

# 디지털 책임



## 1. 학습목표

- 거짓 정보의 무분별한 수용이 가져올 수 있는 문제점을 이해한다.
- 다양한 디지털 정보 속에서 정확한 정보를 판별하여 수용하는 태도를 기른다.
- 정확한 정보를 판별하기 위한 방법을 설명할 수 있다.

## 2. 학습 개요

단계	교수 · 학습 활동	시간(분)	준비물/자료
마음열기	[도입] 책임이의 고민 들어보기 - '나무 문어 살리기 모금' 웹사이트를 보고 SNS에 공유한 책임이의 이야기	5	
활동하기	[활동1] 뉴스가 문제라고? - 진실 혹은 거짓 퀴즈를 통해 가짜 뉴스 문제 사례 알아보기	5	
	[활동2] 꼼짝매 가짜뉴스 - 초성 퀴즈로 정확한 정보 판별 방법 찾기	10	활동지 7-1
	[활동3] 가짜뉴스를 분석하래! - 모둠별로 정보 판별 방법을 이용해 뉴스 분석하기	15	활동지 7-2
정리하기	[정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기 - 학습한 내용 확인하기 - 앞으로의 행동 다짐하기	5	PPT

## 3. 지도의 주안점

- 학생들의 개인별 디지털 기기 사용 환경이 조성되었을 경우, 심화 활동으로 '팩트체크' 게임을 진행할 수 있다.
- 디지털 정보의 정확도를 판별하는 방법을 이해하고, 정확하지 않은 정보로 판별된 것은 퍼뜨리지 않는 태도를 가질 수 있도록 지도한다.
- 퀴즈 형식을 활용하여 학생들의 동기 및 학습 참여 의지를 고양한다.



동기유발



- 책임이의 고민 들어보기
- 이야기 속 책임이는 어떤 정보를 보았나요?
  - ④ 멸종 위기종인 '나무 문어'를 구하려면 기부금을 내야 한다는 웹사이트입니다.
- 책임이가 공유한 뉴스를 보고 친구들은 어떤 의문을 가졌나요?
  - ④ 정보의 출처가 이상한 것 같다고 했습니다.
  - ④ 나무 문어를 다른 포털에 검색하면 아무것도 뜨지 않는다고 했습니다.

- 여러분이라면 책임이가 공유해준 정보를 보고 어떻게 행동할 것인가요?
  - ③ 궁금하니까 한 번 열어 볼 것 같습니다.
  - ③ 출처를 모르는 정보라 열어보지 않을 것 같습니다.
- 오늘은 정확한 정보를 찾는 눈을 기르는 방법에 대해 알아볼 거예요.

## 학습문제 확인

정확한 정보를 판별하기 위한 방법을 이해하고, 정보를 판별하여 수용하는 태도를 가질 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 뉴스가 문제라고?

#### 디지털 정보와 관련된 경험 나누기

- 최근 인터넷과 SNS를 사용하면서 내가 보게 되었던 정보에는 무엇이 있나요?
  - ③ 유튜브 영상, 친구가 SNS로 보내준 뉴스, 인터넷 기사 등이 있습니다.
- 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( ) 한다.  
나는 어떻게 행동할지 손을 들어 봅시다.
  - ③ 선택지 A : 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( 친구에게 전송 ) 한다.
  - ③ 선택지 B : 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( 진짜인지 확인 ) 한다.
  - ③ 선택지 C : 디지털 정보를 접했을 때 나는 ( 잘 안믿으려 ) 한다.

#### 진실 혹은 거짓 퀴즈를 통해 가짜 뉴스 문제 사례 알아보기

- 진실 혹은 거짓 퀴즈를 통해 가짜 뉴스 문제 사례를 알아봅시다. 선생님이 보여주는 뉴스는 사실일까요?
  - ③ 밀폐된 방에서 선풍기를 틀고 자면 죽을 수 있다. (거짓)



거짓!  
 밀폐된 방에서 선풍기를 틀고 자면 산소가 부족해져서 질식할 수 있다는 가짜 뉴스로 인해 90년대 우리나라 어린이들은 방 문을 닫고 선풍기 켜는 것을 무서워했다고 해요.  
 정확한 근거 확인 없이 믿는 정보를 믿어서는 안되겠죠.

➔ 마스크 잘 착용하기, 손 자주 씻기, 메탄올 마시기는 전염병 예방 효과가 있다. (거짓)




잠깐 진짜 정보 사이에 거짓이 살짝 숨어 있어요.  
 메탄올은 마시게 되면 실명까지 이를 수 있는 화학물질입니다.  
 이런 가짜 뉴스를 믿고 500여명에 달하는 사람들이 목숨을 잃었다고 해요. 진짜 뉴스 속 숨은 거짓이 가짜 뉴스 파악을 어렵게 하니, 주의 합시다.

➔ 가짜 뉴스는 진짜 뉴스보다 6배 더 빠르게 확산한다 (진실)



진실!  
 가짜 뉴스는 진짜 뉴스보다 더 자극적이고, 사람들을 불안하게 만드는 내용일 때가 많아요. 따라서 디지털 정보들을 무조건 믿기 전에 충분한 시간을 가지고 사실인지 확인하는 자세가 필요해요.

- 가짜 디지털 정보는 왜 만들어진다고 생각하나요?
  - ➔ 사람들의 관심을 끌어 더 많이 보게 하려고 가짜 정보를 만든다고 생각합니다.
- 이러한 가짜 디지털 정보로 인한 피해를 막으려면 어떻게 해야 할까요?
  - ➔ 보이는 대로 믿지 않고, 무엇이 정확한 정보인지 꼼꼼히 알아보는 자세가 필요합니다.
  - ➔ 디지털 정보를 보고 나서 확인 없이 퍼뜨리지 않는 자세가 필요합니다.



• 가짜 디지털 정보로 인한 문제 사례를 살펴볼 때, 가짜 디지털 정보 그 자체보다 그로 인해 일어난 문제에 집중하여 알아보도록 합니다.

정확한 정보를 판별하는 방법 알아보기 [활동지 7-1]

- 초성 퀴즈를 통해 정확한 정보 판별을 위해 주의해야 할 사항을 알아보시다.
  - ④ 정보의 (출처)는 어디인가?
  - ④ (글쓴이)는 누구인가?
  - ④ (다른) 정보들을 살펴보았는가?
- 책임이가 살펴보았던 '나무 문어'에 관한 웹사이트를 살펴봅시다. 책임이가 보내온 정보의 출처는 어디인가요?
  - ④ '멸종위기에 처한 나무 문어를 구합시다'라는 인터넷 웹사이트가 출처입니다.
- 웹사이트의 글쓴이는 누구였나요? 믿음직한 사람일까요?
  - ④ 동물연구학자 '다문어'라는 사람이고, 이름이 장난스러워 믿음직하지 않습니다.
- 다른 정보에서는 무엇이라고 하나요?
  - ④ '나무 문어'를 인터넷에 검색하면 아무것도 뜨지 않습니다.
  - ④ '천연기념물 201-1호'를 인터넷에 검색하면 '고니'라고 뜹니다.
- 나무문어 모금 사이트에는 그럴싸한 나무 문어 사진이 있습니다. 이처럼 합성 혹은 딥페이크를 이용해 만든 사진과 영상으로 사람들이 쉽게 믿도록 만드는 가짜 뉴스들이 있습니다. 따라서 사진이나 영상이 있다고 무조건 믿는 자세도 금물입니다!
- 여러분은 책임이가 보내온 정보를 보고, 나무 문어를 위해 기부금을 낼 것인가요?
  - ④ 아니요, 정확한 정보가 아닌 것 같아 기부하지 않겠습니다.
- 이런 정확하지 않은 인터넷 정보를 SNS로 받았을 때에는 어떻게 해야 할까요?
  - ④ 더 이상 퍼뜨리지 않고, 정보를 보내준 사람에게도 잘못된 정보임을 알려줍니다.

