 연습합니다.]

시나리오 6: 친구 집에 놀러갔는데 TV에서 문득 들려온 뉴스에 굉장히 슬픈 기분이 들었습니다. 집에 가서 믿을 수 있는 어른에게 말해야겠다고 결심했습니다. [누구에게 말할 것인지 그리고 어떻게 말할 것인지를 파트너에게 이야기합니다.]

정리

게임이나 동영상, TV 프로그램 때문에 불쾌한 기분이 든다면 보지 않아도 괜찮습니다. 이제 다음과 같은 방법을 알게 되었으니까요.

- 혼자 있다면 콘텐츠를 끄세요.
- 불쾌한 기분이 계속된다면 믿을 수 있는 어른에게 말하세요.
- 다른 사람이 나에게 불쾌한 콘텐츠를 보여준다면 주저없이 내가 어떤 느낌이 드는지 말해보세요.
- 내 의견을 말했는데도 계속해서 나에게 불쾌한 콘텐츠를 보여준다면 그 자리를 떠난 후 믿을 수 있는 사람에게 말하세요.

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 5.2차시

온라인에서 악의적인 행동에 대처하기

학생들은 어떤 행동이 친절하건, 악의가 있건 간에 단순히 하나의 행동일 뿐이라는 사실을 배우게 됩니다. 온라인이건 오프라인이건 관계없습니다. 학생들은 상황을 악화시키고 갈등을 심화시키지 않도록 악의가 있는 행동에 대처하는 방법을 살펴봅니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 온라인에서의 악의적인 행동이 교내 갈등으로 번질 수 있음을 인식합니다.
- ✓ **파악:** 온라인에서 갈등을 심화시키지 않는 방법을 파악합니다.

토론 주제



사람들이 온라인에서 악의적으로 행동하는 까닭에는 어떤 것이 있을까요?
("뜬소문이요." "서로를 존중하지 않는 태도요." "오해가 생겨서요." "성격이 못돼서요.")

사람들이 온라인에서 갈등에 휘말리는 까닭은 참으로 다양합니다. 다른 사람에게 친절하게 대하거나, 특정한 상황에 관여하지 않는 것만으로도 곤란한 상황을 많이 피할 수 있습니다. 가끔은 학교에서 있었던 일로 인해 온라인에서 문제가 생기기도 합니다. 하지만 때로 사람들은 아무 이유도 없이 악의적인 말이나 행동을 합니다. 누군가 다음과 같은 악의적인 행동을 하는 걸 보거나 들었다면 손가락을 튕겨 딱 소리를 내 보세요. *[손가락으로 딱 소리를 낸 학생이 있는지 살펴봅니다.]*

- 사진이나 동영상에 상대방에 대한 존중이 없는 댓글을 올림
- 다른 사람에 대한 뜬소문이나 거짓말을 퍼트림
- 어떤 사람을 곤란하게 만들기 위해 그 사람인 척함
- 욕설을 사용함
- 성차별적이거나 동성애 혐오가 담긴 표현을 사용함

온라인에서 다른 사람으로부터 악의적인 행동을 당한 적이 있다면 손을 들어 보세요. *[손을 든 학생의 수를 확인합니다.]*

- 온라인에서 다른 사람이 나에게 악의적인 말이나 행동을 한다면 어떤 느낌이 들 것 같나요?
("화나요." "분노해요." "슬퍼요." "불쾌해요.")
- 그 사람들에게 되값아 주고 싶다는 마음이 든 적이 있나요? ("예." "아니요.")

다른 사람이 악의적인 행동을 했다고 생각되면 화가 나는 건 당연합니다. 되값아 주고 싶다는 생각이 강하게 들 수 있습니다. 다른 사람에게 복수하려고 하면 어떤 결과가 올지 생각해 보세요. *[학생들에게 생각할 시간을 줍니다.]* 옆에 있는 학생에게 내 생각을 말해 보세요. *[잠시 후 몇 명의 학생을 임의로 골라 말해 보라고 합니다.]* ("큰 싸움이 시작돼요." "상황이 복잡해져요." "많은 사람들이 말려들어요." "문제에 휘말려요.")

