

공유는 신중하게

온라인에서 나 자신과 내 정보를 보호하는 방법

차시 개요

1차시	공유하지 말아야 하는 경우	2~6학년
2차시	비밀로 유지하기	2~6학년
3차시	그런 뜻이 아니에요!	ML 2~6학년
4차시	프레임 결정하기	ML 2~6학년
5차시	그런데 이 사람은 누구죠?	2~6학년
6차시	온라인상의 다른 사람에게는 우리가 어떻게 보일까요?	2~6학년
7차시	Interland: 신중함의 산	2~6학년

학습 주제

교사와 부모님은 디지털상에서의 실수가 감정과 평판, 개인 정보에 해를 끼칠 수 있다는 것을 알고 있습니다. 그러나 지금은 무해해 보이는 게시물이나 중재, 그것도 먼 미래에 그 게시물을 볼 거라고 생각지도 못했던 사람들로부터 오해를 일으킬 수 있음을 아이들에게 이해시키기는 어렵습니다.

이 수업의 활동에서는 구체적인 사례와 생각해 보게 하는 논의를 통해 어린이에게 온라인에서 긍정적인 태도로 활동하고 자신의 개인 정보를 보호하는 방법을 지도합니다.

학습 목표

- ✓ **긍정적인 평판:** 온라인과 오프라인 모두에서 긍정적인 평판을 만들고 관리합니다.
- ✓ **존중:** 자신의 생각과 다르더라도 다른 사람이 정한 개인 정보의 경계선을 존중합니다.
- ✓ **이해:** 디지털 발자국을 잘못 관리했을 때 나타날 수 있는 영향을 이해합니다.
- ✓ **도움 요청:** 불편한 경험을 했을 때 어른에게 도움을 요청합니다.

교육과정 요소

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

공유는 신중하게 어휘 설명

1, 2차시

온라인 개인 정보 보호: 보통 온라인에서 공유하는 본인에 관한 정보와 이 정보를 보고 공유할 수 있는 대상을 제어하는 능력을 의미하는 광범위한 용어입니다.

개인 정보: 이름, 도로명 주소, 전화번호, 주민등록번호, 이메일 주소 등 개인을 식별하는 정보를 개인(또는 민감한) 정보라고 합니다. 이러한 종류의 정보는 온라인에서 공유하지 않기로 스스로 규칙을 정해두는 것이 좋습니다.

평판: 다른 사람이 나에 대해 갖는 생각이나 의견, 인상, 신념입니다. 다른 사람이 나를 어떻게 생각하는지 확실히 알 수는 없지만 긍정적이거나 좋게 생각하기를 바라는 경우가 많습니다.

3차시

코드: 특정한 의미나 메시지를 담고 있는 단어 또는 문구, 이미지(로고 또는 이모티콘) 또는 기호나 기호의 집합입니다. 몇 사람만 아는 비밀 코드일 수도 있지만 대개는 모든 사람이 이해하는 무언가를 상징하는 기호인 경우가 많습니다.

맥락: 메시지 또는 우리가 보는 어떤 내용에 대한 이해를 돕는 관련 정보입니다. 맥락에는 메시지가 있는 위치나 메시지가 표시된 시각, 메시지를 보낸 사람이 포함될 수 있습니다.

해석: 사람이 메시지 또는 메시지의 의미를 이해하는 방식입니다.

대표성: 사물, 사람 또는 집단에 대해 많은 내용을 전달하거나 진실을 드러내는 사진, 기호 또는 설명을 가리킵니다.

4차시

프레임: 풍경, 인물, 사물의 사진이나 동영상 촬영할 때 프레임은 시청자에게 보이는 부분을 결정합니다. 프레임 밖에 둔 부분은 시청자가 볼 수 없습니다.

5, 6차시

가정: 나 또는 다른 사람이 사람 또는 사물에 관해 사실이라고 생각하지만 사실이라는 증거가 없는 경우를 말합니다.

관리: 보는 사람에게 미칠 수 있는 영향 또는 나에 관한 인상 등을 생각하면서 텍스트, 사진, 사운드, 일러스트, 동영상 등 온라인에 게시할 대상을 정하고 이를 정리해서 게시하는 행위입니다.

디지털 발자국(또는 디지털 흔적): 디지털 발자국은 온라인에 남아 있는 나에 관한 모든 정보입니다. 사진이나 오디오, 동영상, 텍스트에서부터 '좋아요'와 내가 친구의 프로필에 남긴 댓글까지 모든 흔적이 디지털 발자국에 포함됩니다. 걸을 때 발자국이 땅에 남는 것처럼 온라인 활동을 할 때도 흔적이 남습니다.

사실: 참이거나 참이라고 증명할 수 있는 대상입니다.

의견: 사람 또는 사물에 대한 나 또는 다른 사람의 믿음으로, 믿음은 증거가 불가능하므로 반드시 사실이라고 할 수는 없습니다.

7차시

과도한 공유: 온라인에 너무 많은 것을 공유하는 행위입니다. 보통 특정 상황 또는 온라인 대화에서 개인 정보 또는 자신에 관한 정보를 너무 많이 공유하는 것을 의미합니다.

공유는 신중하게: 1차시 공유하지 말아야 하는 경우

학생들은 짝을 지어 가상의 비밀을 비교하고 개인 정보 보호의 영역에 관해 생각하기 시작합니다.

수업 정보: 모든 연령을 위한 인터넷 개인 정보 보호 기초 수업입니다. 공유한 내용을 돌이키거나 공유한 내용을 볼 사람과 향후 퍼져나갈 범위를 통제하기가 거의 불가능한 이유에 관해 알아봅니다. 학생들에게 사용 중인 기술을 먼저 물어본 다음 활동에서 이러한 미디어와 기기를 언급하면 도움이 될 수 있습니다. 앱에 대해 잘 모르더라도 괜찮습니다. 아시다시피 학생들에게 도움을 요청하면 기꺼이 도와줄 테니까요.

학습 목표



- ✓ **이해:** 비밀로 유지해야 하는 개인 정보의 종류와 그 이유를 이해합니다.
- ✓ **기억:** 모든 사람은 개인 정보 보호에 관한 자신의 결정을 존중받아야 한다는 사실을 기억합니다.

토론 주제



개인 정보 보호는 왜 중요할까요?

인터넷 덕분에 친구, 가족을 비롯한 모든 사람과 의사소통하기가 매우 쉬워졌습니다. 우리는 메시지를 전송하고 사진을 공유하며 채팅과 라이브스트림에 참여하지만, 당장 또는 나중에 누가 이것을 보게 될지는 깊이 생각하지 않는 경우가 종종 있습니다. 재미있고 무해하다고 생각해서 올리는 사진이나 게시물을 볼 것이라고는 생각도 하지 않았던 사람이 보고 오해할 수 있으며, 이런 일은 지금 당장 또는 미래의 언젠가 발생할 수 있습니다. 이로 인해 기분이 상할 수도 있습니다. 장난을 이해하지 못한 사람은 여러분을 잘 모르기 때문에 여러분에 관해 나쁘게 생각할 수 있습니다. 일단 손을 떠나고 나면 돌이키기 어렵고 사람들이 복사하거나 스크린샷을 찍어서 공유할 수 있습니다. 다음을 꼭 기억하세요.