TIP

- SNS로 공유받은 정보의 정확성을 판별한 다음, 확산시킬지 여부에 대한 결정을 내리는 것 또한 디지털 책임의 일부라는 것을 안내합니다.

모듈별로 정보 판별 방법을 이용해 가짜 뉴스 분석하기 [활동지 7-2]

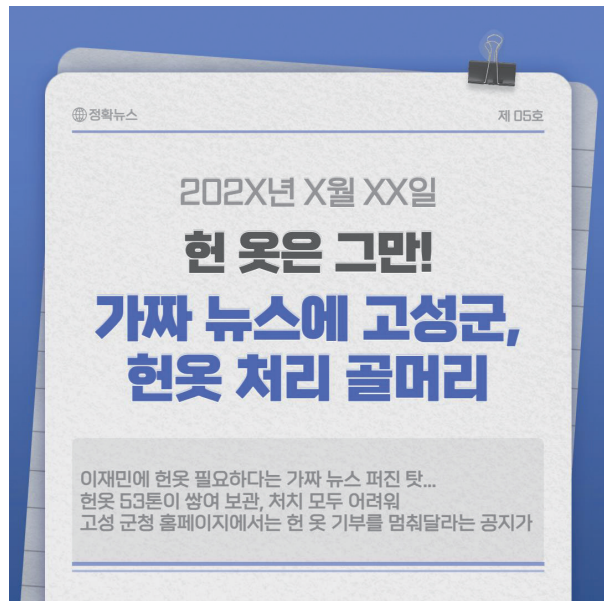
- 활동1에서 살펴보았던 가짜 뉴스를 떠올려 보고, 뉴스를 분석해봅시다.



[다른 정보]



[SNS 뉴스]

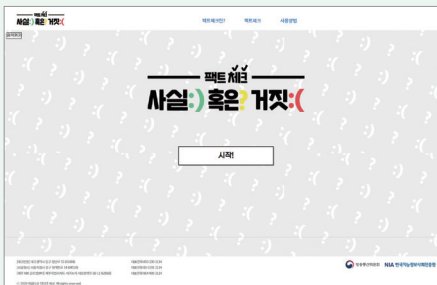


[다른 정보2]

- SNS뉴스를 분석한 결과를 발표해봅시다.
  - ③ 믿음직하지 못한 정보라는 결론을 내렸습니다. 출처가 SNS로 불분명하고, 다른 정보들에서 모두 거짓이라고 말하고 있기 때문입니다.
- SNS뉴스를 분석해보니, 이재민들을 위한 기부인데 거짓일 리가 싶었겠지만 거짓이었습니다. SNS를 통해 퍼져나간 이 가짜 뉴스 때문에, 고성군은 한 옷 10톤 처리에 어려움을 겪었다고 해요. SNS를 통해 전달받은 뉴스들은 전달하기 전에 팩트체크 필수!

## 디지털 기기 활용방안

- 활동지를 이용한 가짜뉴스 분석 게임을 팩트체크 사이트를 이용해 진행할 수 있습니다.
  - ▶ 팩트체크(<http://factcheck.kr>) 사이트에 접속하여 다양한 디지털 매체 정보의 진위 여부를 확인하는 게임을 해봅시다.



게임 접속 화면



게임 방법 설명 화면



접속 QR코드





## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 디지털 정보가 믿을만한지 판별하는 방법에는 무엇이 있었나요?
  - ④ 글쓴이는 누구인가?
  - ④ 정보의 출처는 어디인가?
  - ④ 다른 정보들을 살펴보았는가?

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 정보를 정확히 파악하는 태도를 가질 수 있도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( )하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 디지털 정보가 사실이 맞는지 정확히 파악하도록 노력 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 부정확한 정보를 퍼뜨리지 않도록 주의 ) 하겠습니다.



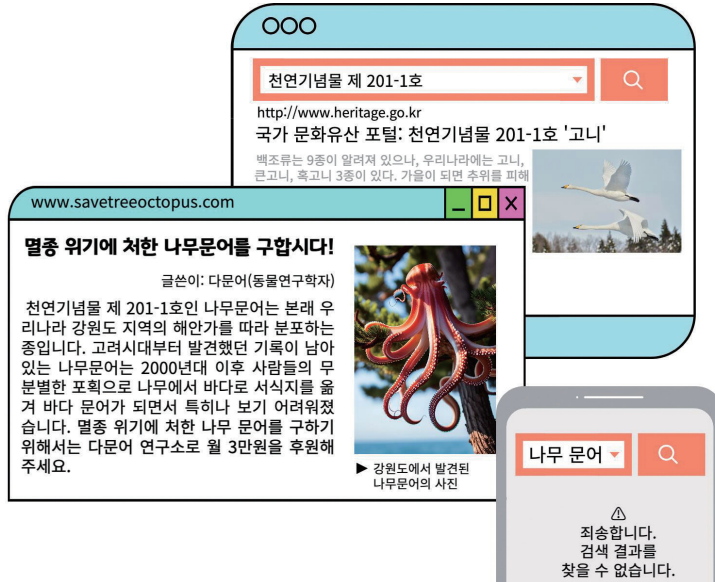
## 참고자료 및 문헌

- Wombo AI <가짜 뉴스 관련 그림 생성> (<https://www.wombo.ai/>)



정확한 정보를 판별하는 방법 적용하기

아래는 책임이가 보내온 웹사이트와 검색 결과들입니다. 정보가 정확한지 파악해봅시다.



① 책임이가 보내온 정보의 출처는 어디인가요?



② 웹사이트의 글쓴이는 누구였나요? 믿음직한 사람일까요?



③ 다른 정보에서는 무엇이라고 하나요?



④ 정확하지 않은 인터넷 정보를 SNS로 받았을 때에는 어떻게 해야 할까요?



## 정확한 정보를 판별하는 방법 적용하기

SNS 디지털 정보를 분석해봅시다.



글쓴이는 누구인가?

정보의 출처는 어디인가?

다른 정보들은 살펴보았는가?

### 〈우리 모둠의 결론〉

SNS 정보는 (믿음직하다 / 믿음직하지 않다)  
그 이유는

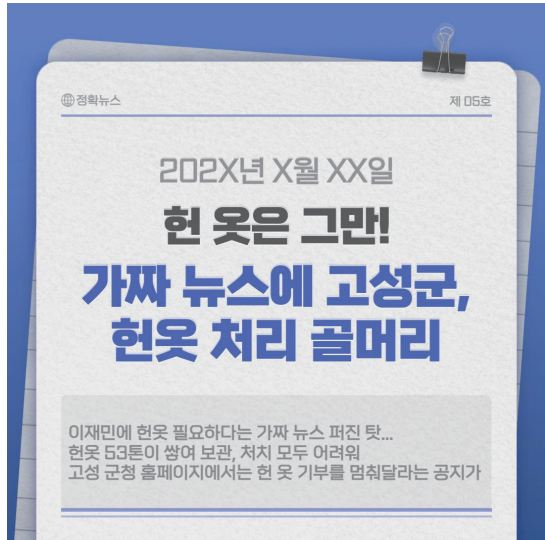
( )학교 ( )학년 ( )반 ( )모둠

정확한 정보를 판별하는 방법 적용하기

SNS 디지털 정보를 분석해봅시다.



