

2020년

학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

해외 사이버폭력 정책 동향 및 국내 사이버폭력 예방교육 방향 모색

- 일 시** 2020년 12월 18일(금) 13:30 ~ 17:00
- 방 법** Cisco Webex Meetings을 통한 실시간 온라인 포럼
- 주 최** 교육부 · 전라남도교육청
- 주 관** 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터

「2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼」 계획(안)

-해외 사이버폭력 정책 동향 및 국내 사이버폭력 예방교육 방향 모색-

< 교육부·전라남도교육청 / 한국청소년정책연구원 >

□ 개요

- (목적) 학교폭력 양상 대응을 위한 사이버폭력 예방교육 방향 모색
 - (주최/주관) 교육부·전라남도교육청 / 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터
 - (주제) 해외 사이버폭력 대응 동향 및 국내 사이버폭력 예방교육 방향
 - (일시) 2020. 12. 18.(금), 13:30 ~ 17:00
 - (대상) 학교폭력 예방교육 컨설팅단, 어울림 프로그램 나눔학교 교원, 시도교육청 및 유관기관 관련자 등 1,000여명
 - (방법) 실시간 온라인 포럼
 - ① 포럼의 모든 내용은 Cisco Webex Meetings 프로그램을 활용하여 실시간 시청
 - ② 본 포럼 대상자에게 관련 URL 안내 및 문자 발송
- ※ 온라인 실시간 스트리밍 포럼 녹화영상은 추후에 youtube나 학교폭력예방교육지원센터 누리집(stopbullying.re.kr)에 탑재 예정

□ 주요 내용

- 해외 사이버폭력 대응 동향 및 시사점
 - 국내 사이버폭력 예방교육 방향 및 예방프로그램의 실제
- ※ 세부일정은 '참고1' 참고

참고 1

「2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼」 세부 일정

사회: 성윤숙 센터장(한국청소년정책연구원)

시간	내용
13:30~13:40 (10')	[개회식] 개 회 사 한국청소년정책연구원 기획조정본부장 김현철 환 영 사 교육부 학교생활문화과장 원용연
13:40~14:30 (50')	[토론 1] 해외 사이버폭력 대응 동향 분석 및 시사점 모색 좌 장 총신대학교 사회복지학과 교수 손병덕 주제발표 동국대학교 경찰행정학부 교수 조운오 토 론 경인교육대학교 윤리교육과 교수 임상수 한국정보화진흥원 연구위원 김봉섭
14:30~15:20 (50')	[토론 2] 우리나라 사이버폭력 예방교육의 현황 및 개선 방향 좌 장 총신대학교 사회복지학과 교수 손병덕 주제발표 이화여자대학교 교육학과 교수 오인수 토 론 공주교육대학교 윤리교육과 교수 서강식 도선고등학교 교사 우선하
15:20~15:40 (20')	휴식
15:40~16:40 (60')	[발표 3] 국내 사이버폭력 예방교육 프로그램 운영의 실제 발 표 경남 하천초등학교 교사 임승용 경남 경상대학교사범대학부설중학교 교사 진국희 강원 남춘천여자중학교 교사 신화진 경기 평촌고등학교 교사 조종현
16:40~16:50 (10')	질의응답
16:50~	폐회

※ 위 일정은 당일 대내외적 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

목 차

■ [토론 1] 해외 사이버폭력 대응 동향 분석 및 시사점 모색

주제발표 | 조윤오 교수 (동국대학교 경찰행정학부) | 1

토론 | 임상수 교수 (경인교육대학교 윤리교육과) | 23

토론 | 김봉섭 연구위원 (한국정보화진흥원) | 27

■ [토론 2] 우리나라 사이버폭력 예방교육의 현황 및 개선 방향

주제발표 | 오인수 교수 (이화여자대학교 교육학과) | 33

토론 | 서강식 교수 (공주교육대학교 윤리교육과) | 57

토론 | 우선하 교사 (도선고등학교) | 61

■ [발표 3] 국내 사이버폭력 예방교육 프로그램 운영의 실제

발표 | 임승용 교사 (경남 하천초등학교) | 65

발표 | 진국희 교사 (경남 경상대학교사범대학부설중학교) | 77

발표 | 신화진 교사 (강원 남춘천여자중학교) | 93

발표 | 조종현 교사 (경기 평촌고등학교) | 129

**[토론 1] 해외 사이버폭력 대응
동향 분석 및 시사점 모색**

주제발표

| 조윤오 교수 (동국대학교 경찰행정학부) |

사이버불링 해외 법 제도 및 정책 연구



동국대학교 경찰사법대 조운오
2020년 11월



목 차

- 1) 사이버불링 및 폭력의 개념 및 유형
- 2) 사이버불링의 처벌 근거 법령
- 3) 사이버폭력 행위 특성 및 발생 양상
- 4) 사이버폭력 행위자 프로파일링
- 5) 사이버불링 해외 처벌규정 및 정책
- 6) 결론



강사 소개하기!!!

- 동국대학교 경찰사법대 교수 (2008-now)
- 법무부 보호관찰심사위원회
- (2018-now)
- 동국대 학생상담심리센터장(2016-2018)
- 존제이 형사사법대 뉴욕시립대 Ph.D. 강의 CUNY (2005-2008)
- 법무부 보호관찰관 Probation and Parole Officer (2000-2005)

사이버불링의 개념



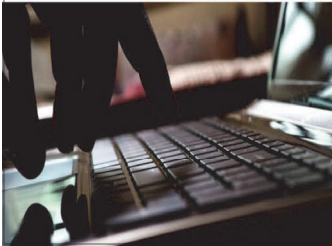
4

- 사이버폭력 범죄란?
 - ▣ 사이버공간에서 이루어지는 모든 형태의 폭력
 - ▣ “디지털 기술의 발전과 인터넷 플랫폼 다변화를 기반으로 한 사이버 공간에서의 불법적이고 부당한 기술 매개 성폭력 행동 전체” - 디지털성범죄(김은경, 2001; 박초아, 2012; 김현아 외, 2017; 장다혜·김수아, 2018)
- 특히, 사이버불링이란 악의적이고 반복적인 방식으로 이루어지는 타인에 대한 위해 행위로서 컴퓨터나 핸드폰 등의 전자장치를 사용하는 행위 (“**Cyberbullying**” as “willful and repeated harm inflicted through the use of computers, cell phones, and other electronic devices.”)
- 최근에는 학생들이 전자장치를 이용해 의도적이고, 반복적인 방식으로 “**힘의 불균형**” 을 악용해 약한 학생을 괴롭히는 행위 (Cyberbullying involves **a student using electronic devices** to post or send content **intentionally and repeatedly** in order to harm a weaker student(Philip Lee, 2016).

사이버폭력의 유형

5

- 사이버 성폭력 [디지털 성범죄W\[95회 본방\] 이별, 악몽, 공포 ... '인격 살인' 리벤지 포르노 - YTN.mp4](#)
- 사이버 스토킹
- **사이버 따돌림(사이버불링): 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률**
 사이버 따돌림이란 인터넷 등 전자통신기기를 이용하여 학생이 특정 학생을 대상으로 지존적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고립 또는 괴롭힘을 당하는 등의 행위
- 사이버 언어폭력
- 사이버 명예훼손 [디지털 성범죄W본방 몰카 촬영 75% 아는 사람에게 당한다 - YTN.mp4](#)
- 신상정보 유출 등 (이성일, 2017) [디지털 성범죄W정부, 디지털 성범죄 피해 지원... "몰카 영상 삭제 도와드려요" - KBS뉴스 \(News\).mp4](#)



디지털 성범죄 행위 특성 및 발생 양상

- Powell & Henry, 2018 -

6

- 디지털성범죄(TFSV:Technology-Facilitated Sexual Violence) 행위 특성 5개

1) 온라인 성적 괴롭힘 (Online sexual harassment)

2) 섹슈얼리티 기반 괴롭힘 (Gender and sexuality based harassment)

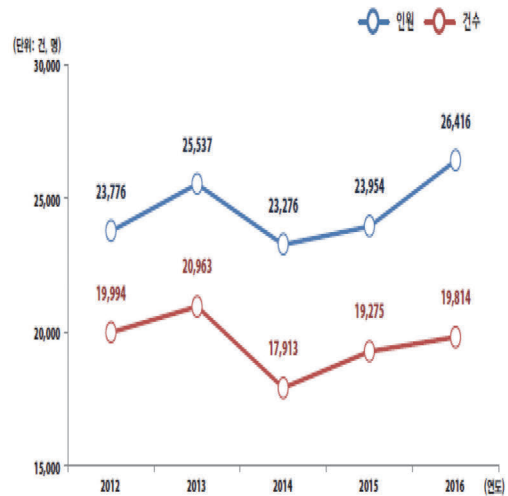
3) 사이버 스토킹 (Cyber-stalking)

4) 이미지 기반 성적 착취 리벤지 포르노 (Image based sexual exploitation including revenge pornography)

5) 커뮤니케이션 기반 성적 착취 (Communication technologies to enable to sexual assault and to coerce a victim into the unwanted sexual act)