- 한번도 만난 적 없는 사람이 내가 게시하거나 공유하는 내용을 보게 될 수도 있습니다.
- 나에 대한 내용이 온라인에 올라가면 누군가가 스크린샷을 찍어 공유하는 것만으로도 영원히 남을 수 있습니다. 마치 사인펜 같아서 한번 쓰면 지우기가 매우 어렵습니다.
- 공개되어 있고 지우기 어려운 수많은 정보가 모두 합쳐져 사람들이 나에 대해 가지는 생각, 즉 평판을 이룹니다. 따라서 내가 공유하는 내용은 내가 최대한 통제할 수 있는 것이 좋습니다.

그래서 개인 정보 보호가 중요한 것입니다. 비공개로 게시하거나 공유하고자 한다고 확신하는 것만 공유함으로써, 즉 온라인에서 말하고 게시하고 공유하는 내용에 신중을 기함으로써 개인 정보를 보호할 수 있습니다.

아무것도 게시하지 말아야 할 때, 다른 사람의 게시물, 사진 또는 댓글에 반응하지 않거나 사실이 아닐 수 있는 내용(장난이라도)을 공유하거나 너무 많이 공유하거나 개인 정보를 게시하지 않아야 할 때를 아는 것도 중요합니다. 우리는 모두 '게시하기 전에 생각하라'는 말을 들어 봤습니다. 정말 좋은 조언이기 때문에 널리 퍼진 거죠. 게시해도 괜찮은 내용, 게시물을 볼 수 있는 사람, 나와 다른 사람에게 미칠 영향(내일 당장 또는 다들 16살이 되었을 때), 아무것도 게시하지 않아야 할 경우를 생각하는 것이야말로 나 자신과 다른 사람의 개인 정보 보호를 존중하는 방법입니다.

공유는 신중하게: 2차시 비밀로 유지하기

차시 중 4가지 시나리오를 검토하고 각 시나리오에 가장 적합한 개인 정보 보호 솔루션은 무엇인지 토론해 봅시다.

학습 목표



- ✓ 다른 사람의 관점에서 개인 정보 보호에 관한 우려사항을 살펴보는 방법을 분석합니다.
- ✓ 시나리오마다 요구되는 개인 정보 보호 수준이 어떻게 다른지 이해합니다.

토론 주제



개인 정보 보호 시나리오: 어떻게 해야 할까요?
아래의 시나리오를 통해 자세히 알아보세요.

학습 활동



5가지 시나리오를 검토하고 시나리오마다 개인 정보 보호 솔루션이 어떻게 다를 수 있는지에 관해 이야기해 봅시다. 4개 그룹으로 나누고 그룹별로 시나리오를 하나씩 논의한 다음 그 결과에 관해 반 전체와 토론합니다.

필요한 자료:

- 교사용 개요: '비밀로 유지하기'

시나리오

시나리오 1: 누군가 어린이 A에게 휴대전화 비밀번호를 이따금씩 바꾸는 것이 좋다고 말합니다. 그래서 즐겨 하는 게임의 비밀번호를 바꾸기로 합니다. 어린이 A의 가장 친한 친구인 어린이 B도 그 게임을 즐겨 플레이하지만 로그인 정보가 없어서 어린이 B는 어린이 A의 로그인 정보로 게임을 플레이합니다. 어린이 A는 새 비밀번호를 어린이 B와 공유합니다.

- 어린이 A가 비밀번호를 변경한 것은 잘한 일인가요?
- 어린이 A가 어린이 B와 비밀번호를 공유한 것은 잘한 일인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?

어린이 A가 소셜 미디어 계정의 비밀번호도 공유한다면 어떻게 될까요? 답이 같을까요? 고등학교에 다니고 있거나 다른 친구가 있어도 마찬가지일까요?

시나리오 2: 일기를 쓰는 사람이 있습니다. 어느 날 밤 집에 놀러온 친구가 그 일기를 발견하고 일부를 온라인에 게시하면 재미있는 장난이 될 거라고 생각했습니다.

- 친구가 그 정보를 온라인에 게시한 것은 잘못된 행동인가요? 재미있는 행동인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?
- 내가 아무에게도 보여주지 싫은 무언가를 가지고 다른 사람이 똑같은 일을 한다면 어떤 기분이 들까요?

추가로 논의해 볼 만한 질문은 다음과 같습니다(이러한 질문은 학생이 집에서 가족과 함께 토론해 볼 수도 있습니다).

- 본명, 주소, 전화번호, 다른 개인 정보를 온라인에 절대 게시하면 안 되는 이유는 무엇인가요?
- 다른 사람의 사진이나 동영상을 게시해도 괜찮을 때는 언제인가요?
- 다른 사람의 비밀이나 개인 정보를 말해도 괜찮을까요? 그 이유는 무엇인가요?
- 장난이라고 생각된다면 괜찮나요?
- 나에게 중요한 사람이 게시한 개인적인 내용을 보니 이 사람이 위험에 처한 것 같다고 판단되면 어떻게 해야 할까요? 공유해도 될까요? 그 사람에게 걱정된다고 말해야 할까요? 그 사람을 걱정하는 어른에게 알려려고 한다는 사실을 이야기해야 할까요?

학습 활동



1. 비밀 만들기

진짜 비밀이 아닌 **가짜** 비밀이어야 합니다.

2. 짝과 대화하기

좋습니다. 비밀이 생겼나요? 이제 모두 짝을 지어서 파트너와 비밀을 공유하고 다음 세 가지 질문에 관해 이야기해 보겠습니다.

- 다른 사람과 이 비밀을 공유할 건가요?
- 이 비밀을 누구와 공유할 건가요? 그 이유는 무엇인가요?
- 누군가 내 허락 없이 모두에게 비밀을 말한다면 어떤 기분이 들까요?

3. 반 친구들에게 이야기하기

마지막으로 각 학생은 반 친구들에게 가짜 비밀을 말하고 공유에 관해 어떻게 생각하는지 이야기합니다. 학급 친구들과 위에서 던진 질문의 답변에 대해 토론할 수도 있습니다.

정리

비밀은 온라인에서 비공개로 유지하거나 믿을 수 있는 가족 또는 친구에게만 공유하는 개인 정보의 유형 중 하나입니다. 일단 비밀을 공유하면 어디까지 퍼져 나갈지는 더 이상 통제할 수 없습니다. 그래서 사람들이 게시하기 전에 항상 생각하라고 하는 겁니다. 정말 맞는 말이죠. 다음과 같은 정보도 절대 온라인에 게시해서는 안 됩니다.

- 집 주소와 전화번호
- 이메일
- 비밀번호
- 본명
- 학년과 학교 과제

- 시나리오 3:** 누군가가 친구의 소셜 미디어 페이지에 '여행 잘 갔다 와'라는 글을 게시합니다.
- 친구가 어디론가 떠난다는 사실을 공개적으로 이야기한 적이 있나요? • 세상 모든 사람에게 이 사실을 알리고 싶었던 건가요? (세상 모든 사람은 아니더라도 말이예요.)
 - 이 메시지를 더 개인적으로 전달할 방법이 있을까요?