[다른 정보]



[다른 정보]

## 1. 학습목표

- 디지털 세상에서 사람들이 힘을 모아 사회 문제를 해결한 사례를 살펴본다.
- 디지털 세상에서 쉽고 간단한 방법으로 사회 문제 해결에 참여할 수 있음을 이해한다.
- 디지털 세상에서 사회 문제 해결에 참여하기 위한 해시태그와 챌린지 아이디어를 제시한다.

## 2. 학습 개요

단계	교수·학습 활동	시간(분)	준비물/자료
마음열기	[도입] 책임이의 고민 알아보기 - 주말에 친구들과 놀고 싶지만 마땅히 놀 곳이 없어 고민하는 책임이의 고민 알아보기	5	PPT
활동하기	[활동1] SNS를 통한 사회 문제 해결 사례 알아보기 - 착한 챌린지 사례 알아보기 - 해시태그를 통한 사회 참여 사례 알아보기	10	PPT, 활동지
	[활동2] 책임이의 고민 해결을 위한 해시태그 만들기 - 책임이의 고민 해결을 위한 해시태그 만들기	10	활동지
	[활동3] 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기 - 해시태그에 어울리는 챌린지 만들기	10	활동지, 색연필, 사인펜
정리하기	[정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기 - 학습한 내용 확인하기 - 보다 나은 사회를 만들기 위한 참여와 실천 다짐하기	5	포스트잇

## 3. 지도의 주안점

- 아직 SNS 계정을 만들지 않은 학생들이 본 수업에 흥미를 갖고 SNS 계정을 개설할 시 부모님과 충분히 상의 후 만 들도록 안내한다.
- SNS의 부정적 측면도 함께 언급함으로써 본 수업을 통해 학생들이 선불리 SNS 계정을 만들지 않도록 한다.



동기유발

● 책임이의 고민 들어보기



- 책임이의 고민은 무엇인가요?
  - ③ 주말에 친구들과 신나게 놀고 싶은데 마땅히 놀 곳이 없습니다.
- 여러분도 책임이와 비슷한 경험을 한 적이 있나요?
  - ③ 주말에 친구들과 놀고 싶었지만 용돈이 부족해 어울리지 못한 적이 있습니다.
  - ③ 친구들과 모였는데 막상 갈 곳도 없고 할 것도 없어 금방 집으로 돌아간 적이 있습니다.
- 오늘은 여러분의 문제 또는 사회 문제를 SNS를 통해 해결한 사례를 알아보고 책임이의 고민을 해결하기 위한 아이디어를 제시해볼 거예요.

## 학습문제 확인

디지털 세상에서 사회 문제를 해결한 사례를 통해 우리들도 쉽게 사회 문제 해결에 참여할 수 있음을 인식하고, 해시태그와 챌린지 아이디어를 제시할 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 SNS를 통한 사회 문제 해결 사례 알아보기

#### 착한 챌린지 사례 알아보기

- 우크라이나를 위해 전 재산을 기부한 8살 소녀의 이야기 관련 뉴스를 함께 살펴봅시다.

#### [우크라이나에 전 재산을 기부한 8살 아일랜드 소녀]

우크라이나에서의 전쟁 상황을 전하는 SNS '우크라이나와 함께'(withukraine)계정에 짧은 편지와 동전을 찍은 사진이 올라왔다. 아일랜드에 사는 8살 소녀가 우크라이나를 위해 '전 재산'을 기부했다는 내용이었다. '아이리스'라는 이름으로 자신을 소개한 8살 소녀는 "저는 러시아 사람은 아니지만 전쟁이 일어난 것이 안타깝습니다. 모든 분들이 살아남길 바랍니다."라고 편지를 적었다. 편지 옆 동전 다섯 개는 소녀의 전 재산이었다. 해당 소녀는 자신이 가진 돈을 우크라이나에 보내줄 것을 요청하며 상황이 더 나아지길 바란다고 전했다.

<출처 : <http://www.sisa-news.com/news/article.html?no=192266>>



- 뉴스를 보니 어떤 마음이 들었나요?
- 소녀의 이야기에 얼마나 많은 사람들이 공감하고 있나요?
  - ④ 71,000개 이상의 '좋아요'와 수백 개의 댓글이 달렸습니다.
- SNS를 통한 착한 챌린지 사례 알아보기
- SNS를 통해 사회에 선한 영향력을 행사하는 다양한 챌린지들을 살펴봅시다.

## 〈참고〉 SNS 챌린지란?

SNS 챌린지란 누구나 참여할 수 있는 도전으로, 응원하고 싶은 일이나 자신의 신념을 해시태그(#)로 표현하는 것이다. 챌린지를 수행한 사진 혹은 동영상과 함께 해시태그에 메시지를 붙여 전달할 수 있다.

출처 : 휴먼에이드포스트(<http://www.humanaidpost.com>)

## [SNS를 통한 착한 챌린지 사례]

- 아이스 버킷 챌린지 : 루게릭병에 대한 관심을 환기하고 기부를 활성화하기 위해 2014년 시작된 챌린지. 참가자는 머리에 얼음물을 뒤집어쓰는 영상을 촬영한 뒤 SNS에 올리고 도전을 이어갈 세 명을 지목한다. 지목받은 사람은 24시간 이내에 얼음물을 쓰든지 기부를 하든지 해야 한다. 얼음물을 뒤집어쓰면서도 기부를 한 사람이 상당하며 본 챌린지를 통해 약 1025억 원이 기부되었다.

〈출처 : [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4\\_%EB%B2%84%ED%82%B7\\_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4_%EB%B2%84%ED%82%B7_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80)〉

- 용기내 챌린지 : 음식 포장으로 발생하는 불필요한 쓰레기를 줄이라는 취지에서 시작된 챌린지로 소비자가 직접 용기를 가져가 해당 용기에 식재료나 음식을 포장해오는 운동이다. SNS에 '용기내'를 검색하면 5.6만의 게시물과 함께 일회용 포장 용기가 아닌 다회용 그릇에 식재료를 담아 인증한 여러 사진들을 볼 수 있다.

● SNS를 통한 착한 챌린지 사례에는 무엇이 있나요?

② 아이스 버킷 챌린지, 용기내 챌린지 등이 있습니다.

● 해시태그를 통한 사회 참여 사례 알아보기

● 해시태그를 통해 사회 문제 해결에 참여한 다양한 사례를 살펴봅시다.



## 〈참고〉 해시태그

해시태그(hashtag)는 게시물에 일종의 꼬리표를 다는 기능이다. 특정 단어 또는 문구 앞에 해시(#)를 붙여 연관된 정보를 한데 묶을 때 쓴다. 해시(hash) 기호를 써서 게시물을 묶는다(tag)고 해서 해시태그라는 이름이 붙었다. 해시 기호 뒤 문구는 띄어 쓰지 않는다. 띄어 쓸 경우 해시태그가 아닌 것으로 인식한다.

처음에는 관련 정보를 묶는 정도의 기능으로 쓰였지만, 지금은 검색 등 다른 용도에도 쓰인다. 예컨대 인스타그램이나 페이스북 같은 SNS에 게시물을 올리고 해시태그를 달면, 다른 사용자도 그 게시물과 같은 해시태그를 단 게시물을 함께 찾아볼 수 있다.