디지털 성범죄(사이버불링 포함) 추이

- 불법 콘텐츠의 촬영/유포가 용이해짐에 따라 불특정 다수를 향한 디지털 성범죄가 발생하게 되고, 이에 따른 사회적 불안감 증폭 [디지털 성범죄 예방보복성 영상물 피해자로 산다는 것 \(디지털성범죄 박멸 #2\).mp4](#)
- 국내 성범죄 발생실태를 보면, 오프라인에서 발생하는 강간, 추행 등 범죄보다 사이버공간에서의 “디지털 성범죄” 증가세



〈 도표 1-22 〉 컴퓨터범죄(정보통신망법) 발생 추이 (2012년~2016년)

기타: 지인 및 여친 능욕 디지털 성범죄

사건/사고

'지인 능욕방'이라니...청소년 단독방 성범죄도 심각

CBN뉴스 박달 인턴기자 기자 | 2019-04-10 15:30

뉴스듣기

3

17

가

☰

각종 성범죄 모의 및 실행 후 인증샷 공유
범죄 행위 생중계 하듯 공유...영웅시 하기도



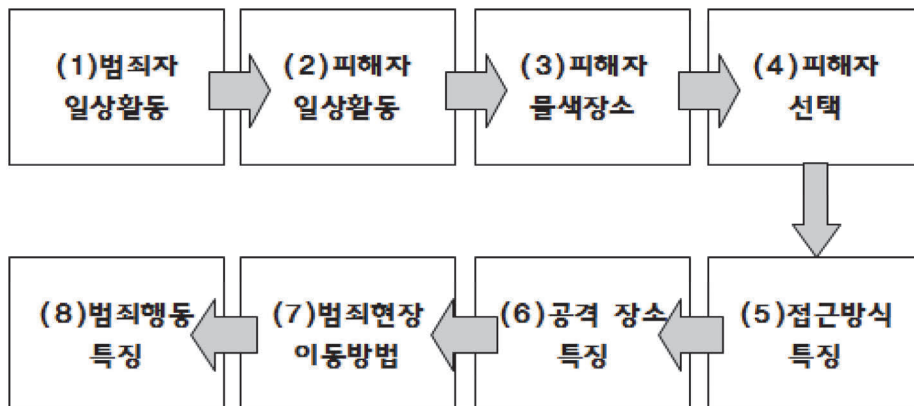
가해자에 대한 프로파일링 접근방법

9

- 범죄자 프로파일링이란 (profiling) ?
 - 범죄 현장에서 발견되는 다양한 정보를 체계적으로 수집, 분석하여 범죄자의 인구사회학적 특징 등을 예측해 내는 기법이다(Goodwill & Alison, 2007).
- 프로파일링 방법 중 성범죄자의 피해자 의사결정 및 관련 요인을 귀납적 방식으로 분석해 내는 것을 “합리적 선택 발견(Rational Choice Heuristic)” 기법이라고 한다(Petrosino & Brensilber, 2003).
- 성범죄로 보호관찰처분을 받은 범죄자들이 행동패턴을 파악하고, 피해자를 선택할 때 어떤 의사결정 기제를 갖고 있는지를 이해함으로써 범죄자의 재범을 막고 사회복귀를 지원하는데 프로파일링 데이터가 유용한 기초 자료로 활용될 수 있다 (김지영, 박지선, 박현호, 2009).

합리적 선택 발견법(Rational Choice Heuristic)

10



※ Beauregard 등(2007)의 연구 "A Descriptive Model of the Hunting Process of Serial Sex Offenders: A Rational Choice Perspective" 中 p. 452.

사이버불링 피해자 특성: 가해자 프로파일링 기반

11

■ 법무부 신상정보 등록제도 시스템의 성범죄자(성인) 전체 데이터 검토(2013-2014)

- 신상정보 등록 대상자 **16,190명**을 분석하여 인구사회학적 특징과 가해자 행동 특징, 피해자 특징 및 범죄 발생 주변 환경 특징 등을 “합리적 선택 발견법(Rational Choice Heuristic)” 프로파일링 프레임 차원에서 살펴봄(Petrosino & Brensilber, 2003).
- 성인 대상의 경우 추행이 총 5,113명으로 전체의 약 31.6%에 해당하는 것으로 나타남.
- 성인을 대상으로 한 강간 사건이 3,565명으로 전체의 22%에 해당하는 것으로 나타남.
- 청소년 미성년자에 대한 성범죄가 3,217명 으로, 전체의 약 19.9%에 해당하는 것으로 나타났고, 카메라 촬영 등의 범죄가 전체의 12.2(1,981명)%에 해당하는 것으로 나타남.
- 강간/추행 등 전통적 성범죄자는 87.85(14,209명)%에 해당함.

디지털 성범죄자에 대한 프로파일링

12

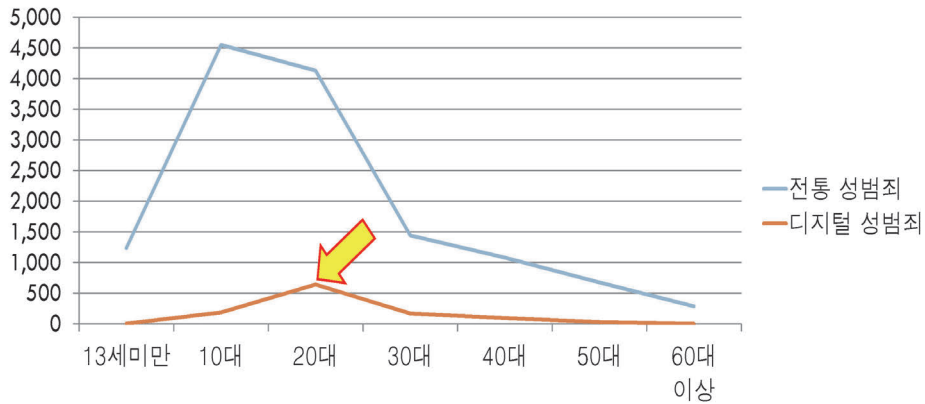
□ 디지털성범죄자의 피해자 연령 차이: 성인과 청소년의 비율

구분	빈도(명)	퍼센트(%)
성인 대상 디지털 성범죄자	1,590	80.3%
청소년 대상 디지털 성범죄자	391	19.7%
전 체	1,981	100.0%

디지털 성범죄자에 대한 프로파일링

13

□ 디지털성범죄자와 전통적 성범죄자의 피해자 연령 비율



디지털 성범죄자에 대한 프로파일링

14

□ 디지털성범죄자와 전통적 성범죄자의 가해자 1인의 피해자 인원수 비율

디지털 성범죄자			전통적 성범죄자		
피해자 수	빈도(명)	퍼센트(%)	피해자 수	빈도(명)	퍼센트(%)
1명	886	56.7%	1명	11,989	88.1%
2-3명	270	17.3%	2-3명	1,345	9.9%
4-5명	104	6.7%	4-5명	167	1.2%
6명 이상	303	19.4%	6명 이상	111	0.8%
전체	1,563	100.0%	전체	13,612	100.0%

결론 및 정책적 제언

15

주요 결론 1

고위험급 디지털 성범죄자 예측 데이터 마련: 네티켓 사용 문제자 선별, 사전 교육 필요

- 디지털 성범죄 가해자에 대한 프로파일링을 통해 재범 방지 전략 및 범죄자 사후 지도 및 관리를 위한 효율성 증가

주요 결론 2

디지털 성범죄에 RCH 모델 적용: 오프라인 + 온라인 청소년 대상 모델 개발 필요

- 디지털 성범죄에 **합리적 선택 발견법(Rational Choice Heuristic)모델** 적용 시도
- 단, 추가 요인으로 범죄자 SNS 온라인 사용 패턴 변수 필요

주요 결론 3

디지털 성범죄자의 직업군 안정적: 학생 일상활동 변화(사이버공간 속 행동변화, 모니터링)

- 디지털 성범죄자의 직업군 : **사무직 28.1%** > 무직 26.9% > 단순노무 10.1%
- 전통적 성범죄자의 직업군 : 무직 40.0% > 사무직 14.7% > 단순노무 13.2%

결론 및 정책적 제언

16

주요 결론 4

피해자 연령을 통한 피해자 일상활동 유추 가능

- 디지털 성범죄의 전체 피해자의 **56.6%**가 **20대 성인 여성(10대는 약 17%)**
- 전통적 성범죄는 전체 피해자 연령이 13세 미만(9%), 10대(30%), 20대(33%)로 고루 퍼져 있는 것으로 나타남.

주요 결론 5

복수의 피해자 발생 가능성 염두, 다수 피해 예방, 수사 필요

- 디지털 성범죄 56.5%가 1명의 피해자이고, 그 외는 복수의 피해자가 발생함(**타인을 대상으로 한 불특정 다수의 경우는 불법 촬영물 촬영 유포인 것으로 나타남**)
- 전통적 성범죄는 88.1%가 1명의 피해자인 것으로 나타남

주요 결론 5

피해자 특성(아동/청소년 여부)을 통한 피해자 선택 유추 가능

- 아동, 청소년을 대상으로 한** 디지털 성범죄는 전체의 **19.7%**에 해당함.