- 시나리오 4:** 어떤 학생이 다른 사람의 명의를 도용하고 나쁜 인상을 남기는 가짜 소셜 미디어 계정을 만들었다는 사실을 알게 되었습니다. 여기에는 개인 정보도 포함됩니다.
- 명의를 도용당한 학생에게는 알 권리가 있나요? 말해 주는 것이 좋을까요?
 - 누가 만들었는지는 확실하지 않지만 누가 했는지는 알고 있습니다. 그 사람에게 삭제하라고 말해야 할까요?
 - 선생님이나 믿을 수 있는 다른 어른에게 말해야 할까요?
 - 아무도 조치를 취하지 않으면 어떻게 되나요?

- 시나리오 5:** 아이들이 집에서 엄마의 태블릿을 돌아가며 사용해서 모두가 비밀번호를 알고 있습니다. 가족 구성원 모두가 이 웹사이트 한 곳에서 계정 하나로 온라인 쇼핑을 하기도 합니다. 어느 날 남동생이 친구를 데려와 엄마의 태블릿으로 그 쇼핑 사이트에 있는 괜찮은 게임용 헤드폰을 살펴보기 전까지는 모든 게 괜찮았습니다. 남동생은 주방에 간식을 가지러 갔다가 잠시 후 농구를 하러 다 같이 밖으로 나갔습니다. 며칠 후 한 상자가 집으로 왔고 그 안에는 헤드폰이 들어 있었습니다. 남동생은 본인이 주문하지 않았다고 말하고 그 말은 사실인 것 같습니다.
- 헤드셋이 왜 집으로 왔는지 부모님이 의아해하실 텐데 남동생과 함께 어떻게 할 건가요?
 - 비밀번호는 어떻게 할 건가요? 친구들이 우리 가족의 기기와 계정을 사용할 수 있는 경우 온 가족이 이러한 기기와 계정에 동일한 비밀번호를 사용하면 문제가 된다는 것을 알게 되었나요? 이에 관해서 가족과 이야기를 나눌 건가요?

온라인과 오프라인에서 상황마다 다른 반응이 나올 수 있습니다. 나와는 생각이 다르더라도 다른 사람의 개인 정보 보호에 관한 선택권을 존중해야 합니다.

교사용 개요: 2차시

비밀로 유지하기

교사용 참고사항: 이 시트는 수업 중 토론을 지도하기 위해 마련되었습니다. 학생에게 나눠주는 활동지가 아닙니다. 보드에 정답 또는 가장 적절한 답변을 적고 이야기를 나누어 보세요.

시나리오 1

• 어린이 A가 비밀번호를 변경한 것은 잘한 일인가요?

예. 기기와 서비스마다 다른 비밀번호를 사용하고 1년에 한 번 변경하는 것은 개인 정보 보호를 위해 좋은 일입니다.

• 어린이 A가 어린이 B와 비밀번호를 공유한 것은 잘한 일인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?

아니요. 어린이는 친구들과 비밀번호를 공유하는 경우가 많은데 디지털 개인 정보 보호와 보안을 위해 좋은 일이 아닙니다. 여기에서 이러한 행동이 좋지 않은 이유를 살짝 알려줄 수 있습니다. 이런 질문을 던져 보세요. "신뢰할 수 있는 어른을 제외한 누군가가 여러분의 비밀번호를 계속 가지고 있으면 안 되는 상황으로는 어떤 것이 있을까요?" 예를 들면 다음과 같습니다.

- 때로는 우정에 금이 가고 사람들이 화가 날 수도 있습니다. 나에게 앙심을 품은 사람이 다른 사람과 내 비밀번호를 공유해도 괜찮은가요?
- 친구가 내 휴대전화의 비밀번호를 알고 있고 내 휴대전화에 로그인해서 재미 삼아 나인 척하면서 친구와 내가 둘 다 아는 사람에게 이상한 말이나 못된 말을 한다면 어떨까요? 이런 행동을 여러분이 한 것처럼 보이게 될 것입니다.
- 이사를 간 사람과 비밀번호를 공유한 경우, 그 사람이 내 계정과 개인 정보에 영원히 접근할 수 있어도 괜찮은가요?
- 게임을 플레이하고 있는데 다른 플레이어가 대신 플레이해 줄 수 있다며 로그인 정보를 요청하는 경우에는 어떻게 해야 할까요? 그 사람이 친구라도 로그인 정보를 줄 건가요? 여러분이 그 게임에서 어떤 일을 할 수 있는지 생각해 보고, 다른 사람이 똑같은 일을 여러분의 계정으로 할 수 있게 되면 어떨지 생각해 보세요. 그래도 괜찮은가요? 다음 주 또는 내년에도 괜찮을까요?

• 어린이 A가 소셜 미디어 계정의 비밀번호도 공유한다면 어떻게 될까요? 답이 같을까요? 고등학교에 다니고 있거나 다른 친구가 있어도 마찬가지일까요?

- 예. 답이 같습니다. 어떤 계정이든 친구와 비밀번호를 공유하는 행동은 좋지 않습니다. 아무리 친한 친구여도 마찬가지입니다. 위에 언급한 첫 번째 이유와 같이 우정은 변할 수 있고 때로는 친구 관계가 끊기기도 합니다. 나를 친구로 생각하지 않는 사람에게 계정이나 프로필을 공개하고 싶지는 않겠죠. 여러분의 정보를 수정하거나 여러분이 다른 사람에 관해 나쁜 말을 게시하는 것처럼 속여서 나쁜 사람으로 만들 수도 있으니까요.

시나리오 2

• 친구가 그 정보를 온라인에 게시한 것은 잘못된 행동인가요? 재미있는 행동인가요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?

어떤 학생은 재미있는 내용을 게시하면 재미있으니까 괜찮다고 말할지도 모릅니다. 조금 더 상세히 이야기하고 그런 학생들에게 다음 질문을 해보세요...

• 내가 아무에게도 보여주지 싶은 무언가를 가지고 다른 사람이 똑같은 일을 한다면 어떤 기분이 들까요?

시나리오 3

- 친구가 어디론가 떠난다는 사실을 공개적으로 이야기한 적이 있나요?
토의를 위해 예'라고 합니다. 그리고 이렇게 물어보세요...
- 세상 모든 사람에게 이 사실을 알리고 싶었던 건가요?
(아마도) 아니요.
- 그 이유는 무엇인가요?
다음과 같은 좋은 답변이 나올 수 있습니다. 친구의 가족이 거처를 비밀로 하고 싶을 수도 있고 집에 아무도 없을 때 집의 보안이 걱정될 수도 있으니까요.
- 이 메시지를 더 개인적으로 알릴 방법이 있을까요?
학생들이 비공개 메시지나 문자 메시지를 보낸다, 전화를 한다 등 좋은 답변을 할 것입니다.