출처: [네이버 지식백과] 해시태그 [hashtag]



### [해시태그를 통한 사회 참여 사례]

- 분홍셔츠데이 : 2007년 캐나다에서 시작되었다. 캐나다의 한 고등학교를 다니는 남학생이 분홍색 셔츠를 입었다는 이유로 왕따를 당하자 이 학생을 보호하기 위해 친구 두 명이 수십 벌의 분홍색 티셔츠를 구입해 다른 학생들과 함께 입도록 했다. 이에 착안해 청소년들은 따돌림에 대해 경고하고 괴롭힘을 방지하기 위해 #PinkShirtDay 라는 해시태그를 달기 시작했다.

<출처: <https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/20463410/N>>



- 우리는 인종차별에 반대합니다 : 2020년 미국에서 백인 경찰의 과잉 진압으로 흑인 남성이 사망한 사건에 미국 시민들이 분노했다. 희생자에 대한 추모 물결이 번지며 #BlackLivesMatter (흑인의 목숨도 소중하다) 해시태그에 대한 열기도 뜨거웠다. 국내 그룹 BTS 역시 해당 해시태그를 SNS에 올리며 전 세계 팬들의 각성을 촉구하고 약 12억 원을 기부했다.

<출처: <https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2020/06/582282/>>



- 해시태그를 통한 사회 참여 사례에는 무엇이 있나요?
  - ④ 분홍셔츠데이, 우리는 인종차별에 반대합니다 등이 있습니다.
- SNS를 통한 착한 챌린지, 해시태그를 통한 사회 참여 사례를 본 후 어떤 생각이 들었나요?

## 활동 2

## 책임이의 고민 해결을 위한 해시태그 만들기

### 책임이의 고민 확인하기

- 주말에 친구들과 신나게 놀고 싶어도 놀 곳이 없어 힘들어하는 책임이의 고민 확인하기
- 책임이의 고민은 무엇이었나요?
- 책임이의 고민 해결을 돕는 해시태그 만들기
- 책임이에게 도움을 주기 위해 어떤 해시태그를 만들어 사회 참여를 유도하면 좋을까요.

<해시태그 창작을 돕는 다양한 해시태그 캠페인 예시>

- 환경의 날 해시태그 캠페인 : #탄소뽕야 #2050탄소중립\_국민실천이답이다
- 온라인 괴롭힘 해시태그 캠페인 : #온라인괴롭힘\_뿌셔뿌셔
- 헌 옷 재활용 해시태그 캠페인 : #다시입다 #나의옷을입어줘

<해시태그 만들 시 주의할 점>

- '#'기호 뒤에 모든 글자를 붙여서 쓴다 - 띄어쓰기를 원할 시 '\_' 기호를 넣어준다
- 예시: #온라인 괴롭힘 (X), #온라인\_괴롭힘 (O)

### 활동 3

## 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기

### 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기

- 챌린지 예시 확인하기
- 앞서 살펴보았던 사회 참여를 위한 챌린지에는 어떤 것들이 있었나요?
  - ④ 아이스 버킷 챌린지, 용기내 챌린지 등이 있습니다.
- 아이디어 떠올리기
- 수업 시간에 살펴본 챌린지를 참고하여 책임이의 고민 해결을 위한 챌린지를 만들어봅시다.
- 여러분이 앞서 만든 해시태그와 어울리는 챌린지를 만들어봅시다.

#### TIP

- 모둠별로 모여 앞의 활동에서 각자 만든 해시태그를 공유하도록 한다. 가장 좋은 아이디어를 한 가지 정해 이에 맞는 챌린지를 만들도록 안내한다.
- 예시 #놀\_곳을\_찾습니다. #어린이는\_주말에\_놀고싶다
- 모둠별 스마트폰, 태블릿 PC 사용이 가능한 경우 챌린지 아이디어를 직접 표현한 뒤 사진 촬영까지 하도록 안내한다.
- 학급 패들렛 사이트 등 촬영한 사진을 공유할 수 있는 링크를 사전에 만들어 두고 촬영한 사진을 업로드 하도록 안내하여 학급 전체가 결과물을 공유한다.

### 디지털 기기 활용방안

- 활동지에 챌린지 제작하는 활동을 패들렛에 바로 업로드하는 활동으로 대체할 수 있습니다.
- ④ 패들렛에 챌린지에 적합한 이미지/영상과 함께 해시태그를 달아 올립니다.
- ④ 학생들은 다른 친구들이 올린 챌린지를 살펴보고 댓글을 달거나, 좋아요(하트)를 눌러 공감을 표시할 수 있습니다.



[ 패들렛 게시물 예시 ]



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 디지털 세상에서 어떠한 방법을 통해 사회 문제 해결에 참여할 수 있을까요?

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 세상에서 사회 문제 해결에 참여하는 태도를 가질 수 있도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ② 나는 디지털 시민으로서 ( 사회문제에 관심을 갖고 적극 참여 ) 하겠습니다.
  - ③ 나는 디지털 시민으로서 ( 사회 참여를 위한 온라인 챌린지에 관심을 갖고 더 나은 세상을 만들기 위해 노력 ) 하겠습니다.



## 참고자료 및 문헌

- 방탄소년단, '#BlackLivesMatter'에 12억원 기부  
(<https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2020/06/582282/>)
- 우크라이나 전 재산 기부한 8살 아일랜드 소녀 '몽클'  
(<http://www.sisa-news.com/news/article.html?no=192266>)
- 위키백과 - 아이스 버킷 챌린지  
([https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4\\_%EB%B2%84%ED%82%B7\\_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4_%EB%B2%84%ED%82%B7_%EC%B1%8C%EB%A6%B0%EC%A7%80))
- 혐오와 차별을 없애는 운동 - '오늘부터 해시태그'  
(<http://www.veritas-a.com/news/articleView.html?idxno=417088>)
- Pink Shirt Day를 아시나요?  
(<https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/20463410/N>)

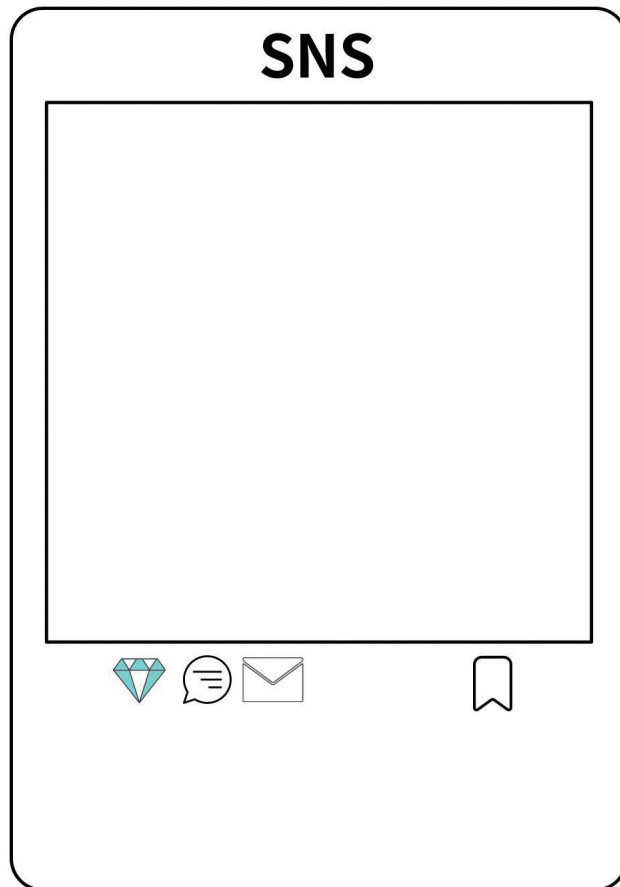


(                    )학교 (                    )학년 (                    )반 모둠: (                    )

## 해시태그와 어울리는 챌린지 만들기

모둠 친구들이 만든 해시태그를 살펴보고 가장 좋은 아이디어를 선정해 적어봅시다.