결론 및 정책적 제언

17

주요 제언 3

사이버불링 대한 강력한 제재조치 필요, 법집행 및 문제행동 수정 방안 마련

- 재범발생 비율이 상대적으로 높다는 특징을 고려하여 디지털 성범죄자에 대한 엄정한 제재조치 집행 및 온라인 성범죄 문제행동 수정 교육 프로그램 개발 필요
- 디지털 성범죄피해자 접근 금지 부가조치 등 2차 범행 추가 유포(보복행위) 방지 준수사항 및 소년 보호처분 수감명령, 보호관찰 마련

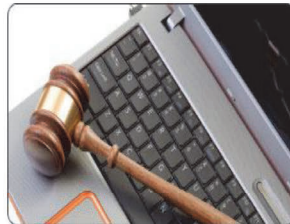
주요 제언 4

사이버불링 관련 재범을 억제하기 위한 지역사회 교정활동 전략 도입

- 위치추적 전자감시, 성충동 약물치료, 신상정보 공개, 고지 전략의 디지털 성범죄자의 재범예방 한계
- 디지털 성범죄자의 재범을 막을 수 있는 새로운 지역사회 교정활동 전략 도입 필요(Ex 특정 사이트 접근 차단 프로그램 모바일 의무 설치 실시 등)

사이버불링 예방 및 가해자 처벌 관련 외국의 대응방안

해외의 사이버불링 관련 동향



18

미국의 동향

- 2014년 2월 기준 약 49개 주가 반불링법(anti-bullying laws) 관련 규정을 가지고 있는 실정임.
- 미국 사이버불링연구센터(Cyberbullying Research Center)의 연구에 따르면 미국 전역에서 반불링 법안을 갖고 있는 주는 49개 주이며, 처벌 수준에 있어서는 형사처벌을 규정한 주가 14개 주, 학교수준의 징계 규정이 44개 주, 반불링 관련 학교정책 공표를 의무사항으로 규제한 주가 49개인 것으로 나타남.
- 참고문헌: By Suski, Emily F. Case Western Reserve **Law Review**. Fall2014, Vol. 65 Issue 1, p63-119. **"BEYOND THE SCHOOLHOUSE GATES: THE UNPRECEDENTED EXPANSION OF SCHOOL SURVEILLANCE AUTHORITY UNDER CYBERBULLYING LAWS."**

19

미국의 동향

- 미국 연방 차원의 공식적인 사이버불링 처벌 법률은 없으나, 피해자 연령을 규정으로 한 "사이버불링 처벌" 규정은 존재
 - 미국 연방 규정 내 청소년 사이버불링 관련 규정: 16세 이르지 않은 미성년자를 대상으로 한 온라인 공간에서 성적 행위에 대해서는 5년 이하의 징역(These three federal statutes are 18 U.S.C. §2425, 18 U.S.C. §875(c), and 47 U.S.C. §223. The first, 18 U.S.C. §2425, states: Whoever, using the mail or any facility or means of interstate or foreign commerce, or within the special maritime and territorial jurisdiction of the United States, knowingly initiates the transmission of the name, address, telephone number, social security number, or electronic mail address of another individual, knowing that such other individual has not attained the age of 16 years, with the intent to entice, encourage, offer, or solicit any person to engage in any sexual activity for which any person can be charged with a criminal offense, or attempts to do so, shall be fined under this title, imprisoned not more than 5 years, or both.)

20

미국의 동향

- 예를 들면, 미국 사우스캐롤라이나 주의 경우 개별 학교가 사이버불링 관련 정책에 있어서 해당 문제를 어떻게 예방할 것인지 구체적인 정책을 제안하고, 사후 문제 피해 결과를 최소화하는 규정을 공식화할 것으로 강제하고 있음(For example, in South Carolina, the law requires school districts to "outline policies and repercussions" for bullying, including cyberbullying).
- 미국 역시 학교 당국의 사이버불링 정책과 처벌 법률 간의 괴리문제로 "학교가 모든 것을 잘 해결하고 있다"는 잘못된 인상을 준다는 문제를 갖고 있음(The school policy requirement may cause state legislators to falsely believe that they have addressed the cyberbullying problem adequately when, in actuality, their laws have gaping holes).
- 미국 49개 주 중 단 14개만 주 학교 당국만 학교 밖 불링(사이버불링)에 대한 감독, 처벌 및 해결방안 제시를 구체화하고 있음(Out of the original forty-nine states with the school policy requirements, only fourteen include remedies allowing for monitoring and/or reprimanding students for actions conducted off-campus).

미국 사이버불링법 내용 및 비판적 고찰

- 사이버불링에 대한 공식 학교 정책이 만들어지면서, 가해 학생 핸드폰 수색에 대한 프라이버시 침해가 핵심 논쟁거리로 대두됨(In June 2014, the Supreme Court recognized in *Riley v. California* that police searches of cell phones require a warrant because of the particular intrusions into privacy) attendant to those searches: 2014년 미국 대법원은 핸드폰 수색 영장 필요).
- 일부 학생 물품 검열에서 영장이 필요하기는 하나, 사이버불링 법에 근거하여 미국은 절대적인 학생 컴퓨터, 핸드폰 검열 폭넓게 인정함(While some surveillance authority over students may be warranted, the majority of the cyberbullying laws implicitly give schools unlimited, or nearly unlimited, and unfettered surveillance authority over students' online and electronic activity whenever, wherever, and however it occurs: at home, in bedrooms, at the mall, on personal cell phones, on tablets, or on laptops: 학생 핸드폰 검열 학교 당국의 절대적 권한 인정).
- 참고문헌: By Suski, Emily F. Case Western Reserve **Law Review**. Fall 2014, Vol. 65 Issue 1, p63-119. "BEYOND THE SCHOOLHOUSE GATES: THE UNPRECEDENTED EXPANSION OF SCHOOL SURVEILLANCE AUTHORITY UNDER CYBERBULLYING LAWS."

캐나다의 동향

- 2012년의 캐나다 소녀 아만다 토드 사건, 그리고 2013년 레타 파슨사건으로 사이버불링 입법 구체화 (It was the suicides of Amanda Todd in 2012 and Rehtaeh Parsons in 2013 that made cyberbullying a Canadian social problem).
- 이후 캐나다는 2015년 30개 주가 구체적인 법안 마련, 학교 차원의 정책 마련 법률 공식화 선언 (The result of this increased attention was state-by-state legislative responses. Within a few short years, 30 states had specific bullying laws;12 as of January 2015, all but one state (Montana) had bullying laws, mostly requiring schools to have specific bullying policies and preventative measures).

23

뉴질랜드의 동향

- 뉴질랜드의 경우, 2000년 전체인구의 47% 정도였던 인터넷 이용자수가 2010년에는 80%를 초과했으며, 2012년에는 90%에 육박하고 있음.
- 뉴질랜드에서는 국민 10명 중 1명이 사이버 상에서 '왕따'나 '성희롱'을 당한 경험이 있는 것으로 조사되었는데, 특히 고등학생의 경우에는 5명 중 1명이 사이버 폭력을 당한 적이 있는 것으로 나타났음.

24

뉴질랜드의 동향

- ▶ 뉴질랜드의 경우, 무분별하게 유통되는 음란물과 폭력물에 의한 인터넷환경 오염도 심각한 상황인데, 특히 미성년자들이 자극적인 포르노에 쉽게 노출되는 것이 사회적 문제로 제기되고 있어 범정부 차원의 대응이 중요하게 다루어짐.
- ▶ 2013년 11월 5일 쥘리스 콜린스 뉴질랜드 법무부 장관은 사이버폭력 근절법안인 "The harmful digital communication bill(HDC 법안)"을 국회에 제출

25

유럽연합의 동향

- 유럽연합은 다양한 방법으로 아동·청소년 정보화 역기능과 관련된 지원을 하고 있음.
- 정보화 역기능과 관련해서 가장 대표적인 것으로 2000년부터 유럽집행위원회가 운영하고 있는 "The Safer Internet programme"임.

26

유럽연합의 동향

- 해외 유럽연합 회원국들은 불법 콘텐츠 신고 센터 설립, 보모 및 아동·청소년 대상 인터넷 사용 교육 프로그램 지원, 인터넷 우수 활용사례 평가 포럼 발족 등 다양한 사업을 추진하는 비공식적 사전예방 활동에 주력함.
- 홍콩사례
- 최근 유럽연합은 2009년부터 2013년에 걸쳐 아동·청소년의 올바른 인터넷 사용 교육 및 인터넷 유해 콘텐츠 방지를 위해 총 5500만 유로를 투입하기로 하였음.

27

미국의 사이버불링 예방 프로그램 TPB?

(Model of Theory of Planned Behavior)

- 계획된 행동 이론 근거 - 사이버불링 예방 프로그램 개발
- 1. 특정 행동을 감정적으로 즐기고, 선호하는 태도
- 2. 타인들이 특정 행동을 바라보는 평가에 대한 개인적 해석
- 3. 특정 행동을 통제할 수 있다고 믿는 주관적 생각
- 참고문헌: One theory that has been espoused to explain and intervene in cyberbullying research is TPB (Ajzen, 1991). TPB posits that people's intention to perform a certain behavior is the best predictor of their actual behavior. The behavioral intention, in turn, is determined by three belief-based concepts: (1) an attitude, i.e., a person's global affective evaluation of a behavior; (2) the subjective norm, the perception of what others think of the behavior; and, (3) the perceived behavioral control that is defined as the perceived ease or difficulty of performing the behavior
- 청소년들의 사이버불링은 다음의 세 가지 요소(내가 개인적으로 좋아하는 행동+주관적으로 괜찮다고 인식하는 행동+통제 가능이라고 생각하는 행동)가 존재할 때 지속될 우려가 큼
- 참고문헌: Heirman and Walrave (2012) have demonstrated that TPB provides a useful model for studying cyberbullying
- 참고문헌: Aizenkot, D., & Kashy-Rosenbaum, G. (2020). The effectiveness of safe surfing, an anti-cyberbullying intervention program in reducing online and offline bullying and improving perceived popularity and self-esteem. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 14(3), Article 6.