악의적인 행동에 악의적인 행동으로 대응하면 온라인에서 갈등이 발생하거나 확대되기 쉽습니다. 갈등이 일어나지 않게 악의적인 행동에 대처하는 다른 방법으로는 어떤 것이 있을까요? ("무시해요." "그 사람에게 그만하라고 말해요." "그 사람을 차단하거나 삭제해요.")

화가 났거나 불쾌한 기분일 때는 상대방에게 악의적인 말이나 행동을 하기 쉽습니다. 그러니 다른 행동을 하기 전에 우선 마음을 진정시키세요. 천천히 심호흡을 몇 차례 하는 것도 냉정을 되찾는 데 도움이 되는 전략입니다.

학생들에게 천천히 심호흡하는 연습을 시킵니다.

다음 페이지에 계속 →

화가 났거나 불쾌한 기분이 들 때 마음을 가라앉히기 위해서 사용할 수 있는 다른 전략에는 어떤 것이 있을까요? ("숫자를 거꾸로 세어요." "걱정할 필요 없다고 스스로를 다독여요." "행복한 걸 생각해요.")

온라인에서 어떤 사람이 다른 사람에게 악의적인 행동을 하는 것을 보았다면 어떤 기분이 들까요? ("화가 나요." "나에게도 저런 일이 벌어지지 않을까 걱정돼요." "불쾌해요." "재미있어요.")

- 악의적인 행동을 목격한 사람들이 아무런 말도 하지 않거나, 재미있어 하거나, 행동에 동참한다면 어떤 일이 일어날까요? ("더 악의적인 행동을 하도록 부추기는 거예요." "다른 사람들이 나를 싫어한다는 기분이 들어요." "자기도 악의적인 행동을 하는 거예요.")
- 악의적인 행동에 맞서 싸운다면 어떤 일이 일어날까요? ("그런 행동이 용납되지 않는다는 걸 알게 돼요." "다른 사람에게 더욱 친절하고 존중하는 마음을 갖게 돼요.")

악의적인 행동을 당하고 있는 사람을 도운 적이 있다면 손가락을 튕겨 딱 소리를 내 보세요. [소리를 낸 학생의 수를 확인합니다. 학생 몇 명에게 다른 사람을 도왔던 경험을 말해 달라고 요청합니다.]

다른 사람을 도우면 어떤 기분이 드나요? ("기분이 좋아요.")

내가 목격한 악의적인 행동에 맞서 싸우는 것이 불편하거나 안전하지 않은 기분이 든다면 어떻게 해야 할까요? ("어른의 도움을 받아요.")

이제 온라인에서 목격한 악의적인 행동에 대처하는 방법을 연습해 보겠습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '온라인에서 악의적인 행동에 대처하기(3~4명으로 구성된 그룹당 1장)'

1. 학생들을 3, 4명 정도의 그룹으로 나누고 그룹별로 워크시트를 제공합니다.

2. 그룹별로 워크시트의 섹션 A를 완료하도록 합니다.

3. 다른 그룹과 워크시트를 바꾸라고 합니다.

4. 그룹별로 새로운 워크시트의 섹션 B를 완료하도록 합니다.

5. 각 그룹에 워크시트의 내용을 발표해 달라고 요청합니다.

정리

온라인에서 악의적인 행동을 당했을 때는 적절히 대처해야 합니다. 악의적인 행동에 혼자서 대처하려고 하면 갈등이 생길 수도 있고 학교에서 시작된 일이 더 악화될 수도 있습니다. 온라인에서건 학교에서건 말이죠. 잠시 마음을 진정시킨 다음 다른 방식으로 대응한다면 갈등을 피할 수 있습니다.