시나리오 4

- 명의를 도용당한 학생에게는 알 권리가 있나요? 말해 주는 것이 좋을까요?
이 질문의 첫 번째 부분에 대해 스스로 생각한 답이 있겠지만, 피해자에게 말을 할지, 말을 한다면 뭐라고 말할지 학생들의 답변을 듣고 토의를 해보는 것도 좋습니다.
- 누가 만들었는지는 확실하지 않지만 누가 했는지는 알고 있습니다. 그 사람에게 삭제하라고 말해야 할까요?
가해자를 마주하는 것이 불편한 사람도 있고, 그렇다고 해도 괜찮습니다. 그렇게 하는 것이 편한 사람이 있는지 물어보고 그 이유도 들어봅니다. 토론이 이어지는지 살펴봅니다.
- 선생님이나 믿을 수 있는 다른 어른에게 말해야 할까요?
아무도 가해자에게 삭제하라고 말하지 않거나, 말은 했지만 계정이 그대로라면 이야기해야 합니다.
다른 사람을 수치심이나 사회적 배제, 괴롭힘, 폭력과 같은 피해로부터 보호하는 것이 중요하다는 점을 학생들이 이해할 수 있도록 도와줍니다. 이것은 '고자질'이 아닙니다. 다른 사람이 곤경에 처하지 않도록 보호하겠다는 의도가 중요합니다.
- 아무도 조치를 취하지 않으면 어떻게 되나요?
다른 사람에게 해를 끼치는 행위가 중단되지 않습니다.
다른 사람을 돌보는 일과 그 일이 왜 중요한지에 관해 학급 토의를 진행하기에 좋은 주제입니다. 자세한 내용은 친절하게 인터넷 사용하기 섹션에 나와 있습니다.

시나리오 5

- 헤드폰이 왜 집으로 왔는지 부모님이 의아해하실 텐데 남동생과 함께 어떻게 할 건가요?
학생들은 반사적으로 옳은 행동/말과 옳지 않은 행동/말에 집중할 수 있습니다. 그래도 괜찮습니다. 그에 관해 짧게 토의하고 학생들이 합의점을 찾는지 확인합니다.
- 비밀번호는 어떻게 할 건가요? 모든 가족 구성원이 가족용 기기와 계정에 동일한 비밀번호를 사용할 경우 발생할 수 있는 위험에 대해 이야기해 주세요.
많은 가족들이 이렇게 하고 있습니다. 학생들이 1) 친구가 놀러 왔을 때 가족 비밀번호를 보호하는 방법, 2) 가족 비밀번호를 가족 외 친구나 다른 사람과 공유하지 않는 것이 중요한 이유, 3) 친구가 가족 계정으로 물건을 주문하는 것 이외에 발생할 수 있는 다른 문제에 관해 생각나는 대로 말해 보도록 합니다.

공유는 신중하게: 3차시 그런 뜻이 아니에요!

학생이 이모티콘만 사용해서 자신을 표현하는 티셔츠를 만듭니다. 이 과정에서 사람마다 같은 메시지를 다르게 해석할 수 있음을 배웁니다.

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 기업의 로고나 스포츠팀, 학교, 뮤지션, 정치인이 새겨진 티셔츠를 입고 다니는 사람은 걸어 다니는 광고판이나 마찬가지로입니다. 이 활동에서는 티셔츠가 직접적인 커뮤니케이션 수단이자 미디어임을 보여주고 학생들이 화면 밖에도 미디어가 있다는 사실을 이해하도록 도와줍니다.

학습 목표



- ✓ **학습:** '다른 사람들은 이 메시지에 관해 어떤 생각을 할까?'를 자문해 보는 것의 중요성을 학습합니다.
- ✓ **인식 제고:** 사람들이 커뮤니케이션을 위해 사용하는 다양한 시각적 신호에 대한 인식을 높입니다.
- ✓ **인지:** 온라인에서나 티셔츠에 무언가를 공유하는 일이 미디어를 만드는 일임을 인지합니다.
- ✓ **학습:** '맥락'과 '대표성'의 의미를 학습합니다.

토론 주제



여러분의 말이나 행동, 글, 온라인에 게시한 콘텐츠를 누군가가 오해한 적이 있나요? 그 사람이 화를 내거나 슬퍼하는 바람에 그런 뜻이 아니었다고 설명해야 했나요?

우리가 소통할 때 나는 내 뜻을 알지만 상대방은 이해하지 못하는 경우가 있습니다. 특히 서로 다른 공간에서 소통한다면 더욱 그렇습니다. 사람마다 자신의 경험이 이미지나 말을 해석하는 방식에 영향을 미치기 때문입니다.

우리가 인식하지 못한 채로 많은 메시지를 주고받기 때문에 그런 혼란이 더 커집니다. 우리는 사람들에게 옷과 헤어스타일, 걸음걸이, 손동작과 같은 신호를 사용해서 내가 누구인지 이야기하고 상대방을 판단합니다. 이런 신호를 '대표성'이라고 합니다. 사물, 사람 또는 집단을 사진이나 기호, 스타일, 단어로 표현하는 겁니다.

예를 들면 다음과 같습니다. 온라인에서 어떤 사람이 어느 스포츠팀의 티셔츠를 입은 사진을 봤다면 여러분은 아마 그 사람이 그 팀의 팬이라고 생각할 것이고 아마 그 생각이 맞을 겁니다. 왜냐하면 대부분은 스포츠팀 티셔츠의 디자인을 알아보고 그 옷이 스포츠의 '코드'라고 생각하기 때문입니다. 그래서 그 티셔츠가 어떤 팀의 것인지 몰라도 스포츠팀이라는 점은 알 수 있습니다.

그런데 누군가가 머리 위에 치즈 조각을 얹은 사진을 봤다면 어떨까요? 그 사람에 대해 어떻게 생각할까요? 여러분이 위스콘신에 살거나 미식축구 팬이라면 '치즈 머리(cheese head)'가 그린베이 패커스 미식축구팀의 별명이라는 걸 알 겁니다. 사진 속의 사람은 치즈 조각 모자로 패커스에 대한 응원을 표현한 것입니다.

여러분이 패커스팀의 팬 '코드'를 몰랐다면 치즈 모자가 헬러윈 분장이라고 생각하거나 아니면 그저 이상하다고 생각했겠지요. 그 모습이 얼마나 이상한지에 대해 댓글을 달고 싶을지도 모릅니다. 그러면 패커스팀의 팬들은 화가 나겠죠. 패커스팀의 팬들은 여러분의 댓글이

무례하다고 느끼고 여러분에 대한 못된 댓글로 대응하고 싶을 수도 있습니다. 그러면 여러분은 화가 나고 결국 부정적인 댓글이 난무하고 감정이 상하겠죠.

그렇다면 우리가 온라인에 무언가를 게시할 때 우리의 의도를 다른 사람이 이해하도록 하려면 어떻게 해야 할까요? 한 가지 방법은 우리 스스로를 그저 소통하는 사람이나 플레이어가 아니라 미디어 제작자라고 생각하는 방법입니다. 온라인 프로필을 만들거나 문자 메시지를 보낼 때, 게임 채팅에서 댓글을 남길 때, 아니면 사진을 공유할 때 우리는 미디어를 만드는 겁니다. 훌륭한 미디어 제작자라면 자신이 만들고 공유하는 미디어를 심사숙고해야 합니다. 게시하기 전에 잠시 멈춰서 '다른 사람은 내 메시지를 어떻게 해석할까?'하고 자문해 보는 거죠.

학습 활동



필요한 자료:

- 활동지: '무지 티셔츠'(학생당 한 장)
- 활동지: '이모티콘 모음집'(모두가 볼 수 있게 프로젝터 화면에 띄우거나 게시)
- 마커, 색연필, 크레파스
- 테이프(또는 티셔츠의 그림을 보여줄 때 필요한 것)

1. 이모티콘으로 나를 표현하기

자신을 숙련된 미디어 제작자로 생각하는 데 도움이 되도록 티셔츠를 꾸며보겠습니다. 무지 티셔츠 도면 활동지에 이모티콘만을 사용해서 자신을 표현해 보세요. 이모티콘은 최대 3개까지 사용할 수 있습니다. 표에 있는 이모티콘을 사용해도 좋고 직접 만들어도 됩니다.