28

사이버불링 예방 및 대응방안

법률적 + 교육적 + 기술적
1차 + 2차 + 3차 예방



29

사이버불링에 어떻게 대응할까요?

1. 분명한 거부 의사표현하기



2. 보복하지 않기



3. 무시하거나 차단하기



4. 관계 기관에 도움 요청하기

(1) 위센터(학생위기상담종합서비스) & 에듀넷 티 클리어



4. 관계 기관에 도움 요청하기

(2) 경찰청 신고민원포털 (연락처) 112



4. 관계 기관에 도움 요청하기

(3) 청소년사이버상담센터 (연락처) 1388



사이버불링 예방수칙 및 조치요령

1. 상대방의 입장을 먼저 생각하라
2. 상대방을 존중하라
3. 사과하라
4. 신중하라
5. 필요 시에만 공개하라
6. 정직하라
7. 상대방을 보호하라
8. 음란물 등을 배포하지 마라
9. 욕설 등을 사용하지 마라
10. 거짓 내용을 유포하지 마라
11. 외모나 신체에 대해 비난하지 마라

1. 분명한 거부 의사 표현하기
2. 보복하지 않기
3. 무시하거나 차단하기
4. 증거자료 확보하기
5. 주변 어른들께 알리기
6. 관련기관 도움 요청하기
7. 신고 및 삭제 요청하기
8. 경찰 신고하기

35



36

동영상 사만다의 이야기 [Suicide of Amanda](#)

Thank you

37

THE

38

- 감사합니다.
- ycho@dongguk.edu

[토론 1] 해외 사이버폭력 대응 동향 분석 및 시사점 모색

토론

| 임상수 교수 (경인교육대학교 윤리교육과) |

사이버 불링에 대한 해외의 대응 사례 - 조운오 교수의 발표에 관한 토론

임상수 (경인교육대학교 윤리교육과 교수)

○ 사이버 폭력, 사이버 불링에 대한 개념적 정의는 “느슨하고 넓은 범주”로 규정되는 것이 바람직하다.

- 발표 자료에 나온 디지털 성범죄에 대한 개념 규정의 경우 너무 많은 수식과 한정이 붙어있어, 비난과 처벌의 대상이 되어야 할 폭력 행동이 빠져나갈 수 있는 여지를 많이 열어 두고 있다. ‘불법적’이어야 한다거나, ‘부당한’ 기술 매개에 의한 것이어야 한다거나 등의 한정 때문에 필요한 규제나 처벌이 이루어지지 못할 가능성이 생겨나는 것이다.
- 같은 맥락에서 사이버 폭력을 “사이버 공간에서 이루어지는 모든 형태의 폭력”이라 규정한 것은 훨씬 유연해 보인다. 그러나 ‘사이버 공간에서 이루어지는’이라는 한 정도 불필요한 오해나 해석 논란의 여지를 담고 있다. 토론자는 사이버 폭력을 “정보통신 기술이나 사이버 공간을 매개로 하여 이루어진 모든 형태의 폭력”이라고 규정할 것을 주장해 왔는데, 전통적인 오프라인의 폭력과 구별되면서 피해자에게 중대한 피해를 끼치는 다양한 형태의 폭력을 두루 포괄할 수 있도록 규정하는 방식이 폭력 예방과 폭력 처벌 양쪽 모두에 더 바람직하기 때문이다.

○ 사이버 불링에 대한 규정에서도 ‘의도적이고 반복적인’이라는 한정을 삭제하는 방안을 고민할 필요가 있다. 관련 학계에서 ‘의도적이고 반복적이며 일회적이기 보다는 일정 기간 지속되는’ 폭력을 ‘불링’으로 규정해 온 것이 정설이자 주류의 입장이었다. 그러나 SNS와 소셜 미디어가 일상화된 지금에 와서는 학교 폭력의 상황에서도나 유명인에 대한 무차별적인 미디어의 공격 상황에서도나 할 것없이, 3가지의 요건들이 모두 무의미해지고 있다.

- “의도적이지 않게 우연히”도 심각한 사이버 폭력을 행할 가능성이 커졌다. 내가 선의로 올린 글이나 사진에 대해 대중이 오해를 하거나 엉뚱한 해석을 하기 시작하면 곧바로 거대한 사이버 폭력의 가해자가 될 수 있다.
- 사이버 불링은 반복적으로 여러번 가해하지 않고 ‘단 한번의 온라인 노출만으로도 치명적인 가해’가 이루어질 수 있다. 한번 인터넷에 등장한 폭력적인 정보는 사람들의 관심을 끌게 되면 영구히 재생산되고 왜곡되기 쉽기 때문이다.
- 최초 게시자는 단 한번 ‘순간적으로 잠시 동안만 게시물을 올렸을 뿐인데’, 그 정보를 복사하고 편집해서 퍼나르는 타인들이 지속적인 폭력을 행사하는 일이 사이버 공간에서는 흔한 일이 되었다.

○ 디지털 성범죄에 대한 예방 교육에서는 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는

신체라는 판단이 전적으로 ‘피해자의 판단 중심의 기준’에 따라 결정된다는 점을 강조하는 것이 중요하다.

- 업로드를 한 게시자, 퍼나른 자, 배포자, 판매한 자, 유통을 알선한 자 등은 모두 처벌할 수 있지만, 열람만 한 사람과 일시적 다운로드만 한 사람을 처벌하기는 현실적으로 어렵다. 바로 이 사실을 예방교육에서 어떻게 다룰 것인가가 어려운 문제가 된다.
 - 구매자 뿐만 아니라 클릭해서 본 이용자들도 모두 ‘전체 구조가 모두 부도덕하고 비열한 비인간적 범죄 행위에 연루된 것’임을 강조하면서 도덕적 수치심을 갖도록 강조하는 교육이 필요하다. 동물 가죽 의류를 입지도 말고, 구입하지도 말고, 입고 다니는 사람을 부러워하거나 칭찬하지도 말자는 ‘윤리적 소비자’의 자세와 ‘관여된 사용자(engaged user)’라는 개념을 강조하는 것이 효과적일 수 있다.
- 프로파일링을 통한 예방적 조치나 교육을 준비하는 일은 중요하다. 그러나 선제적 예방조치가 효과적일지라도, 그것을 한국의 학교에 적용하자면 심리적 저항과 정치적 갈등이 심각한 장애물이 될 것이다. 무관용 원칙보다 재량종결권을 더 선호하고, 스마트폰 일괄 압수보다 자기책임 하의 자유로운 사용과 관리를 더 선호하는 것이 한국 사회의 분위기이다. 가해자를 위한 교육이든 피해자를 위한 교육이든 간에 예측 요인 분석결과에 따라 특별한 예방교육이나 보호관찰을 받아야 한다는 논리를 쉽게 수용하리라 기대하기는 어려울 것이다.
- 사이버 폭력이나 사이버 불링에 대처하는 현장에서의 행동 수칙이나 신고 요령 등의 정보를 미리 알려주는 일은 중요하다. 필요한 정보를 사전 안내해 주는 수준을 넘어서, 필요한 대처 행동을 가상으로라도 한번 몸을 움직이고 말을 해보는 ‘체험을 통한 연습의 기회’를 제공하는 것이 꼭 필요함을 강조하고 싶다.
- “오래 머무르면서 더 심한 피해를 겪지 말고 즉시 현장을 떠나라” 라거나 “도움을 청해서 친구를 가해 현장으로 불러들이는 행동을 하지 말아라” 등의 행동 수칙들을 실제 사례 정보와 함께 제공해 주는 일이 필요하다.

[토론 1] 해외 사이버폭력 대응 동향 분석 및 시사점 모색

토론

| 김봉섭 연구위원 (한국정보화진흥원) |

사이버폭력 특성을 고려한 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률 개정 필요성 고찰

김 봉 섭(한국정보화진흥원 연구위원)

현생 인류를 슬기로운 사람이라는 뜻의 호모 사피엔스(Homo Sapiens)라 부르듯 프랑스의 대학교수이자 정신분석학자인 로저 다둔(Roger Dodoun)은 인간의 폭력성을 강조하여 호모 비올런스(Homo Violence) 즉, 폭력적 인간이라 했다. 여기서 폭력적 인간이란 근본적으로 인간은 폭력에 의해 정의되고 폭력으로 구조화된 존재라는 의미다. 우주 만물의 시작과 기원을 보여주는 창세기에서도 인간의 폭력성을 보여주는 내용이 등장할 정도로 폭력은 인류 역사와 궤를 같이한다. 실제로, 프랑스의 생 세제르(St. Cesaire)에서 발견된 네안데르탈인의 해골을 분석한 결과, 날카로운 칼이나 검에 베어 골절된 흔적이 남아 있었다고 한다.