다른 사람이 나에게 계속 악의적으로 행동하고, 어떻게 해야 멈출 수 있는지 모르겠을 때는 어른으로부터 도움을 받아야 합니다.

온라인에서 악의적인 행동에 대처하기

섹션 A

온라인에서 다른 사람이 악의적인 행동을 하는 상황을 하나 적어 보세요.

섹션 B

이러한 일이 나에게 벌어진다면 어떻게 대처할 건가요?

이렇게 대처하려는 이유는 뭔가요?

이러한 일이 다른 사람에게 벌어진다면 어떻게 대처할 건가요?

이렇게 대처하려는 이유는 뭔가요?

의심스러운 것은 주변에 알려세요: 6차시

도움을 요청해야 하는 상황

지금까지의 강의에서 일관되게 제시하는 조언은 학생들이 불편하거나 기분이 나빠지는 상황과 마주하게 되었다면 이를 알리라는 것입니다. 용기를 내어 교사, 교장, 부모님 등 믿을 수 있고 도움을 제공할 수 있는 사람에게 알려야 합니다. 앞선 강의에서 이러한 교훈을 배웠겠지만, 만약의 경우를 대비해 '의심스러운 것은 주변에 알려세요'라는 원칙에 초점을 맞춘 수업 토론을 준비했습니다. 아래에 제시된 상황에서는 다른 사람에게 알리는 것이 크게 도움이 됩니다.

교사를 위한 주요 참고사항:

- 오랜 세월 동안 아이들은 '고자질'하지 말라고 배웠거나 그렇게 길들여져 왔고 이제 이것은 사회적 관습으로 자리 잡았습니다. 괴롭힘 예방 전문가들은 어린이들에게 '말하는 것(고자질)'과 도움 받는 것 사이에는 차이가 있다는 점을 알리기 위해 노력해 왔습니다. 온라인에서 괴로운 일이 발생했을 때 도움을 구하는 것은 '고자질'이 아님을 학생들이 이해할 수 있도록 도와주세요. 상처가 되는 상황에서는 스스로 또는 친구를 구하기 위해 도움을 받을 줄 알아야 합니다.
- 수업 중 열린 커뮤니케이션을 장려하고 학생들에게 언제든지 교사의 도움을 받을 수 있다고 일깨워 주면 학생들이 행위주체성을 갖고 상황을 적절히 신고하는 데 도움이 됩니다.
- 아래의 논의를 진행하면서 학생들이 어른의 도움을 요청한 적이 있다고 말할 때, 특히 다른 학생들 앞에서 발표하는 경우 행동에 나서는 것은 용감하고 자랑스러운 일이라고 느낄 수 있도록 논의를 이끌어 주세요.

학습 목표



- ✓ **인식:** 자신이나 다른 사람을 위해 도움을 구하는 것은 강하다는 증거임을 인식합니다.
- ✓ **함께 의견 말하기:** 다른 사람에게 알리는 것이 큰 도움이 되는 상황에 관해 함께 말해 봅니다.

토론 주제



다음은 여러분이 온라인에서 마주할 수 있는 상황을 정리한 목록입니다. 이러한 상황을 전부 살펴보는 것은 않을 겁니다. 목록에 있는 상황에서 자신이 처했던 상황과 당시 자신의 행동이 떠오르는 사람은 손을 들어 주세요. 이러한 상황에 관해 함께 이야기해 봅시다.

학습 활동



아래의 시나리오를 살펴보고 활동을 완료하세요.

학교 임원진을 위한 참고사항: 학교(또는 교육구 내 중고등학교)의 학생 위원회나 학급 반장 모임에서 저학년 학생들을 위해 온라인에서 발생할 수 있는 다음과 같은 상황에 관한 멘토가 되어 주면 저학년 학생의 학습, 참여, 지원에 매우 효과적입니다. 학교에서 이미 동료 멘토링 그룹을 실행하고 있다면, 멘토 역할을 하는 학생에게 저학년 학생들과 함께 위의 시나리오를 검토하고 자신의 경험을 공유해 달라고 부탁해 보세요.