앞서 살펴본 착한 챌린지를 떠올리며 해시태그와 어울리는 챌린지를 만들어봅시다.



## 1. 학습목표

- 디지털안전, 디지털 공존, 디지털 책임의 중요성을 떠올리고 정리한다.
- 디지털 안전, 디지털 공존, 디지털 책임에 대한 복습 활동에 질서를 지켜 열심히 참여한다.
- 평화로운 디지털 세상을 만들기 위해 노력하며 실천하는 자세를 갖는다.

## 2. 학습 개요

단계	교수 · 학습 활동	시간(분)	준비물/자료
마음 열기	[도입] '책임'의 걱정 듣기 - 게임 세계에 갇힌 안전 공존 책임 탈출기	5	
활동하기	[활동1] 평화로운 디지털 세상 빙고게임 - 평화로운 디지털 세상 퀴즈를 풀고 답을 확인하며 빙고게임하기	10	활동지
	[활동2] 안전 · 공존 · 책임이와 함께하는 디지털 평화지킴이 게임 - 1~8차시동안 배운 내용으로 모둠별 평화지킴이게임 하기	20	PPT, 게임
정리하기	[정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기 - 1~8차시 내용 중 중요하다고 생각하는 점 생각하기 - 수업을 통해 다짐한 내용 공유하기	5	

## 3. 지도의 주안점

- 9차시는 1~8차시에서 중점적으로 다루었던 내용을 전체적으로 정리하고 복습하는 차시임을 인지하고 수업에 임하도록 한다.
- 학생들이 지나치게 학습적인 내용에 몰입하기보다 활동적인 부분을 강조하며 흥미를 유발하여 자연스럽게 습득되도록 한다.
- 활동2는 단순히 게임으로 끝나기보다는 지금까지 학습한 내용을 총정리하고 복습하는 활동임을 이해하도록 한다.
- 학생들의 특성과 시간에 따라 활동1이나 활동2 중에서 필요한 활동을 선택하여 한 가지만 선택하여 진행할 수 있다.



동기유발

- 게임 세계에 갇힌 안전 공존 책임 탈출기

어느 게임 세계에 갇혀버린 안전 공존 책임이. 이 세계에서 다시 현실로 돌아오기 위해서는 디지털 안전, 공존, 책임에 대한 퀴즈를 풀고 포인트를 모아야 한다! 게임에 갇힌 안전공존 책임이는 퀴즈를 풀기 위해 지금까지 배웠던 1-8차시 내용을 다시 떠올려본다. 빙고 게임으로 내용을 복습하고, 현실 세계로 돌아오기 위해 함께 문제를 풀어 포인트를 모아보자!



학습문제 확인

디지털 안전, 공존, 책임에 대해 복습하고, 평화로운 인터넷 세상을 만들기 위해 노력하는 마음가짐을 가질 수 있다.



## 활동하기

### 활동 1 평화로운 디지털 세상 빙고게임

#### 빙고 게임을 통해서 1-9차시 핵심내용 복습하기

- 주어진 활동지 문제를 풀고 답을 9칸 빙고판에 무작위로 섞어 써넣어 빙고게임하기

- (ㄱㅇㅈㅂ)란 '나'를 확인할 수 있는 정보를 말한다.
- 디지털 정보를 접했을 때 반드시 (ㄱㅈㅈㅂ)가 아닌지 확인한다.
- (ㅇㅇㅂㅍㄹ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등을 이용한 사이버 공간에서 다른 사람을 괴롭히는 행동을 말한다.
- 디지털 세상에서 사회 문제를 해결하는 방법에는 (ㅎㅅㅌㄱ) 만들기가 있다.
- 디지털 기기 (ㄱㅇㅇ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠져 과하게 몰입하는 것을 말한다.
- 악플을 줄이는 방법에는 (ㅅㅍ)을 달아 악플을 덮어버리는 방법이 있습니다.
- 공용 컴퓨터는 사용하며 로그인한 후 반드시 (ㄹㄱㅇㅇ)을 해야 한다.
- (ㅈㅈ)가 불분명한 링크를 누르면 안 된다.
- 디지털 세상에서도 항상 함께 노력하고 고민하는 (ㅎㅇ)이 필요하다.

### 활동 2 안전 · 공존 · 책임이와 함께하는 디지털 평화지킴이 게임

#### 1-8차시에 배운 내용으로 디지털 평화지킴이 게임하기

- 지금까지 배운 내용 정리를 위해 디지털 평화지킴이 게임하기

#### 디지털 평화 지킴이 게임

디지털 평화지킴이 게임은 기존 '마리오 정리게임'이라고 불리던 PPT 형식의 게임을 활용하여 평화로운 디지털 세상 만들기 퀴즈를 하는 게임이다. PPT로 게임을 만들고 모둠별로 팀을 이루어 문제를 선택하고 답을 맞히면 문제마다 주어지는 상점을 획득한다. 가끔 다른 팀의 점수와 바꾸기, 보너스 점수 등의 재미 요소도 섞여 있다.

 <p>활동2 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임</p>	 <p>활동2 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임</p> <p>Q 엽기 사진을 공유해 여러 명의 친구에게 웃음거리가 되게 만드는 것은 사이버 폭력의 유형 중에서 사이버 ( )에 해당합니다.</p> <p><b>명예훼손</b></p>
<p>게임이 시작되면 숫자가 짝 나옴과 학생들은 모둠별로 팀이 되어 번호를 하나 선택한다</p>	<p>선택한 번호에는 디지털 안전, 공존 책임 내용에 대한 문제가 있고, 모둠에서 문제 답을 시간 안에 화이트보드에 적는다</p>
 <p>활동2 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임</p>	 <p>활동2 안전, 공존 책임이와 함께하는 디지털 문화지킴이 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>10points: 한 팀을 골라 20점을 뺏음</li> <li>20points: 10점을 뺏김</li> <li>30points: 20점을 뺏김</li> <li>40points: 0 point</li> <li>50points: 0 point</li> </ul>
<p>어떤 번호에는 문제 대신 보너스가 주어진다</p>	<p>문제 답을 정확하게 맞히면 문제에 따라 각각 정해진 포인트를 얻게 되고, 보너스의 물음표 박스 세 개중에 하나를 선택하면 오른쪽의 아이템 중에 하나가 나온다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 순서대로 돌아가면서 문제를 선택해서 풀고 마지막에 제일 높은 포인트를 얻은 모둠 승리</li> <li>• 다른 모둠도 함께 문제를 풀어보도록 한다.</li> <li>• 모둠 내에서도 한 사람만 문제를 풀지 않고 서로 의논하고 돌아가면서 해결하도록 한다.</li> <li>• 틀리면 점수를 얻지 못하지만 되도록 정답을 맞힐 수 있도록 어려운 문제에는 힌트를 줄 수 있다.</li> <li>• 비슷한 게임 요소를 담은 정리게임이 많으므로 아래 디지털 안전 공존 책임에 대한 문제를 넣어 바꿀 수 있다.</li> </ul> <p>(참고 게임 틀 : 마리오 - <a href="https://bit.ly/3FrDtqk">https://bit.ly/3FrDtqk</a>          미스터리박스 - <a href="https://bit.ly/3Ujzrt">https://bit.ly/3Ujzrt</a>          신기한 과자가게 - <a href="https://bit.ly/4093d2P">https://bit.ly/4093d2P</a>          주토피아 - <a href="https://bit.ly/3yleo6w">https://bit.ly/3yleo6w</a>)</p>	