중세에는 쇠로 만든 칼과 창이 중요한 폭력 도구였다. 근래에는 총과 대포뿐만 아니라 미사일 같은 대량 살상무기들이 폭력 도구로 이용되고 있다. 살생을 위한 도구뿐만 아니라 심지어 언어도 폭력 도구로 사용되어 왔다. 선사시대부터 소문 퍼뜨리기는 타인의 평판에 영향을 주어 사회 규범을 강화하는 중요한 무기였기 때문이다. 최근 들어서는 정보통신기기 보급의 확산으로 인터넷이나 스마트폰을 이용한 폭력도 새롭게 등장했다. 이서림 인터넷이나 스마트폰 등 정보통신기기나 서비스를 이용해 타인에게 해를 입히는 행위를 우리는 흔히 사이버폭력이라 한다.

사이버폭력의 문제는 폭력에 사용되는 도구의 차이가 아니라 사이버폭력으로 인한 피해의 막중함에 있다. 사이버폭력 피해를 경험한 이들은 심각한 심리적, 정서적 문제를 경험하는 것으로 나타났다. 사이버폭력 피해자들은 불안감, 당혹감, 죄책감, 두려움, 고독감, 당황스러움, 분노, 슬픔, 낮은 자존감, 대인관계 문제 등을 경험하는 것으로 확인됐다. 심지어 사이버폭력 피해자는 사이버폭력을 경험하지 않은 청소년들에 비해 2.23배 더 자살 충동을 경험하는 것으로 조사됐다. 사이버폭력 가해자들도 다양한 문제를 겪는 것은 마찬가지다. 사이버폭력 가해자들은 음주나 약물남용, 학교생활 및 교우관계 부적응, 신체적·성적 남용, 태만 및 공격적 행동 등과 같은 신체적·행위적 부작용을 경험하는 것으로 나타났다. 또한, 사이버폭력 가해자들은 사이버 공간에서 타인을 공격하는 상황에서 죄의식, 수치심, 그리고 후회 등에 대한 인식 수준이 낮은 것으로 조사됐다. 장기적으로도 가·피해자 모두 사이버폭력을 경험한 청소년들은 균형잡힌 정서 발달의 저해와 낮은 학업 성취로 인해 미래에 주어질 기회가 줄어들 우려가 있다.

사이버폭력이 유독 청소년들에게 심각하게 받아들여지는 이유는 ‘폭력의 내면화’다. 학교에서 하루의 대부분을 함께 생활하는 청소년들의 경우 언제, 어디서, 누구에 의해 폭력을 당할지 모르는 상황은 청소년들을 정신적·신체적으로 피해를 만든다. 또래 관계가 중요한 청소년들에게 자신을 공격하는 알 수 없는 상대가 존재한다는 것은 대인관계 위축 등 사회적 고통과 관계의 고립에 따른 자존감 결여, 무력감 등 정서적 피해를 경험하게 한다. 실제로 청소년 3명중에 1명이 사이버폭력 피해에 대한 두려움을 경험하는 것으로 나타났다.

이에 따라 우리나라는 지난 2012년 관련법을 개정하여 학교폭력 예방의 범주에 사이버 따돌림을 추가함으로써 사이버폭력과 관련한 문제들을 해결하려 하고 있다. 하지만, 2011년 12월 대구에서 일어난 중학생 자살 사건에 따른 사안의 시급성으로 인해 충분히 검토되지 않은 상태에서 법 개정이 이루어졌다. 관련 연구들이 부재한 상태에서 사이버폭력 특성이 반영되지 않은 채 법 개정이 진행됨으로써 여러 문제점을 내포하고 있다. 그동안 사이버폭력에 대한 충분한 연구가 이루어짐에 따라 이를 근거로 사이버폭력의 특성을 반영한 법 개정의 필요성이 제기된다. 관련 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(이하 학폭예방법) 제정 목적의 취약성이다. 학폭예방법 제1조에 따르면 이 법의 제정 목적을 “피해학생의 보호, 가해학생의 선도 교육 및 피해학생과 가해학생 간의 분쟁 조정을 통하여 학생의 인권을 보호하고 학생을 건전한 사회 구성원으로 육성함”이라고 정하고 있다. 학교 폭력 상황을 가해학생과 피해학생간의 관계로만 한정하고 있다. 학폭예방법이라고는 하지만 근저에는 근대 형벌제도에 근간한 죄형법정주의에 근거하여 제정되었음을 알 수 있다. 하지만 학교폭력의 하위 유형인 사이버폭력은 학생과 학생간의 문제뿐만 아니라 힘의 불균형이 명확하지 않은 상태에서 학생과 교사, 부모와 교사 등 다양한 형태로 발생할 수 있다. 따라서, 학폭예방법이 선도와 보호, 분쟁조정이 아닌 진정한 의미에서 학생을 보호하기 위한 법이 되기 위해서는 법 제정 목적에 대한 근본적인 고민이 필요하다.

이와 관련하여 미국의 사례를 참고하는 것이 적합할 듯 하다. 미국의 경우 북마리아제도를 제외한 모든 주가 반불링법을 제정하고 있으며 반불링법이 없는 북마리아제도도 학교폭력에 대한 정책을 마련하고 있다¹⁾. 수정헌법 제1조에서 규정하고 있는 표현의 자유에 대한 가치를 우선하여 연방법을 제정하지는 않았지만 각 주 차원에서 반불링법 제정을 위한 가이드라인을 제시하고 있다. 그중 연방정부에서 제시한 반불링법의 제정 목적을 보면, “불링으로 인해 학습과 학교안전, 학생 참여 그리고 학교환경을 포함하여 학생들에게 미치는 부정적인 영향의 범위를 규정하기 위함”이라고 명시되어 있다. 반불링법 제정 목적이 가·피해 학생간 분쟁 해결이 아닌 불링으로 인한 학생의 학습권과 학교환경 등에 미치는 다양한 문제를 포괄하는 것이다. 이에 따르면 사이버폭력과 관련해서 학습권을 침해하고 학교환경을 해치는 행위들로, 학생들이 교사를 불링하는 경우뿐만 아니라 학부모가 학생들을 불링하는 경우도 모두 법적으로 처벌받을 수 있게 된다. 실제로 미국에서는 학생이 교사를 대상으로 사이버폭력을 행사한 경우 처벌받는 사례가 많이 나타나고 있다.

따라서, 우리나라에서도 사이버상에서 빈번하게 일어나는 교사들을 대상으로 학생들이 폭력을 행사하는 경우를 예방하기 위해서라도 미국의 사례를 반영한 학폭예방법 제정 목적의 개정이 필요하다. 특히 사이버폭력의 경우 가·피해자뿐만 아니라 주변 학생들도 직접적인 피해의 두려움과 함께 언제 누구에 의해 피해를 당하지 않을까 하는 두려움이 상존한다고 하여 단순히 가·피해 상황뿐만 아니라 학교 구성원을 포함한 보다 높은 차원에서 학습권, 학교 환경 등에 대한 논의가 필요하다고 생각한다.

둘째, 사이버폭력의 정의에 대한 문제이다. 학폭예방법에 따르면 사이버폭력에 대한 별도의 정의는 없다. 다만, 학교폭력의 하위 유형으로 사이버따돌림과 정보통신망을 이용한 음란·폭력정보 등에 의하여 신체 정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위로 구분하여 설명하고 있다. 사이버따돌림에 대해서는 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위라고 규정하고 있다. 이에 따르면 사이버따돌림과 음란·폭력정보 등에 의한 피해가 명확하게 구분되지 않고, 사이버따돌림도 흔히 알고 있는 따돌림의 의미를 담고 있지 않아 개념과 정의가 일치하지 않는 문제점을 갖고 있다.

교육부에서 발행한 ‘학교폭력 사안처리 가이드북’에서도 유사한 상황이 존재한다. 가이드북을 보면 사이버폭력을 “①사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버성희롱, 사이버스토킹, 사이버음란물, 대화명 테러, 인증 놀이, 게임아이템 강요 등 정보통신기기를 이용하여 괴롭히는 행위, ②특정인에 대해 모욕적 언사나 욕설 등을 인터넷 게시판, 채팅, 카페 등에 올리는 행위. 특정인에 대한 저격글이 그 한 형태임, ③특정인에 대한 허위 글이나 개인의 사생활에 관한 사실을 인터넷, SNS 등을 통해 불특정 다수에 공개하는 행위, 성적 수치심을 주거나, 위협하는 내용, 조롱하는 글, 그림, 동영상 등을 정보통신망을 통해 유포하는 행위, ④공포심이나 불안감을 유발하는 문자, 음향, 영상 등을 휴대폰 등 정보통신망을 통해 반복적으로 보내는 행위” 등으로 정의하고 있다. 사이버폭력을 행위 유형으로 구분하여 정의하고 있다. 또한, 인터넷, SNS를 통

1) 미국의 50개주 중 반불링법에 사이버불링 관련 내용이 미포함되어 있는 주는 알래스카와 위스콘신 등 2개주이며, 사이버불링을 범죄로 인정하지 않는 주는 알래스카, 미네소타, 네브라스카, 뉴햄프셔, 뉴멕시코, 와이오밍 등 6개주이다.