필요한 자료:

- 활동지(학년에 따라 선택, 학생당 1장):

- 2~3학년용 시나리오

- 4~6학년용 시나리오

정리

겉으로는 그렇게 보이지 않을 수도 있지만, 어떻게 해야 할지 모를 때 도움을 요청하는 것은 매우 용기있는 행동입니다. 자기 자신, 또는 다른 사람을 치유하거나 상처받지 않도록 돕기 위해 도움을 요청하는 것은 영리하고 용감한 일입니다.

2~3학년용 시나리오

1. **목록을 조용한 목소리로 읽어봅니다.** 목록을 읽는 동안 이 중에 어떠한 상황이 나에게 발생했는지, 어른에게 도움을 청하고 싶었는지, 도움을 청했는지 생각해 보세요.
2. 자신이 어떤 도움을 청했는지(또는 청하지 않았는지), 그 이유는 무엇인지 알려주고 싶은 사람이 있으면 **손을 들어보세요.** 이미 다른 사람이 선택한 시나리오라면 함께 이야기해 볼 만한 다른 시나리오가 있는지 살펴보세요.
3. **다음 상황에 관해 함께 토론해 봅시다.**

시나리오

시나리오 1: 비밀번호가 생각이 나지 않아 도움이 필요합니다. [부모님이나 친척에게 새로운 비밀번호를 만드는 단계를 진행할 수 있도록 도와 달라고 요청하세요.]

시나리오 2: 다른 게이머가 내 스킨이 정말 마음에 든다면서 게임 머니를 줄 테니 팔라고 합니다. 어떻게 할 건가요?

시나리오 3: 동영상에서 정말 악의적인 행동이 등장하는 것을 보았는데, 어떻게 해야 할지 잘 모르겠습니다.

시나리오 4: 다른 게이머가 내가 몇 살인지, 어디에 사는지 묻습니다. 가르쳐 줄 건가요?

시나리오 5: 친구가 나에게 매우 폭력적인 동영상을 보여줍니다. 동영상에는 다치는 사람도 등장합니다. 어떻게 해야 할까요?

시나리오 6: 온라인에서 매우 악의적인 댓글을 보고, 어떤 조치를 취하고 싶습니다. 어떻게 해야 할까요?

시나리오 7: 놀이터에서 누군가 휴대전화가 없는 다른 아이를 놀리기 시작했습니다. 놀림감이 된 아이가 너무나도 슬퍼합니다. 어떻게 해야 할까요?

시나리오 8: 만화 캐릭터가 등장하는 동영상을 보고 있는데 도중에 갑자기 너무나도 무서운 장면이 나옵니다.

4~6학년용 시나리오

1. 목록을 조용한 목소리로 읽어봅니다. 목록을 읽는 동안 이 중에 어떠한 상황이 나에게 발생했는지, 어른에게 도움을 청하고 싶었는지, 도움을 청했는지 생각해 보세요.
2. 자신이 어떤 도움을 청했는지(또는 청하지 않았는지), 그 이유는 무엇인지 알려주고 싶은 사람이 있으면 손을 들어보세요. 이미 다른 사람이 선택한 시나리오라면 함께 이야기해 볼 만한 다른 시나리오가 있는지 살펴보세요.
3. 다음 상황에 관해 함께 토론해 봅시다.

시나리오

시나리오 1: 누군가 내 계정을 해킹한 것 같습니다. 계정을 되찾으려면 어떻게 해야 할까요? [앱이나 사이트의 도움말 섹션으로 이동하여 자신이 소유자임을 증명하는 단계를 진행합니다. 그런 다음 로그인한 후 비밀번호를 바꾸고 부모님을 제외한 누구에게도 알리지 마세요.]

시나리오 2: 확실하지는 않지만 사기인 것 같은 일을 당했습니다.