2. 아이디어 발표 및 공유

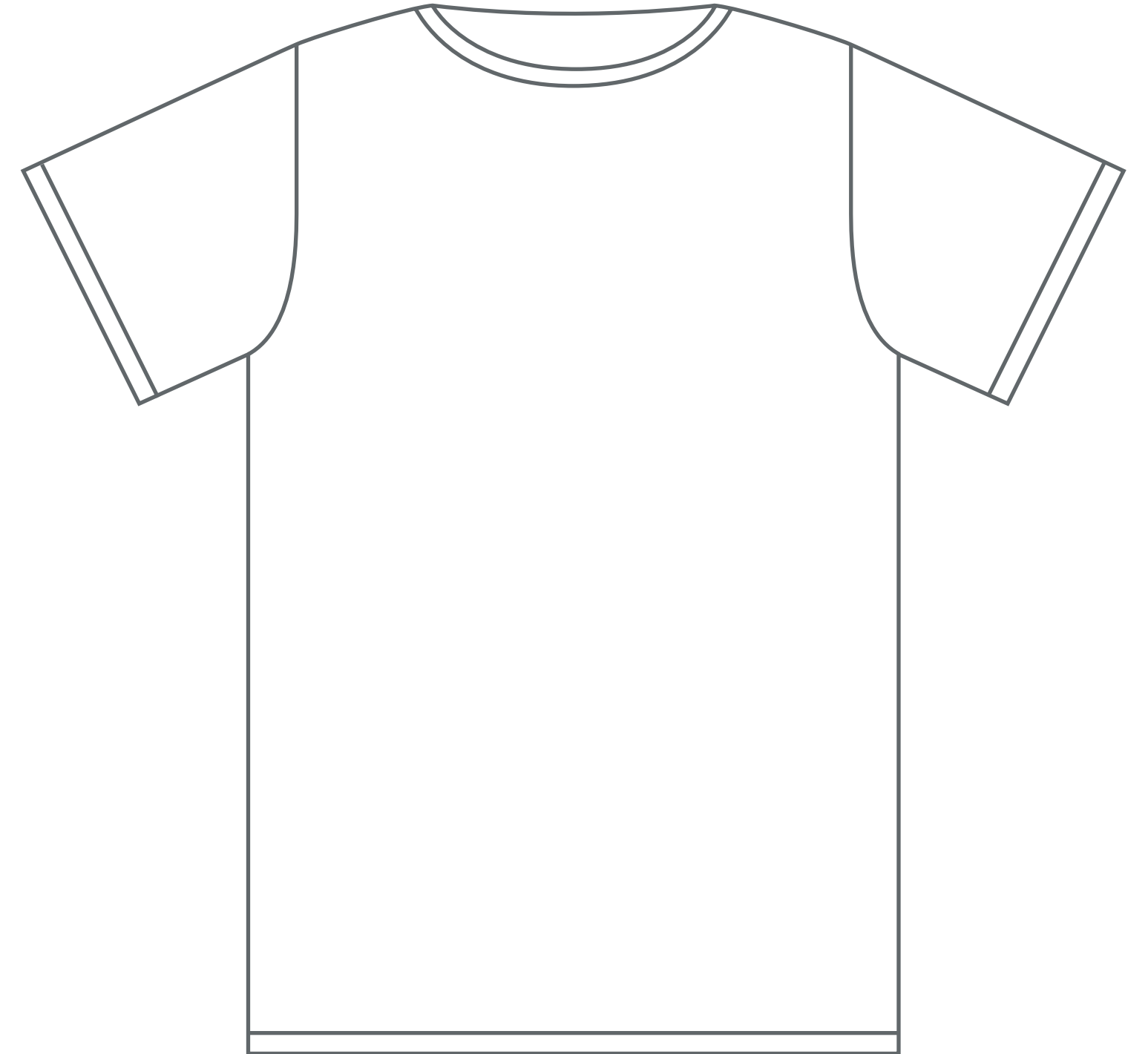
짜을 지어 파트너의 티셔츠에 있는 이모티콘이 파트너에 관해 어떤 점을 이야기해 주는지 추측해 봅니다.
추측이 맞았나요? 아니면 서로 왜 그 이모티콘을 선택했는지를 설명해야 했나요?

3. 서로에 관해 알아보기

모두가 다른 사람의 티셔츠를 볼 수 있도록 교실에 '티셔츠'를 게시합니다.
티셔츠의 주인을 추측할 수 있나요?

4. 모든 학생과 다음 내용을 논의합니다.

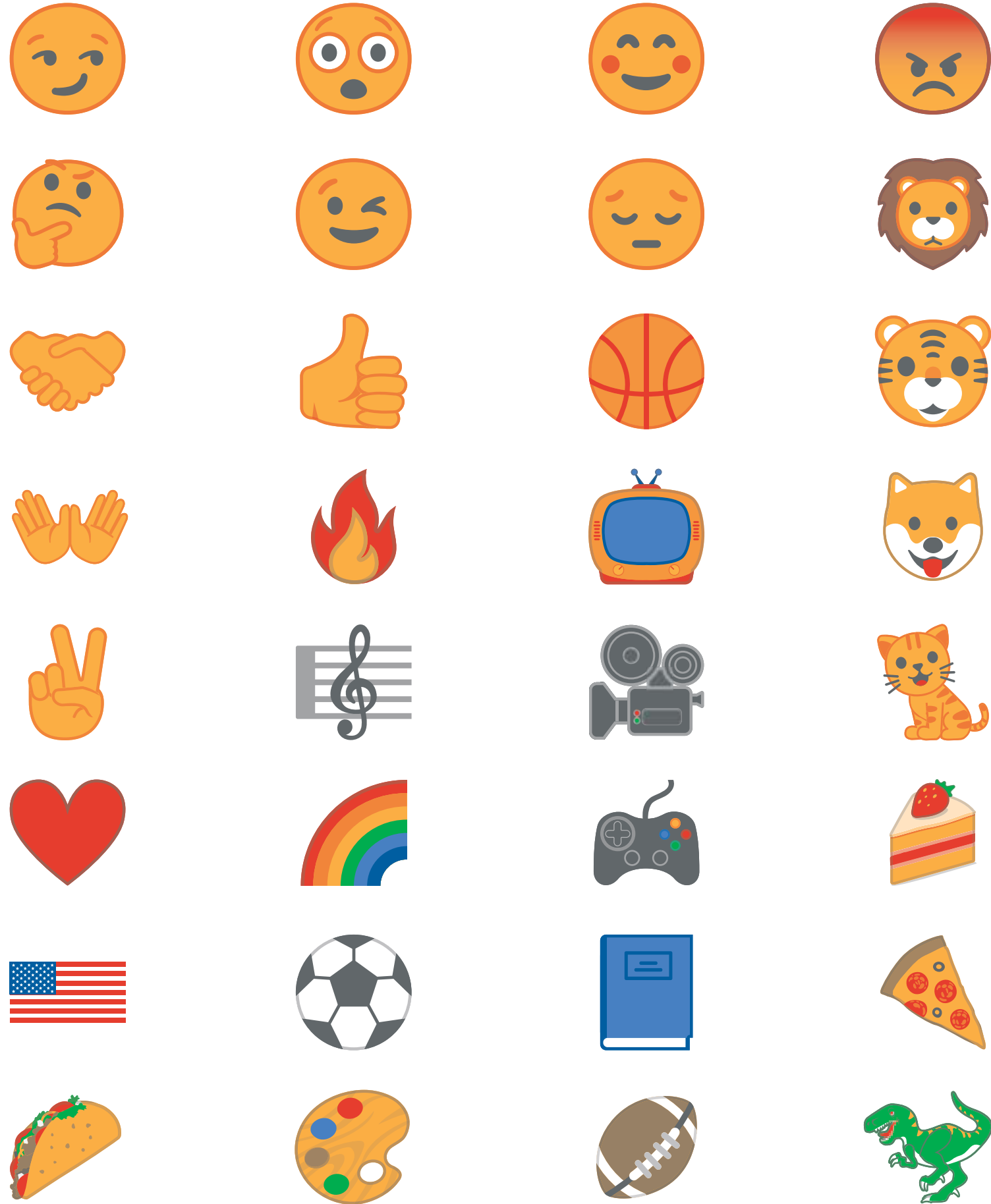
- 티셔츠의 주인을 추측하는 데 어떤 점이 어려웠고 어떤 점이 쉬웠나요? 추측이 쉬웠던 기호의 특징은 무엇인가요? 많은 사람이 사용한 이모티콘이 있나요? 한 명만 사용한 이모티콘이 있나요?
- 모든 이모티콘의 의미에 모두가 동의했나요? 맥락에 따라 이모티콘의 의미가 어떻게 달라지나요? 두 손가락을 펼친 손이 나와 있는 이모티콘을 보세요. 그 이모티콘이 평화를 상징하는지, 승리를 상징하는지, 아니면 숫자 2인지 어떻게 알 수 있나요? 불 이모티콘은 어떤가요? 위험이나 긴급 상황을 나타내는 표시인가요? 아니면 정말 인기가 있거나 성공적인 경우를 나타내나요('멋지다!')? 이모티콘이 어디에 있는지에 따라 의미가 달라지나요? 예를 들어 축제에서 미소 이모티콘은 선생님이 잘했다는 의미로 쓴 것일 수 있지만 친구의 문자 메시지에서는 기분이 좋다는 뜻이거나 농담이라는 의미일 수 있습니다. 어떤 이모티콘을 함께 사용했는지에 따라 의미가 달라지나요?