한 명예훼손을 언어폭력, 와아파이서들을 강요로 규정하고 있다. 이것만 보면 사이버폭력이 정확히 어떤 행위인지 오히려 혼란을 야기한다. 사이버폭력 가해자에 대한 처벌을 염두에 두고 근대 형벌제도의 근간이 되는 죄형법정주의에 입각하여 규정하다 보니 이러한 문제가 발생한 것이라 생각한다.

<그림> 미국의 반불링 법 제정 및 정책 현황

Alabama (Both Law and Policy)	Kentucky (Both Law and Policy)	Ohio (Both Law and Policy)
Alaska (Both Law and Policy)	Louisiana (Both Law and Policy)	Oklahoma (Both Law and Policy)
American Samoa (Laws Only)	Maine (Both Law and Policy)	Oregon (Both Law and Policy)
Arizona (Laws Only)	Maryland (Both Law and Policy)	Pennsylvania (Both Law and Policy)
Arkansas (Laws Only)	Massachusetts (Both Law and Policy)	Puerto Rico (Both Law and Policy)
California (Both Law and Policy)	Michigan (Both Law and Policy)	Rhode Island (Both Law and Policy)
Colorado (Laws Only)	Minnesota (Both Law and Policy)	South Carolina (Both Law and Policy)
Connecticut (Both Law and Policy)	Mississippi (Laws Only)	South Dakota (Both Law and Policy)
Delaware (Both Law and Policy)	Missouri (Laws Only)	Tennessee (Both Law and Policy)
District of Columbia (Both Law and Policy)	Montana (Both Law and Policy)	Texas (Laws Only)
Florida (Both Law and Policy)	Nebraska (Both Law and Policy)	U.S. Virgin Islands (Both Law and Policy)
Georgia (Both Law and Policy)	Nevada (Both Law and Policy)	Utah (Both Law and Policy)
Guam (Both Law and Policy)	New Hampshire (Both Law and Policy)	Vermont (Both Law and Policy)
Hawaii (Laws Only)	New Jersey (Both Law and Policy)	Virginia (Both Law and Policy)
Idaho (Both Law and Policy)	New Mexico (Both Law and Policy)	Washington (Both Law and Policy)
Illinois (Both Law and Policy)	New York (Both Law and Policy)	West Virginia (Both Law and Policy)
Indiana (Both Law and Policy)	North Carolina (Laws Only)	Wisconsin (Both Law and Policy)
Iowa (Both Law and Policy)	North Dakota (Both Law and Policy)	Wyoming (Both Law and Policy)
Kansas (Both Law and Policy)	Northern Mariana Islands (Policy Only)	

Date Last Reviewed: January 7, 2018

이러한 상황을 볼 때 어떠한 행위가 사이버폭력이 되는 것인지, 사이버폭력이 왜 문제가 되는지, 사이버폭력의 주체는 누구인지 등이 명확하지 않다. 학교 현장에서는 당연히 당황스러울 수 있는 상황이다. 따라서, 새로운 사이버폭력에 대한 정의는 사이버폭력에 대한 처벌이 아닌 예방 목적을 강조하여 가해자 관점이 아닌 피해자 관점에서 사이버폭력을 정의하여야 한다. 또한, 사이버폭력 가해 경험의 동기가 주로 “재미”라고 밝혀진 상황에서 가해자의 의도성 보다는 피해자의 피해 인식을 더 중요하게 고려해야 한다. 이러한 주장과 기존 연구 등을 기초로 사이버폭력을 새롭게 규정하면 “사이버공간(장소)에서 개인 또는 집단(주체)에 의해 문자, 사진, 이미지 등 상징적 언어(수단)을 활용한 지속적이고 의도적인 공격으로 인해 특정인(객체)이 심리적, 정신적, 신체적 피해를 당하는 것”으로 정의했으면 한다.

셋째, 학폭예방법에서 정한 사이버폭력 가해자에 대한 처벌 문제이다. 학폭예방법에 따르면 현재 학교폭력 가해 학생에 대한 조치는 1호 서면 사과에서부터 9호 퇴학까지 처분할 수 있도록 되어 있다. 특히, 심각한 사안의 학교폭력이 발생할 경우 가·피해 학생을 격리하는 6호 출석정지, 7호 학급교체, 8호 전학, 9호 퇴학 등이 조치를 취하도록 되어 있다. 하지만 이러한 조치가 사이버폭력의 경우에는 전혀 적합하지 않다. 24시간 어디서든지 네트워크를 통해 연결될 수 있는 사이버공간에서는 단순히 물리적 공간의 구분을 적용하는 것이 적절치 않다는 것이다. 오히려 가해자를 자극하여 상황을 더욱 악화시킬 소지가 있다. 따라서, 사이버폭력 가해자의 경우에는 스마트폰 휴대 또는 인터넷 사용 등의 금지 조치와 같은 사이버공간에서의 구분이 더욱 필요하다고 할 수 있다. 청소년들의 경우 학교폭력에 비해 사이버폭력에 대한 신고가 적게 이루어지고 있는데 그 이유 중 하나가 신고할 경우 스마트폰이나 인터넷 이용이 제약될 수 있을 것이라는 두려움 때문이라고 한다. 청소년들에게 있어 스마트폰이나 인터넷 이용이 상당히 중요한 위치를 차지하고 있어 이에 대한 접근을 제한한다는 것은 상징적 효과가 있을 것으로 보인다.

사이버폭력을 예방하고자 하는 근본적인 목적은 청소년의 정당한 학습권을 보장하고 건강한 학습 환경을 조성하는 것이다. 이를 통해 청소년들이 자신의 재능과 잠재력을 제대로 발휘할 수 있도록 하기 위함이다. 이에 따라 그동안 관련 분야의 연구를 통해 밝혀진 사안들을 반영하여 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률의 개정이 시급히 이루어져야 할 것이다.

[토론 2] 우리나라 사이버폭력 예방교육의 현황 및 개선 방향

주제발표

| 오인수 교수 (이화여자대학교 교육학과) |

국내의 사이버폭력 예방교육 현황 및 개선 방안

오인수

이화여자대학교 교육학과

2020. 11. 19

목차

1 국내 사이버폭력 예방교육 현황

2 수업형태의 교육

3 앱과 게임을 활용한 교육

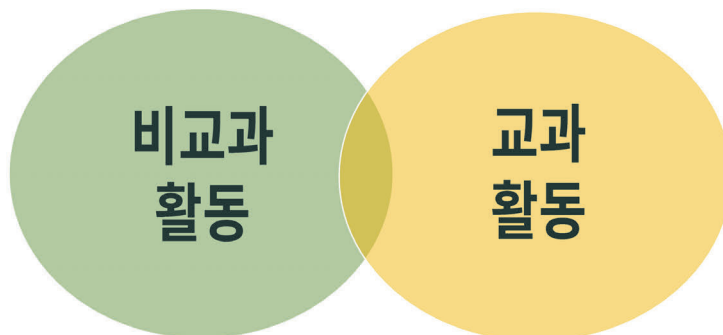
4 개선방향

Part 1

국내 사이버폭력 예방교육 현황

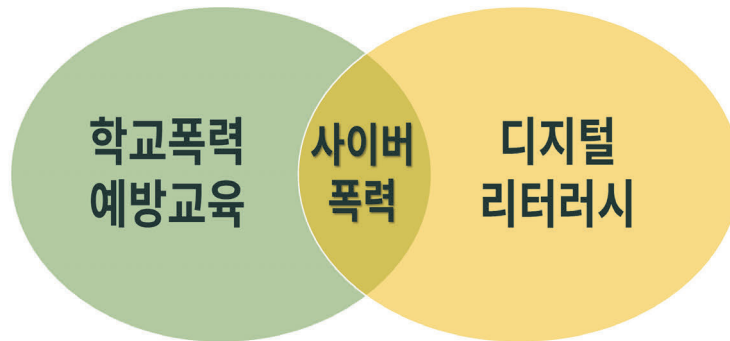
사이버폭력 예방교육의 근거

- 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률(제15조)
 - 학기 당 1회 이상 교육
 - 학생, 교직원 및 학부모를 대상으로 진행



사이버폭력 예방교육의 접근 방식

- 사이버폭력에 초점을 두어
- 학교폭력 예방 교육의 일환으로
- 디지털 리터러시 I 시민교육의 일환으로



5

사이버폭력 예방교육의 형식



교실수업 형태의 교육



집단상담 형태의 교육

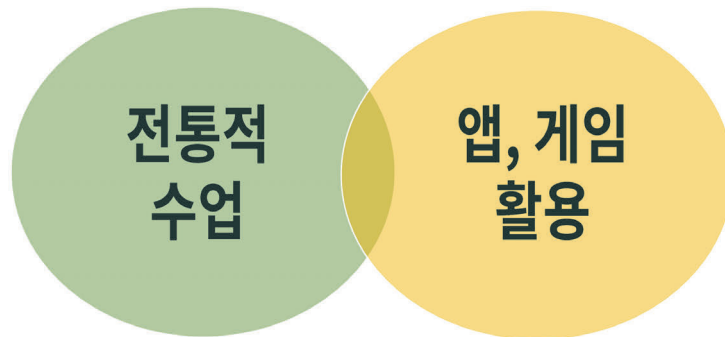


개별화 형태의 교육

6

사이버폭력 예방교육의 방법

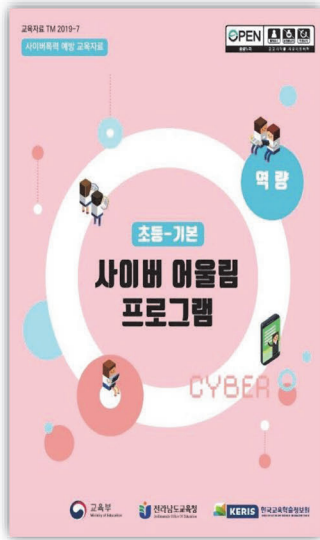
- 수업 형태의 전통적 교수-학습 방법
- 앱, 게임 등의 디지털 매체를 활용하는 방법