### [게임 문제]

- ① 다음은 무엇의 특징을 말하는 것일까요? (특정 사람을 알아볼 수 있다. 죽은 사람과 단체는 포함되지 않는다.)
- ② 쉽게 일어나는 개인정보 유출 상황 사례를 2가지 적어보세요.
- ③ 개인정보가 유출되면 어떤 피해를 입을 수 있을지 1가지만 적어보세요.
- ④ 다음은 개인정보 유출을 예방하는 방안 중 2가지입니다. 괄호 안에 들어갈 낱말을 순서대로 적으세요.  
( )를 주기적으로 바꾼다. / ( )가 불분명한 첨부파일 다운로드하지 않는다)
- ⑤ 엽기 사진을 공유해 여러 명의 친구에게 웃음거리가 되게 만드는 것은 사이버 폭력 유형 중 사이버( )에 해당합니다.
- ⑥ 다음 빈 칸에 들어갈 낱말을 적어보세요.  
(사이버 폭력의 유형 중에서 사이버 (따돌림)은 사이버 공간에서 특정 상대를 대화에 참여하지 못하게 하거나 채팅방에서 퇴장하지 못하게 하는 것과 같은 모든 행위를 말합니다.)
- ⑦ 사이버 폭력을 대처하는 방안을 나열한 것입니다. 빈 칸에 들어갈 낱말을 차례로 적어보세요. (흥분하지 말고 (ㅅㅅ)하게 대응한다. / (ㅈㅈ)를 꼭 확보한다. / 보호자, 학교, 전문기관, 경찰 등에 (ㄷㅇ)을 요청한다)
- ⑧ 다음 빈 칸에 들어갈 낱말을 적어보세요. 사이버 폭력의 유형 중에서 사이버 (스토킹)은 사이버 공간에서 원하지 않는 문자, 사진, 동영상을 반복적으로 보내 상대방에게 공포심이나 불안감을 주는 모든 행위를 말합니다.
- ⑨ 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠지는 것을 무엇이라고 합니까?
- ⑩ 디지털 과몰입을 예방할 수 있는 방안을 2가지 적어보세요.
- ⑪ 악플을 줄이는 방법에는 어떤 것들이 있었나요? 1가지만 적어주세요.
- ⑫ 얼굴을 합성하는 기술을 무엇이라고 할까요? 힌트 - ㄷㅍㅇㅋ
- ⑬ 디지털 기기를 사용해 모뎀 활동을 할 때 지켜야 할 예절을 적은 것입니다. 괄호 안에 들어갈 말을 차례대로 적어주세요 (( )의 확산을 막기 위해서 정보를 가져올 때는 자료의 출처를 올바르게 적습니다. 인공지능이 만든 글이나 다른 사람의 글을 함부로 ( )하지 않습니다.)
- ⑭ 디지털 정보가 믿을만한지 판별하는 방법을 1가지만 적어보세요.
- ⑮ 디지털 세상에서 사회 참여를 유도하기 위해 SNS를 통해 사회 참여를 유도하여 선한 영향력을 행사하는 방법에는 ( ) 만들기가 있습니다.
- ⑯ 디지털 세상에서도 항상 함께 노력하고 고민하는 (ㅎㄷ)이 필요하다.
- ⑰ 사이버 폭력의 유형 중에서 스마트폰, 컴퓨터 등을 이용한 사이버 공간에서 다른 사람을 괴롭히는 행위는 무엇입니까?
- ⑱ 개인정보 유출을 막기 위해서 공용 컴퓨터는 사용 후 반드시 ( )을 해야 한다.
- ⑲ 데이터 핫스팟 공유를 강요하는 행위는 사이버( )에 해당한다.
- ⑳ SNS와 같은 디지털 활동에 지나치게 빠지면 어떤 문제가 발생하게 될지 적어봅시다.

- 게임을 통해 평화로운 디지털 세상 만들기를 위한 방법 정리 및 복습하기



## 정리하기

### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 수업을 통해 디지털 안전, 공존, 책임에 대해 복습하며 가장 중요하게 생각하는 점이 무엇인지 이야기해 봅시다.
  - ④ 사이버 폭력에 대한 내용이 조금 헛갈렸는데 게임을 통해 확실히 알게 되었습니다.
  - ④ 지금까지 평화로운 디지털 세상을 만들기 위한 다양한 방법을 복습했습니다.

### 앞으로의 행동 다짐하기

- 디지털 시민의식을 갖고 지켜나가는 태도를 가질 수 있도록 앞으로의 다짐을 적어봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 디지털 안전, 디지털 공존, 디지털 책임에 대해 생각하며 평화로운 디지털 세상을 만들기 위해 노력 ) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 ( 그동안 배운 내용을 잘 지켜 평화로운 디지털 세상을 만들기 위해 노력 ) 하겠습니다.

(                    )학교 (                    )학년 (                    )반 (                    )번 이름: (                    )

## 빙고 게임을 위한 퀴즈 풀기

다음 문제를 보고 들어갈 초성을 적어주세요

	문제	정답
1	(ㄱㅇㅈㅂ)란 '나'를 확인할 수 있는 정보를 말한다.	
2	디지털 정보를 접했을 때 반드시 (ㄱㅍㅈㅂ)가 아닌지 확인한다.	
3	(ㅅㅇㅂㅍㅇ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등을 이용한 사이버 공간에서 다른 사람을 괴롭히는 행동을 말한다.	
4	디지털 세상에서 사회 문제를 해결하는 방법에는 (ㅎㅅㅌㅇ) 만들기가 있다.	
5	디지털 기기 (ㄱㅇㅇ)이란 스마트폰, 컴퓨터 등 디지털 기기에 지나치게 빠져 과하게 몰입하는 것을 말합니다.	
6	악플을 줄이는 방법에는 (ㅅㅍ)을 달아 악플을 덮어버리는 방법이 있다.	
7	공용 컴퓨터는 사용하며 로그인한 후 반드시 (ㅇㅇㅇ)을 해야 한다.	
8	(ㅇㅇ)가 불분명한 링크를 누르면 안 된다.	
9	디지털 세상에서도 항상 함께 노력하고 고민하는 (ㅎㅇ)이 필요하다	

## 빙고 게임하기

다음 빈 칸에 퀴즈 정답 9개를 원하는 순서대로 한 칸에 하나씩 적고 빙고게임을 해봅시다.


## 1. 학습목표

- 디지털 시민의식을 이루고 있는 핵심가치와 세부영역을 이해한다.
- 디지털 시민의식을 담은 캠페인 노래를 제작한다.
- 아름다운 디지털 세상을 함께 만들고자 하는 자세와 태도를 갖는다.