정리

미디어 제작자인 우리는 메시지나 사진을 온라인에 게시하기 전에 잠시 멈춰서 '다른 사람이 내 메시지를 어떻게 해석할까? 그 사람이 내 의도를 이해할 거라고 확신할 수 있을까? 잘못 받아들일 수도 있을까?'라고 자문해 보는 게 좋습니다. 그리고 우리가 게시물을 올리거나 댓글을 남기기 전에도 똑같이 '상대방의 뜻을 내가 제대로 이해했나? 그걸 어떻게 알지?'라고 자문해야 합니다.

활동지: 3차시
이모티콘 모음집



공유는 신중하게: 4차시
프레임 결정

교사를 위한 미디어 리터러시 배경 설명: 미디어는 사람의 선택에 의해 만들어집니다. 가장 기본적인 출발점은 포함할 내용과 포함하지 않을 내용을 선택하는 것입니다. 이 수업은 학생들이 온라인에서 어떤 내용을 공유할지 결정할 때 자신을 미디어 제작자로 생각하도록 도와줍니다.

학습 목표



- ✓ **시각화:** 자신을 미디어 제작자로 상상해 봅니다.
- ✓ **이해:** 프레임에서 보여줄 내용과 보여주지 않을 내용은 미디어 제작자가 결정한다는 점을 이해합니다.
- ✓ **사용:** 프레임이라는 개념을 사용해서 공개적으로 보여줄 내용과 비공개로 유지하고 보여주지 않을 내용의 차이를 이해합니다.

토론 주제



시각적 미디어 제작자는 프레임링을 통해 정보를 어느 정도까지 공유할 것인지 통제합니다. 미디어 제작자는 프레임 안에 포함할 정보(보여줄 정보)와 프레임 밖에 남겨둘 정보(보여주지 않을 정보)를 결정합니다.

학습 활동



학년 전체를 대상으로 각 활동을 진행한 후 다음 내용을 논의합니다.

1. 프레임

미디어의 모든 부분은 미디어 제작자가 내린 선택의 결과입니다. 중요한 선택 중 하나는 무엇을 포함할지 결정하는 일이고 다른 하나는 무엇을 남겨둘지 결정하는 일입니다. 우리가 사진이나 동영상을 촬영할 때 '포함'할 내용과 '포함하지 않을' 내용은 프레임으로 나뉩니다.

실제로 어떻게 되는지 확인하기 위해 인덱스 카드를 꺼내고 중앙의 직사각형을 오려내서 직접 프레임을 만들어 보세요.

팔을 앞으로 뻗은 상태에서 프레임을 천천히 얼굴 가까이 가져왔다가 다시 멀리 가져가 보세요. (카메라의 확대/축소 기능을 사용할 수도 있습니다.) 프레임 안에 보이는 장면이 달라지나요? 옆으로 움직이면 어떻게 되나요? 프레임 안에 어떤 친구는 보이고 어떤 친구는 보이지 않게 프레임을 들어볼 수 있나요? 아니면 벽에 있는 물건 중 어떤 것은 보이고 어떤 것은 보이지 않게 할 수 있나요?

프레임을 통제하는 여러분이 바로 미디어 제작자입니다. 무엇을 포함하고 무엇을 남겨둘지 결정할 힘이 여러분에게 있습니다. 프레임 밖에 남겨두는 것은 실제로는 존재하지만 여러분이 만든 미디어를 보는 사람들은 절대 볼 수 없습니다.

2. 넣을 것인가, 빼 것인가

활동지에서 그림 1A를 보세요. 지금 보고 있는 게 무엇인가요? 어떻게 알 수 있나요? 이제 1B를 보세요. 추가 정보가 그림 속의 내용을 이해하는 데 어떤 도움이 되나요?

필요한 자료:

- 인덱스 카드와 가위(학생당 한 세트)
- 활동지: '프레임 안에 있는 내용' 또는 이미지를 찍은 화면이나 스마트보드

활동지: 4차시 프레임 안에 있는 내용

그림 2A로 다시 시도해 보세요. 무엇이 그림자인 것 같나요? 근거가 무엇인가요? 2B를 통해 더 많은 정보를 얻을 수 있습니다. 추측이 맞았나요?

3. 정보가 지나치게 많나요(TMI)?

추가적인 정보가 항상 좋은 것은 아닙니다. 추가 정보가 때로는 더 작은 프레임 이미지를 즐기거나 이해하는 데 방해가 됩니다. 활동지의 예시 #3을 보세요.

때로는 미디어가 어떻게 만들어지는지 보는 일이 재미있기도 합니다. 하지만 영화나 TV 프로그램 또는 동영상을 볼 때마다 작은 프레임만이 아니라 카메라와 마이크, 촬영진, 세트의 테두리까지 다 보인다면 어떨까요? 그래도 여전히 이야기를 즐길 수 있을까요?