시나리오 3: 다른 게이머가 게임과는 전혀 상관없는, 나에 관한 질문을 던지기 시작합니다. 오글거리는 기분이 듭니다. 어떻게 답할 건가요?

시나리오 4: 게임 채팅에서 누군가 굉장히 인종차별적인 발언을 합니다.

시나리오 5: 온라인에서 공유해서는 안 되는 정보를 공유해 버린 것 같습니다. (어떤 정보인지 지금 이 자리에서 얘기해도 될 것 같으면 알려주세요. 그렇지 않다면 이 상황에서 어떻게 행동했는지를 알려주세요.)

시나리오 6: 누군가 다른 사람과 싸우거나 상처입히겠다고 위협하는 것을 보았습니다.

시나리오 7: 누군가 자기 자신에 관해 굉장히 나쁜 말을 온라인에 올렸는데, 그걸 보니 걱정이 됩니다.

의심스러운 것은 주변에 알리세요: 7차시

온라인에서도 신고하기

학교 기기로 앱에서 부적절한 콘텐츠와 행동을 신고하는 기능으로 이동하는 방법을 보여주세요. 학생들은 다양한 유형의 콘텐츠를 살펴보고, 콘텐츠 신고 여부를 판단하고, 그 이유에 관해 이야기를 나눕니다.

학습 목표



- ✓ **인식:** 앱 및 서비스의 커뮤니티 가이드라인 또는 서비스 약관을 인식합니다.
- ✓ **인지:** 악성 콘텐츠를 신고하는 온라인 도구를 인지합니다.
- ✓ **고려:** 이러한 도구를 언제 사용해야 하는지 살펴봅니다.
- ✓ **토론:** 악성 콘텐츠를 신고해야 하는 이유와 상황에 관해 토론합니다.

토론 주제



온라인에서 악의적인 행동과 부적절한 콘텐츠를 보았을 때는 여러 가지 조치를 취할 수 있습니다. 지난 활동에서는 가장 중요한 조치, 즉 믿을 수 있는 사람에게 알리는 방법에 관해 이야기를 나눠 보았습니다. 가장 효과적으로 도움을 주는 방법이 무엇인지 생각해 볼 기회가 되었기를 바랍니다. 부적절한 콘텐츠를 목격한 앱이나 서비스에 신고하는 방법도 있습니다. 그러면 콘텐츠를 삭제하는 데 도움이 됩니다. 앱의 서비스 약관이나 커뮤니티 규칙을 확인하고 신고 도구를 사용하는 데 익숙해져야 합니다.

학생들은 차단/신고 도구를 사용하기 전에 유해하거나 의심스러운 대화 또는 활동의 스크린샷을 찍어두는 습관을 길러야 합니다. 신고 도구를 먼저 사용하면 활동이 발생했다는 기록이 사라져 버릴 수 있습니다. 이렇게 하면 믿을 수 있는 어른이 무슨 일이 있었는지 **확인**하고 상황을 해결하는 데 도움을 줄 수 있습니다.

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '온라인에서도 신고하기'(학생당 1장)

1. 커뮤니티 규칙을 찾아봅니다. 수업에서 액세스할 수 있는 기기를 가능한 한 많이 확보합니다. 기기가 여러 대라면 학생들을 그룹으로 나눕니다. 학교와 관련된 3개 이상의 계정에서 서비스 약관을 함께 확인하고 괴롭힘이나 폭력에 관한 규칙이 있는지 찾아봅니다.

2. 문제를 어떻게 신고해야 하는지 생각해 봅니다. 앱 또는 사이트에서 부적절한 콘텐츠/행동 신고 도구를 찾습니다. 교실에 기기나 컴퓨터가 1대밖에 없다면 각 그룹이 돌아가면서 사용하도록 합니다.

3. 시나리오를 살펴봅니다. 자리에 앉아 다 같이 다음 페이지에 있는 워크시트의 상황을 살펴봅니다.