## 2. 학습 개요

단계	교수·학습 활동	시간(분)	준비물/자료
마음 열기	[도입] 숨어 있는 단어를 찾아라 - 노래의 가사를 맞추고 개사한 노래를 부르며 학습할 내용 예상하기 - 낱자들을 조합하여 디지털시민성 핵심가치, 세부 영역 명칭 맞추기 - 디지털 시민의식 핵심가치와 세부영역 돌아보기	5	'친구가 되는 멋진 방법' 음원
활동 하기	[활동1] 같은 노래 다른 가사 - 개사할 노래 불러보기 또는 개사할 노래 선택하기 - 디지털 시민의식을 담은 캠페인송을 '같은 노래 다른 가사'로 협동하여 만들기	15	활동지, 회전 다트판(원판), 보드마카, 디지털 기기
	[활동2] 함께 부르는 디지털 시민송 - 모둠별 디지털 시민송 함께 살펴보기 - 모둠별로 발표한 디지털 시민송 중에서 좋았던 곡을 투표로 한 곡을 뽑아서 학급이 함께 불러보기	15	활동지, 색도화지, 매직펜 투표용 스티커 실물화상기
정리 하기	[정리] 학습한 내용 확인 및 다짐하기 - 함께 한 활동에 대해 생각하고 느낀 점 나누기 - 디지털 시민으로서의 다짐 나누기	5	

## 3. 지도의 주안점

- 본 차시는 디지털 시민의식에 대해 앞 차시에서 배웠던 내용들을 복습하고 종합하는 차시이다. 디지털 시민의식의 핵심가치인 디지털 안전, 디지털 공존, 디지털 책임과 세부영역인 개인정보보호, 사이버폭력대응, 과몰입 방지, 자기 정체성, 타인 존중, 공유·협업, 정보 판별, 사회 참여, 가치 창출이 담긴 디지털 시민송(song)를 학급 친구들과 협동하여 제작해 보도록 한다. 더불어 학생들이 만든 창작물에 우리가 바라는 올바른 디지털 세상을 만들자는 캠페인 요소가 담기도록 한다.

- 디지털 시민송은 기존에 알려진 곡 또는 음악시간에 배웠던 곡들 중 한 곡을 정해 개사하는 형식으로 하며 교사가 직접 곡을 제안해도 되고, 학생들이 좋아하는 곡을 선정할 수도 있다.
- 교사는 학생들이 개사한 곡을 전체가 볼 수 있도록 제시함으로써 학급 전체 학생이 함께 노래를 불러보는 경험을 갖게 할 수 있다.



## 마음열기

### 동기유발

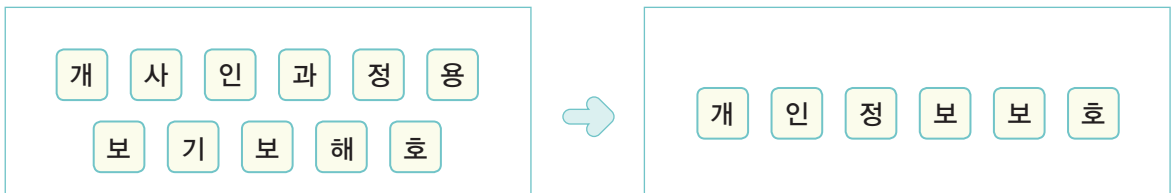
- 『숨어 있는 단어를 찾아라』를 해 봅시다.
- 선생님과 함께 노래를 불러보면서 수업을 시작하겠습니다. 노래 제목은 '친구가 되는 멋진 방법'입니다. 노래 가사가 숨겨져 있으니 잘 듣고 가사를 맞춰 보세요.
- 숨어 있는 가사는 인사, 맞장구, 조금만, 이해, 진심, 친구, 마음, 들어주기입니다.
- 선생님이 이 노래 가사를 다음과 같이 바꾸어 보았어요. 이 가사로 다시 함께 불러볼게요.

제목 : 디지털 시민이 되는 멋진 방법

♫ 첫 번째로 정보보호 사이버폭력예방 두번째  
세 번째엔 진심으로 과몰입 방지 (그래그래)  
그 다음에 시작하는 자기정체성은 네 번째  
하고픈 말 빨리하고 싶지만 타인을 존중해요  
(후렴) 하하하하 공유 협업해요 그래그래 정보판별 신중하게  
맞아맞아 진심으로 나누다 보면 정말정말 디지털이 좋은  
나의 공간이 된 걸, 디지털 시민 이렇게 되도록 모두모두 노력해요  
라랄라라 한 걸음 라랄라라 두 걸음 아름다운 디지털 세상 만들어 봐요

- (선택) 선생님이 보여주는 화면에 낱자들이 흩어져 있습니다. 이 낱자들 중에 몇 가지를 합하면 지금까지 우리가 배웠던 디지털 시민의식에 대한 단어가 숨어 있습니다. 어떤 단어가 숨어 있는지 맞춰 보시기 바랍니다.


(화면과 학생 답 예시)



- 개인정보보호입니다.

- 노래 속에 담겨 있던 내용은 무엇이었죠? 맞아요, 디지털 시민의식에 대한 내용이에요. 지금까지 배웠던 디지털 시민의식을 되돌아봅시다.

핵심가치	세부 영역	의미
디지털 안전	개인정보보호	정보 유출로 인한 피해로부터 자신을 보호
	사이버 폭력대응	과도한 디지털 기기 사용에서 벗어나 온/오프라인 생활을 관리
	과몰입 방지	디지털 세상의 폭력 위험(악플, 사이버불링 등)에 적절한 대처
디지털 공존	자기정체성	디지털 활동으로 형성되는 자신의 이미지를 올바르게 인식하고 관리
	타인 존중	예의와 규칙을 지키며 긍정적으로 타인과 의견을 공유하고 관계 형성
	공유 · 협업	타인과 공동의 목표를 달성하기 위해 정보를 나누고 협력
디지털 책임	정보 판별	비판적 사고를 통해 정보의 옳고 그름을 판단
	사회 참여	디지털 세상에서 지역사회 및 글로벌 문제 해결에 참여
	가치 창출	디지털 콘텐츠 수정 · 편집 · 창조를 통한 사회적 공헌



• 개념이 되는 단어들을 정확히 알고 그것을 외우는 것이기 보다는 그 동안 배웠던 내용을 되돌아 보는 것에 주안점을 두도록 합니다. 선택 활동 시, 학생들이 퀴즈를 어렵게 느낄 경우, 단어들을 함께 살펴보는 것으로 수업을 운영할 수 있습니다.

### 학습문제 확인

디지털 시민의식을 담은 디지털 시민송(Song)을 만들어 함께 불러볼 수 있다.



### 활동하기

#### 활동 1 같은 노래 다른 가사

##### 개사할 노래 불러보기 또는 개사할 노래 선택하기(전체 활동)

- 디지털 시민의식을 담은 노래를 만들려고 합니다. 오늘 개사할 곡은 앞에서 함께 불러 본 '친구가 되는 멋진 방법'입니다.
- (선택) 디지털 시민의식을 담은 노래를 만들려고 합니다. 우리가 음악 시간에 배웠던 노래 중 하나를 골라서 개사를

하려고 합니다. 어떤 노래가 좋을지 음악교과서를 펼쳐놓고 함께 정해 봅시다.

- ▶ 우주자전거, 구슬비, 안녕, 라쿠카라차, 숫자송, 고기잡이, 풍당풍당, 작은별, 고기잡이, 아기염소, 넌 할 수 있어, 도레미송 등(해당 학년에서 배웠던 곡 중 선정하기)
- 여러분이 말한 곡을 회전 다트판에 옮겨 적었습니다. 다트판을 돌려 곡을 정해보겠습니다.
- 그럼, 우리가 정한 노래를 다함께 불러봅시다.