4. 결정은 나의 몫

여러분이 온라인에서 무언가를 공유할 때마다 여러분은 미디어를 만드는 겁니다. 영화나 동영상, TV 프로그램의 프로듀서와 마찬가지로 여러분은 사람들이 보게 될 내용을 결정할 수 있습니다. 프레임 안에 들어갈 내용과 프레임 밖에 남겨둘 내용을 직접 결정할 수 있다는 뜻입니다.

정리

미디어 제작자인 여러분은 여러분이 원하는 내용만 사람들이 보도록 온라인에서 공유하는 내용에 '프레임'을 씩습니다.



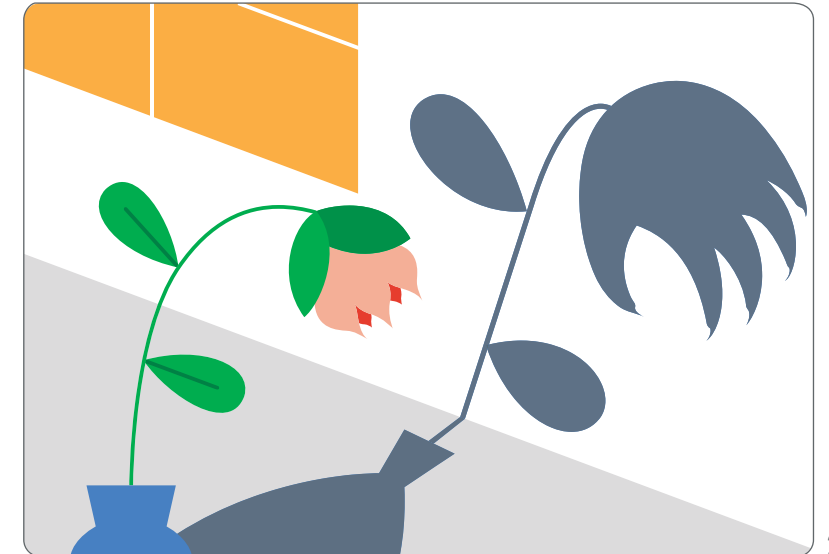
1A



1B



2A



2B



3A



3B

공유는 신중하게: 5차시

그런데 이 사람은 누구죠?

이 수업에서는 '디지털 발자국'이 실제로 어떤 모습인지 예시를 통해 살펴봅니다. 학생들은 가상의 캐릭터가 남긴 발자국의 일부인 이 캐릭터의 개인 정보 모음을 통해 이 사람에 관한 내용을 추론해 봅니다.

학습 목표



- ✓ 온라인에서 사람들에 관한 정보를 찾는 방법을 알아봅니다.
- ✓ 사람들이 디지털 발자국의 일부가 될 콘텐츠를 온라인에 게시할 때 그 사람에 대한 판단이 어떻게 이루어지는지 생각해 봅니다.
- ✓ 정보의 정확성을 판단하고 가정과 의견, 사실 간의 차이점을 이해합니다.

토론 주제



우리가 무언가를 안다는 것(안다고 생각하는 것)을 어떻게 알 수 있나요?
 온라인에서는 많은 개인 정보를 찾을 수 있습니다. 우리는 그런 정보를 통해 사람들에 관해 생각하거나 추측하지만 사실이 아닌 것으로 드러나기도 합니다. 다음과 같은 질문을 살펴봅니다.

- 어떤 사람의 개인 정보나 그 사람이 게시하는 콘텐츠로부터 그 사람에 관해 어떤 점을 알 수 있나요?
- 확실하지 않더라도 개인 정보로부터 무엇을 추측할 수 있나요?
- 애초에 이 정보가 어떻게 수집되는지 알 수 있나요? 출처를 파악하려면 어떻게 해야 할까요?

학습 활동



필요한 자료:

- 워크시트: '그런데 이 사람은 누구죠?' (학생당 1장)

2~3학년용을 위한 난이도 조정: 2~3학년이 미디어의 '디지털 발자국'에 관해 이야기할 준비가 되었다고 생각한다면 나도, 우리도, 너도' 전략(워크시트의 첫 번째 예시를 먼저 보여주고, 다 함께 두 번째 예시를 완성하고 학생들이 각자 완성하도록 한 다음 토의 진행)을 사용해 보세요.

- 1. 인물 탐구**
모두가 현서, 다운, 우진 또는 직접 만든 가상의 인물에 관한 정보 모음을 읽도록 합니다.
- 2. 설명 작성**
그룹으로 나눈 다음 그룹당 인물 한 명을 말합니다. 각 그룹은 인물에 관한 짧은 설명을 작성하고 "이 사람이 누구라고 생각하나요?"라는 질문에 답합니다.
- 3. 설명 읽기**
각 그룹은 맡은 인물에 대해 작성한 설명을 읽습니다.
- 4. 정답 발표**
좋습니다. 이제 인물에 관한 진실을 밝힙니다. 게시된 정보를 보고 인물에 관해 생각했던 바와 비교해 보세요.

- **현서**는 고등학교 3학년 학생입니다. 내년에 대학에 진학해서 화학 공학을 전공할 계획이고 나중에는 직접 회사를 차리고 싶어 합니다. 가장 관심 있는 분야는 가족, 자원봉사, 대중문화, 패션입니다.
- **다운**이는 재학 중인 고등학교 소프트볼팀의 선발 투수입니다. 나이는 15살이고 현재 강릉에 살고 있습니다. 8살 된 여동생이 있습니다. 가장 관심 있는 분야는 야구, 미술 공부, 기타 연주, 친구들과 놀기입니다.
- **우진**이는 14살입니다. 얼마 전에 축구팀에 가입했고 고양이가 두 마리가 있습니다. 스케치를 매우 잘하고 주말에는 로봇을 즐겨 만듭니다. 가장 관심 있는 분야는 기술, 축구팀, 동물과 동물권입니다.

5. 토의

인물에 관한 설명이 사실과 얼마나 가까운가요? 그런 설명을 떠올린 이유는 무엇인가요? 여러분의 설명은 의견, 가정, 사실 중 무엇인가요? 그 이유를 설명해 주세요. 이 수업을 통해 배운 점은 무엇인가요?

정리

다른 사람의 게시물, 댓글, 사진과 동영상을 볼 때 그 사람에 관한 추측을 하게 되지만 이러한 추측이 항상 맞는 것은 아니며 특히 그 사람을 잘 모를 때는 더욱 그렇습니다. 우리가 온라인에서 또는 특정 순간에 보는 내용은 그 사람이 누구이고 무엇을 중요하게 여기는지에 대한 정보 중 극히 일부에 불과하기 때문입니다. 그 사람이 다른 사람을 모방했을 수도 있고, 게시하던 순간에만 느끼던 감정일 수도 있습니다. 그 사람을 직접 알기 전에는 상대가 누구인지, 어떻게 생각하는지를 진정으로 이해할 수 없으며 알게 된 이후에도 시간이 필요합니다.

워크시트: 5차시 그런데 이 사람은 누구죠?

아래에서 각 인물의 온라인 활동 모음을 읽어 보세요. 여기에서 본 내용을 바탕으로 이 인물이 어떤 사람인지에 관한 설명을 짧게 작성합니다. 좋아하는 것, 싫어하는 것, 가장 큰 관심사 등이 포함될 수 있습니다.

현서

바닷속 댄스파티 사진이네! 다들 즐거워 보인다!