7

Part 2 수업형태의 교육

사이버어울림 프로그램



- 교육부 외(2020)
- 청소년의 사이버폭력 예방역량 강화
- 어울림의 6개 역량(공감, 의사소통, 자기존중감, 감정조절, 갈등해결 및 학교폭력 인식 및 대처) 이외의 인터넷 윤리의식/활용 및 사이버 자기조절
- 기본(역량) 프로그램
- 심층(유형) 프로그램
- 교과연계 프로그램

9

기본(역량) 프로그램



특성

- 사이버공간, 정보통신기술의 양면성, 사이버폭력의 특성을 고려하여 **청소년 사이버폭력을 예방하기 위한 주요 예방 역량(8종)**을 도출하여 교육 프로그램 구성
- 기존 어울림에서 제시한 역량에 사이버폭력에 특화된 역량을 추가하였으며, 사이버공간, 정보통신기술의 양면성, 디지털 소양과 책임감 등 사이버 특성에 초점을 둔 내용 요소를 교육활동에 반영

활용 방법

- 교과 수업, 교육과정 연계 등 일상적인 교육에서 역량 함양을 위한 **수업용 자료**
- 차시는 **단위 모듈과 같은 형태로** 구성되어 있어서 독립 적으로나 차시를 연계하여 활용 가능

10

심층(유형) 프로그램



특성

- 초·중등 학생들이 관여되기 쉬운 일상적인 사이버폭력, 또래 간의 빈번히 발생하는 **유형 등 문제 영역별** 가·피해 관심군 학생 소속 학습대상 집중 개입 프로그램
- **단시간 심층적·집중 예방교육**이 가능함

활용 방법

- **유형에 특화된** 예방교육 자료로, 담임시간 등 유형별 집중 개입이 필요한 예방교육에 적용
- 각 차시는 단위 모듈과 같이 독립적으로도 활용할 수 있으며, 해당 사이버폭력 유형을 예방하기 위해 필요한 **역량(기본) 프로그램을 연계하여** 활용 가능함

사이버 언어폭력 사이버 명예훼손 사이버 따돌림 사이버 갈취 사이버 스토킹 사이버 영상유포

11

교과연계 프로그램



특성

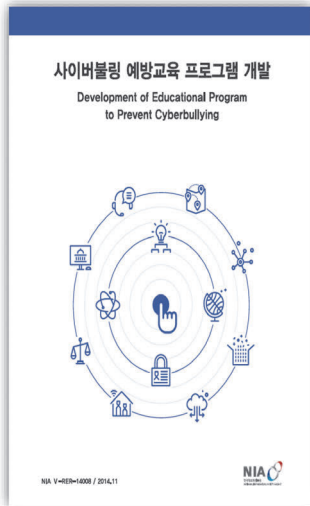
- **교과 수업**에서의 사이버폭력 예방 역량 향상을 지원하는 프로그램
- 해당 교과 **교육과정 성취기준을 기반으로** 제작되었고, 학생의 활동과 다양한 참고자료 등 제공함

활용 방법

- 교과 수업 진도 등을 고려해서 단위별로 혹은 차시별로 활용 가능
- 중학교의 자유학기제에서의 활용 가능
- 교수학습지도안과 슬라이드 자료 및 활동지 등 활용 가능

12

사이버불링 예방교육 프로그램



- 한국정보화진흥원(2014)
- 청소년의 미디어 리터러시 능력 함양을 위한 사이버불링 예방교육
- **사이버불링 특화 예방교육, 도덕교육이론 접목을 통한 도덕적 판단 능력 향상, 학교현장에서 즉시적으로 활용**
- 대상자 특성에 따른 구분
 - 초등고학년 | 중학교 1·2학년 | 비행청소년용
- 학습단위 단위(3차시) 프로그램
 - 사이버 따돌림 | 사이버 비방 | 사이버 스토킹

13

초등용 사이버불링 예방교육 프로그램

단계	주안점	1차시: 사이버 따돌림 친구가 좋아요	2차시: 사이버 비방 말이 칼보다 무서울 수 있어요	3차시: 사이버 스토킹 누군가 보고 있어요
도입	동기유발	• 초성자 맞추기/학습목표 확인하기 • 용어정리	• 동기유발/학습목표 • 용어정리	• 동기유발/학습목표 확인하기 • 용어정리
전개	인지적 정의적 문제해결 연습	• 입장바꿔 생각해보기 • 사이버따돌림 원인 바로알기	• 사이버비방바로알기 • 면대면 vs 사이버상의 대화 차이점 설명하기	• 사이버스토킹의 원인 생각하기
	감정 인식 공감, 배려	• 카톡 바르게 고쳐쓰기	• 나의 사이버비방지수 알아보기 • 사이버비방 사례 살펴보기	• 사이버스토킹 대처방안 만들기 • 최적의 대처방안에 투표하기
정리	정리 및 다짐의 시간	• 다짐과 실천 약속하기	• 다짐과 실천 약속하기	• 다짐과 실천 약속하기

14

중등용 사이버불링 예방교육 프로그램

단계	주안점	1차시: 사이버 따돌림 친구가 좋아요	2차시: 사이버 비방 말이 칼보다 무서울 수 있어요	3차시: 사이버 스토킹 누군가 보고 있어요
도입	동기유발	- 동기유발/학습목표 확인하기 - 용어 정리	- 동기유발/학습목표 확인하기 - 용어 정리	- 동기유발/학습목표 확인하기 - 용어 정리
전개	인지적 정의적 문제해결 연습	- 사이버불링 피해 상담사 되어 보기 - 사이버따돌림 원인 바로 알기	- 사이버비방 바로 알기 - 사이버비방의 심각성 생각하기	- 힘들었던 나의 경험 떠올리기 - 사이버스토킹의 원인 생각하기
	감정 인식 공감, 배려	- 사이버따돌림 대처방안 만들기 - 최적의 대처방안에 투표하기	- 나의 사이버비방지수 알아보기 - 사이버비방 사례 살펴보기	1:1 상황의 대처방안 생각하기 1:多 상황의 대처방안 생각하기
정리	정리 및 다짐의 시간	다짐과 실천 약속하기	- 사이버비방 대처방안 알기 - 나의 다짐 실천하기	- 나의 다짐 및 실천 약속하기 - 사이버스토킹의 심각성 다시 알기

15

비행청소년용 사이버불링 예방교육 프로그램

단계	주안점	1차시: 사이버 따돌림 친구가 좋아요	2차시: 사이버 비방 말이 칼보다 무서울 수 있어요	3차시: 사이버 스토킹 누군가 보고 있어요
도입	동기유발	동기유발/학습목표 확인하기	- 동기유발/학습목표 확인하기 - 용어 정리	- 동기유발/학습목표 확인하기 - 용어 정리
전개	인지적 정의적 문제해결 연습	역할극 하기	역할극 하기	모의재판 체험하기
	감정 인식 공감, 배려	- 역할극에 대해 생각해보기 - 가해자와 피해자의 입장과 심정 되어 보기	- 역할극에 대해 생각해보기 - 가해자와 피해자의 입장과 심정 되어 보기	- 모의재판에 대해 생각해보기 - 가해자와 피해자의 입장과 심정 되어 보기
정리	정리 및 다짐의 시간	다짐과 실천 약속하기	다짐과 실천 약속하기	다짐과 실천 약속하기

16

인터넷가치 사전 만들기



- 한국인터넷진흥원 외(2009~2015)
- **모바일 메신저**를 통한 사이버폭력의 심각성 공유
- 청소년 스스로 **인터넷 세상에서 필요한 가치**를 만들고 실천 할 수 있음
- 학교 급에 적합한 프로그램
 - 초등학생 | 중학생 | 고등학생용

17

인터넷 가치 사전 만들기

사이버폭력 예방을 위한 인터넷 가치 사전 만들기

초등학생	중학생	고등학생
1. 폭력을 어떻게 생각하세요? (폭력)	1. 넌 장난이라고? 나에겐 폭력이야 (폭력)	1. 미디어속 폭력 묘사가 사람들에게 미치는 영향은?(미디어폭력)
2. 나의 공간, 너의공간 (사이버명예훼손, 초상권침해)	2. 인터넷 괴담, 함부로 전달하지 마세요. (괴담)	2. 한마디 말이 소중한 생명을 살릴 수도 있습니다. (모바일메신저예절)
3. 달라도 틀린 건 아니예요 (왕따, 마녀사냥)	3. 사이버 강요는 폭력의 다른 이름! (사이버강요)	3. 애국심이라고요? 사이버 테러입니다. (사이버테러)
4. 인터넷속에서 나의 모습은? (게임 언어폭력)	4. 사이버 성폭력, 그 환경을 뒤집다. (음란물)	4. 사이버 불링 NO 반짝반짝 빛나는 친구 사이 불링 YES (사이버불링)