### 디지털 시민의식을 담아 노래 개사하기(모둠 활동)

- 우리가 함께 선택한 노래의 가사를 모둠별로 디지털 시민의식을 담아 바꾸어 봅시다. 우리가 바꾼 노래로 디지털 세상을 좀 더 아름답게 만들 수 있도록 가사를 바꾸어 보면 좋겠습니다. 가사를 다 바꾼 모둠은 함께 작은 소리로 연습해 봅시다.
- ▶ 모둠별로 노래를 개사하고 개사한 노래를 활동지 또는 색도화지에 옮겨 적는다.
- ▶ 모둠별로 개사한 노래를 연습한다.

#### TIP

- 디지털 시민의식의 하위 개념인 개인정보보호, 사이버 폭력대응, 과몰입 방지, 자기정체성, 타인 존중, 공유·협업, 정보 판별, 사회 참여, 가치 창출이 골고루 담긴 디지털 시민송을 만들도록 편안하고 자유로운 분위기를 만들어 줍니다. 곡의 가사를 나누어도 좋습니다.
- 디지털 시민의식이 담고 있는 개념이 많으므로 디지털 안전송, 디지털 공존송, 디지털 책임송으로 나누어 제작할 수 있도록 허용해도 좋습니다.

### 디지털 기기 활용방안

- 개사한 노래를 패들렛에 옮겨 적을 수 있습니다.
  - ▶ <https://ko.padlet.com/>에 접속합니다.
- AI 음악도구 word synth와 assist melody를 활용하여 디지털 시민의식 함양을 위한 문구를 간단한 음으로 표현할 수 있습니다. 노래가 되지는 않지만 흥미로운 활동이 될 수 있습니다.
  - ▶ <https://creatability.withgoogle.com/word-synth/> 접속합니다.
  - ▶ 구글에서 assist melody에 접속합니다.

## 활동 2 함께 부르는 디지털 시민송(Song)

### 디지털 시민송(Song)을 모둠별로 발표하기(전체 활동)

- 모둠별로 만든 디지털 시민송을 함께 불러 봅시다.
  - ④ 모둠별로 개사한 가사를 함께 전체화면을 통해 살펴보며 불러본다.

#### TIP

- 교사는 해당 학년 음악교과서의 음원을 준비하도록 합니다.
- 학생들이 발표하는 노래 가사를 화면에 바로 보여주어 학급 전체 학생들이 노래의 가사를 함께 볼 수 있도록 해 줍니다. 고학년 학생들의 특성상 모둠별 발표는 지양합니다.
- 색도화지에 크게 적어서 가사가 잘 보이게 할 수도 있습니다.

### 우리반 디지털 시민송(Song) 정하고 함께 불러보기(전체 활동)

- 디지털 시민송 중 인상적이고 잘 만들어진 곡을 한 곡 투표로 선정해 봅시다.
  - ④ 칠판에 붙은 모둠별 활동지 또는 가사를 적은 색도화지에 선생님께서 주신 투표용 스티커를 붙인다.
- 우리가 함께 뽑은 디지털 시민송을 다함께 한 목소리로 불러 봅시다.

#### TIP

- 우리반 디지털 시민송을 뽑을 때 공정하게 뽑을 수 있도록 분위기를 이끕니다.
- 공정한 투표를 위해 1인당 2~3개의 스티커를 주고, 자신이 속한 모둠을 투표하지 않도록 합니다.
- 스티커를 받고 전체 학생이 한 번에 나오지 않고 조별로 질서 있게 나오게 합니다. 바르게 앉아 있는 조부터 나오게 한다고 하여 정숙을 이끌어도 좋습니다.

### 디지털 기기 활용방안

- 패들렛의 댓글 기능을 활용하여 투표할 수 있습니다. 패들렛에는 '좋아요' 기능이 없으므로 댓글로 '좋아요'라고 적어주는 방식으로 투표합니다.
  - ▶ <https://ko.padlet.com/>에 접속합니다.
- 시 음악도구로 만든 멜로디도 패들렛에 공유하여 발표할 수 있습니다.



노래 가사 바꾸기(3-4명) 노래의 가사를 친구들과 협동하여 디지털 시민의식에 맞게 바꾸어 봅시다.

선택한 곡명 : ( 친구가 되는 멋진 방법 )

♫ 첫 번째는 정보보호 사이버폭력예방 두번째

세 번째엔 진심으로 과몰입 방지 (그래그래)

그 다음에 시작하는 자기정체성은 네 번째

하고픈 말 빨리하고 싶지만 타인을 존중해요

(후렴) 하하하하 공유 협업해요 그래그래 정보판별 신중하게

맞아맞아 진심으로 나누다 보면 정말정말 디지털이 좋은

나의 공간이 된 걸, 디지털 시민 이렇게 되도록 모두모두 노력해요

라랄라라 한 걸음 라랄라라 두 걸음 아름다운 디지털 세상 만들어봐요

### 활동 3 심화(선택) 활동

#### 우리반 디지털 시민송 뮤직비디오로 제작하기

- 우리반 디지털 시민송을 영상으로 제작하여 온라인에 공유해 봅시다.
- (선택 1) 가사를 우리반 학생 수에 맞게 나누고 그 가사 또는 디지털 시민의식에 어울리는 그림을 그리겠습니다. 그 그림과 가사를 연결해서 뮤직 비디오를 만들어 봅시다.
- (선택 2) 모둠별로 노래에 어울리는 춤동작을 만들어 뮤직비디오를 만들어 봅시다.

#### TIP

- 교사는 학생들이 제작한 그림 또는 영상을 촬영해서 '뱀믹스', 'Vlo(블로)'등과 같은 무료 동영상 편집 프로그램으로 뮤직비디오를 완성시켜 줄 수 있습니다.
- 학생들이 가지고 있는 스마트 기기로 모둠별로 뮤직비디오를 만들어서 공유사이트(구글, 패들렛 등)에 업로드 하여 함께 볼 수 있습니다.



## 정리하기

### 오늘 함께 한 활동에 대해 생각하고 느낀점 나누기

- 오늘 디지털 시민의식을 되돌아보고, 디지털 시민송을 만들어 보았습니다. 함께 활동을 하면서 생각하고 느낀 점을 이야기해 봅시다.

### 학습한 내용 확인하기

- 오늘 수업을 통해 새롭게 알게 된 것은 무엇이 있는지 이야기 해 봅시다.
  - ④ 디지털 시민의식에는 안전, 공존, 책임이 있음을 되돌아보았습니다.
  - ④ 디지털 안전에는 개인정보보호, 사이버 폭력대응, 과몰입 방지가 있음을 복습했습니다.
  - ④ 디지털 공존에는 자기정체성, 타인 존중, 공유·협업이 있음을 복습했습니다.
  - ④ 디지털 책임에는 정보 판별, 사회 참여, 가치 창출이 있음을 복습했습니다.
  - ④ 노래를 통해 세상에 우리의 목소리를 전달할 수 있다는 것을 알게 되었습니다.

### 다짐하기

- 디지털 시민의식에 대해 함께 다짐해봅시다.
  - ☞ '나는 디지털 시민으로서 ( ) 하겠습니다.'
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 (안전한 디지털 세상을 만들도록 노력) 하겠습니다.
  - ④ 나는 디지털 시민으로서 (아름다운 디지털 세상을 만들도록) 하겠습니다.