4. 콘텐츠를 신고할 건가요? 콘텐츠를 신고하겠다는 학생은 손을 들어보라고 합니다. 그런 다음 신고하지 않겠다는 학생에게도 손을 들어보라고 합니다.

5. 그렇게 선택한 이유는 뭔가요? 신고하겠다는 학생 및 신고하지 않겠다는 학생의 이야기를 들어봅니다.

참고: 하나의 정답이나 접근방식이 있는 경우는 거의 없습니다. 수업 토론이 시작되기 전에 모두에게 이 점을 얘기해 주세요.

정리

대부분의 앱과 서비스는 부적절한 콘텐츠 신고/차단 도구를 갖추고 있으며, 이러한 도구를 사용해 관련된 사람들, 커뮤니티, 플랫폼을 도울 수 있습니다. 부적절한 콘텐츠를 차단하거나 신고하기 전에 그 상황의 기록을 확보할 수 있도록 스크린샷을 찍어두는 것이 좋습니다.

온라인에서도 신고하기

아래의 시나리오를 읽어보고 부적절한 콘텐츠를 발견한 앱이나 서비스에서 신고할 사람은 손을 드세요. 손을 들겠다는 사람과 들지 않겠다는 사람에게 왜 그런 선택을 했는지 설명해 달라고 부탁한 다음, 함께 이 선택에 관해 토론합니다. 단 하나의 정답이 있는 경우는 거의 없습니다. 이것이 바로 토론이 필요한 이유입니다. 누구도 자신의 선택에 관해 부끄러워 할 필요는 없습니다. 어른들도 언제 어떻게 신고해야 할지 모르는 경우가 있기 때문입니다.

상황 1

다른 학생이 공개 계정에 단체 사진을 올렸는데 내가 찍힌 모습이 마음에 들지 않습니다. 이 사진을 신고할 건가요? 아니면 신고하지 않을 건가요? 사진을 게시한 사람을 알고 있다면 그 사람에게 사진을 내려달라고 부탁할 건가요? 어떻게 대처할 수 있을까요?

상황 2

어떤 사람이 내가 아는 학생의 이름과 사진을 사용해 계정을 만들었습니다. 사진으로 mim을 만들고 콧수염과 이상한 얼굴 효과를 사용해 사진을 우스꽝스럽게 바꿨습니다. 이 계정을 신고할 건가요?

상황 3

누군가 자신의 이름을 밝히지 않고 학교의 어떤 학생에 관한 악의적인 댓글을 잔뜩 달았습니다. 나는 누가 그랬는지 알 것 같습니다. 이 댓글을 신고할 건가요? 신고한다면 어떻게 신고할 건가요?

상황 4

어떤 학생이 계정을 만들고, 닉네임에 학교 이름을 넣었습니다. 그런 다음 이 계정으로 학생들의 사진을 게시하고 공개 댓글을 달니다. 이런 댓글들 중에는 악의적인 것도 있지만 칭찬하는 댓글도 있습니다. 악의적인 댓글만 신고할 건가요, 아니면 전체 계정을 신고할 건가요? 그것도 아니라면 둘 다 신고할 건가요?

상황 5

어느날 밤, 한 학생이 온라인에 내일 학교 식당에서 다른 학생과 싸우겠다는 댓글을 남겼습니다. 이 댓글을 온라인으로 신고할 건가요? 다음날 아침에 선생님이나 교장 선생님께 신고할 건가요? 아니면 둘 다 할 건가요?

상황 6

만화 동영상을 보고 있는데 갑자기 어린이에게 전혀 적합하지 않은 이상한 콘텐츠가 등장해 불편한 기분이 듭니다. 이 콘텐츠를 신고할 건가요?

상황 7

친구들과 온라인 게임을 하고 있는데 친구들도 모르는 누군가가 여러분에게 채팅으로 말을 겁니다. 무례하게 행동하거나 하지는 않지만 전혀 모르는 사람입니다. 그 사람을 무시할 건가요? 아니면 신고할 건가요?