최고의 여드름 퇴치법

내 동생 우진이 진짜 짜증 나. 외계인일지도.

속도위반 딱지

설악대학교 젊은 화학자 컨퍼런스

새 첩보전 영화 드디어 봤다. 와, 장난 아냐!

다운

경기 이겼다! 한 경기만 더 이기면 결승이다. 투구 연습을 더 해야지.

학교 댄스파티 싫어. #안갈거임

현장 박물관, 강원도 강릉

이번 생일에는 서울에 가기로 했다! 진짜 기대돼.

놀이공원에서 아빠랑 캐치볼! 재밌을 거야.

시내의 라 루나

우진

바니스 햄버거

결승 골을 놓쳤다. 하아. 그래도 비겼다.

강아지 사진 25장

서장 고등학교 졸업식

내 친구 웹사이트 들어가 봐! 내가 코드를 많이 썼거든.

최고 점수 경신! 오예. Gem Jam 너무 좋아!!

공유는 신중하게: 6차시 온라인상의 우리는 다른 사람에게 어떻게 보일까요?

학생들은 부모님, 사장, 친구, 경찰 같은 다양한 유형의 사람들이 이전 수업의 인물을 어떻게 보는지 또는 약간의 디지털 발자국이 그 인물에 대해 무엇을 알려주는지 살펴봅니다.

학습 목표



- ✓ **이해:** 온라인에 정보를 공유할지 결정할 때 다른 사람의 관점을 이해합니다.
- ✓ **고려:** 개인 정보 노출의 결과를 고려합니다. 내가 공유하는 콘텐츠는 내 디지털 발자국의 일부가 되어 오랫동안 남을 수 있습니다.
- ✓ **생각:** 온라인에 게시할 내용을 관리한다는 것이 어떤 의미인지, 디지털 발자국과는 어떤 관계가 있는지 생각해 봅니다.

토론 주제



새로운 관점

디지털 발자국의 정보는 여러분이 알고자 하는 것보다 더 많은 내용 또는 알고자 하는 것과 다른 내용을 사람들에게 전달할 수 있습니다. 이제 그 결과를 살펴보겠습니다.

인물 중 한 명을 골라서 그 사람인 척하고 댓글을 작성해 보겠습니다. 그 사람의 관점에서 보도록 노력하세요.

- 그 인물이 이 모든 개인 정보를 다른 사람에게 알리고 싶을 거라고 생각하나요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요? 이 인물이 정보를 알리거나 알리지 않으려는 사람들은 어떤 유형일까요?
- 다른 사람들은 이 정보를 어떻게 볼 것 같나요?
- 다른 사람들은 이 정보를 어떻게 활용할 것 같나요?

상황마다 요구되는 개인 정보 보호의 수준이 다릅니다. 여러분이 게시한 내용을 다른 사람이 어떻게 볼지 생각해 보는 것은 올바른 온라인 개인 정보 보호 습관의 핵심입니다.

학습 활동



2~3학년을 위한 난이도 조정: 2학년 또는 3학년도 소셜 미디어에서 보이는 모습에 관해 충분히 이야기할 수 있다고 생각한다면 부모님, 친구들, 경찰, 10년 후의 나 자신으로 관점의 수를 줄인 다음 반 전체와 토론해 보세요.

1. 새로운 관점에서 보기

반을 돌아다니며 1에서 3까지 센 다음 3개의 그룹으로 나눕니다. 1조는 현서, 2조는 다운, 3조는 우진을 맡습니다. 그 다음, 교사는 각 그룹을 돌아다니며 다음 중 한 명을 맡습니다(목록 참고). 그런 다음 선생님이 맡은 역할이 정보에 반응하는 방식에 관해 각 그룹의 인물은 어떻게 생각할지 토론해 봅니다.

교사는 부모님, 경찰, 동료, 고등학생 등이 워크시트의 각 인물에 관한 개인 정보에 어떻게 반응할지 롤플레잉을 진행합니다(2~3가지를 고르거나 그룹별로 어떤 역할을 맡아주길 원하는지 물어봅니다). 역할당 2분이 넘지 않도록 짧게 진행하세요.

- 부모님
- 친구
- 10년 후의 나 자신
- 코치
- 경찰관
- 광고주
- 사장

필요한 자료:

- 워크시트: 5차시 '그런데 이 사람은 누구죠?'(학생당 1장)

Interland: 신중함의 산

Interland의 중심인 산속 마을은 많은 사람이 오고 가며 서로 어울리는 곳입니다. 하지만 이곳에서는 공유하려는 내용과 공유 대상을 매우 신중하게 선택해야 하죠. 정보는 눈 깜짝할 새에 퍼지고 내가 아는 Internaut 중에는 과다 공유러가 있기 때문입니다.

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

토론 주제



학생들이 신중함의 산을 플레이하도록 하고 아래 질문을 사용하여 게임에서 얻은 교훈에 관한 심층 토의를 진행합니다. 혼자 플레이해도 좋지만 짝을 지어도 됩니다. 저학년 학생들에게 특히 좋은 방법입니다.

- 게임에 공유한 모든 게시물 중에서 실제 생활에서는 어떤 게시물을 가장 자주 공유할 것 같나요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?
- 공유하지 말았어야 하는데 실수로 공유한 상황을 설명합니다.
- 신중함의 산의 캐릭터가 과다공유러라고 불리는 이유가 무엇이라고 생각하나요?
- 과다공유러의 특징을 설명하고 이 캐릭터의 행동이 게임에 어떤 영향을 미치는지 설명합니다.
- 신중함의 산에서 플레이한 뒤로 온라인에서 다른 사람과 공유하는 일에 관한 생각이 바뀌었나요?
- 이 수업을 듣고 게임을 플레이한 후 다르게 할 행동 하나를 이야기해 주세요.
- 친구들뿐만 아니라 대중과 무언가를 공유했을 때 나타날 수 있는 부정적인 결과를 하나만 예로 들어 보세요.
- 개인 정보를 실수로 공유했을 때 어떤 조치를 취할 수 있나요? 다른 사람이 지나치게 개인적인 내용을 나와 공유했을 때는 어떻게 해야 하나요?

2. 그룹 토론

5~10분 동안 각 그룹은 맡은 인물의 선택과 선생님이 연기한 사람의 반응, 현서, 다운, 우진의 관점에서 느낀 바에 관해 이야기를 나눕니다. 그런 다음 모두에게 논의한 내용과 온라인상의 개인 정보 보호에 관해 배운 점을 이야기해 달라고 각 그룹에 요청합니다.

3. 반 전체 토의

이 활동의 3가지 주요 핵심사항은 무엇인가요? 온라인에서 여러분의 정보를 본 다른 사람이 여러분에 관해 정확하게 추측했나요? 그 사람이 여러분에 관해 긍정적 또는 부정적 의견을 형성했다고 생각하나요? 그 사람의 반응에 만족했나요? 온라인에 게시한 정보를 보고 누군가가 여러분에 관한 부정적인 의견을 형성한 결과는 어떨 것이라고 생각하나요? 누가 보는지를 알았다면 지금과 다르게 정보를 관리하거나 게시했을까요?

정리

사람들은 같은 정보를 보고도 다른 결론을 낼 수 있습니다. 온라인에 있는 사람들이 내가 생각하는 대로 나를 봐줄 것이라고 생각하지 마세요.