18

사례와 교구를 활용한 자기주도적 사이버폭력 예방교육



- 한국정보화진흥원(2020)
- 사이버폭력 예방을 위한 ‘**긍정 기반의 커뮤니케이션**’의 중요성 학습
- 사이버폭력 예방과 대응을 위한 ‘**10가지 행동 가치**’ 학습
- 사이버폭력 위험성 이해 및 예방과 대응에 대한 고찰, 온라인 커뮤니케이션 습관 파악 가능
- **사례와 교구** 활용한 2차시 구성
 - 사이버폭력 상담소 I 칭찬 토크

19

사례와 교구를 활용한 자기주도적 사이버폭력 예방교육 프로그램 1차시(사이버폭력 고민상담소)

내용구성		교구 구성
도입 (10분)	- 사이버폭력 이해 - 사이버폭력 예방 '행동가치10' 학습	
활동방식 1, 2 (모둠활동 60~80분)	- 행동가치 선택 연습 - 모둠별 사례카드 배부/교구 배부 - 행동가치 3개 선택 - 보드판 꾸미기 - 발표	
마무리 (10분)	- 사이버폭력 예방과 대응을 위한 '10가지 행동가치' 복습 - 수업을 마무리하는 conclusion	

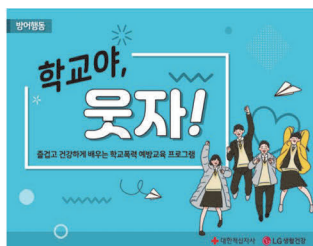
20

사례와 교구를 활용한 자기주도적 사이버폭력 예방교육 프로그램 2차시(칭찬톡톡)

내용구성		교구 구성
도입 (5분)	- SNS 이용습관 이야기하기 - 칭찬 받은 경험 상기시키기 - 옆 친구의 장점 생각해보기	개인활동 시트 (90장, 3개 학급용) 칭찬톡톡 스티커 (90장, 3개 학급용) 스마트폰 시트 (30장) ※ 칭찬톡톡 스티커 대신 스마트폰 시트에 보드아카로 직접 쓰고, 지우며 사용 가능합니다.
칭찬톡톡 (20~30분)	- 스마트폰 시트 배부 및 이름 쓰기 - 모둠 내에서 번호 순서 정하기 - 칭찬톡톡 스티커 배부 - 순서대로 친구의 스마트폰 시트에 칭찬 스티커 부착	
마무리 (10분)	수업을 마무리하는 conclusion	

21

활동중심 사회·정서 역량강화 폭력 예방 프로그램



게임: 앵그리 데디(Angry Daddy)

장르: 대화형 퀴즈
플레이 타임: 10~15분
컨텐츠: 현명한 대응을 통해 SNS 권유로부터 탈출을 돕는 아바의 응원
개발사: 피해자주인권, 조연대(배지), 가해자, 해설(가선생님)

● 진행 방법

1. 사이버 괴롭힘 상황이 제시
 2. 가해자가 피해자(주인공)에게 공격
 3. 피해자(주인공)은 4가지 중 1가지 반응을 선택
- 이때, 적절한 대처 방법일 때 가해자의 '계속'이 감소하며, 적절한 대처 방법일 때 가해자의 '계속'이 감소하며, 적절한 대처 방법일 때 가해자의 '계속'이 감소



- 이화여대교육과학연구소 외(2019)
- 게임, 놀이, 체험 중심의 접근 사용
- 안전한 학교문화 조성을 위한 사회·정서 역량강화 프로그램
- 테블릿 PC를 활용하여 모둠별 게임을 통해 사이버 폭력에 대한 대응 역량 강화

2. 생각 열기 : 단체 채팅방 속 사이버 괴롭힘 (18분)

- ☑ 준비물 : PPT, Angry Daddy 게임, 모둠별 SNS 계정, 태블릿PC, [태블릿PC 5-1], [태블릿PC 5-2], [태블릿PC 5-3], [태블릿PC 5-4], [태블릿PC 5-5], [태블릿PC 5-6]
- ☑ 자리 배치 : 모둠별, 4~6명이 1개의 모둠이 되도록 자리를 이동한다.
- ☑ 태블릿PC 배치 : 모둠별로 1개의 태블릿PC를 배부하고, Angry Daddy 게임을 미리 설치해둔다.

22

사이 좋은 디지털 세상 : 사·디·세



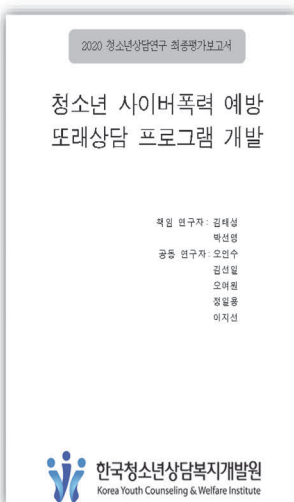
- 푸른나무재단(2015)
- 디지털 시민 역량 강화
 - 공감, 소통, 디지털 시티즌, 디지털 리터러시, 저작권 등
- 구성
 - 학급교육 | 교사연수 | 커뮤니티 지원 | 연구

디지털 세상으로 떠나는 미션여행



23

청소년 사이버폭력 예방 또래상담 프로그램



- 한국청소년상담복지개발원(2020)
- 사이버폭력 예방 **또래문화** 형성
- **사이버 멘토**를 활용한 접근
- 또래상담자의 개입 시 효과성 증가
- 인식(A) + 기술(S) + 지식(K) 모형의 적용
- **교육**(1-3회기)과 **활동**(4회기)의 조합
- 4회기의 단기 프로그램으로 효과성 입증

24

청소년 사이버폭력 예방 또래상담 프로그램 내용

단계		회기/주제	내용구성		
			도입활동	주요활동	마무리활동
교 육	지식 (Knowledge)	1회기 인스톨 (Install)	- 프로그램 소개 및 함께 지킬 약속정하기 - 자기소개하기	- 사이버세상 이해하기 - 아낌없이 주는 “chat” - 사이버폭력의 정의 및 유형 이해하기	- 사이버폭력이 미치는 영향 - 생각해보기 - 소감 나누기
		2회기 시프트 (Shift)	주위 돌아보기	- 사이버공간에서의 나는? - 친구 유형 탐색하기 - 유형별 개입방안 탐색하기	한문장으로 말해요
교 육	지식 (Knowledge)	3회기 엔터 (Enter)	초성게임	- 팬속이의 고민 - 어마무시한 사이버폭력 예방법	자율적 도덕 행위자
		4회기 업그레이드 (Upgrade)	- 프로그램 전 과정 돌아보기 (선택) - 솔리를 지켜라!	- 네티켓 N계명 만들기 - 사이버폭력 예방문화 확산을 위한 활동 기획하기(선택)	- 대삼이의 일기'영상 시청 - 프로그램 평가 및 소감 나누기
활 동	실천 (Practice)				

25

Part 3 앱과 게임을 활용한 교육

사이버폭력 백신 앱 : 사이버폭력 가상 체험

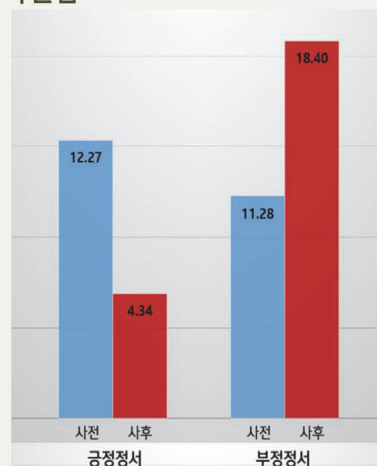
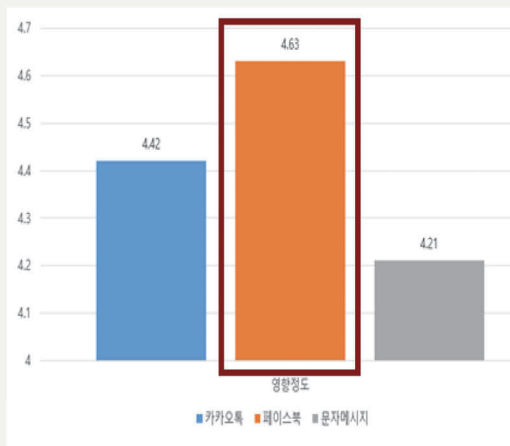


- 목적 : 사이버폭력 피해 예방 및 간접 체험
- 개발 : 학교폭력피해자가족협의회, 이노션월드와이드
- 비고 : 최근 콘텐츠 등급 만 12세 이상으로 조정
- 프로그램 관련 경험 연구(오인수 & Li, 2019)
 - 사이버불링 가상 체험 앱이 페이스 북 형태의 괴롭힘에 가장 큰 영향을 미침
 - 뚜렷하게 긍정정서의 감소와 부정정서의 증가를 확인

27

사이버폭력 가상 체험 연구

- 사이버불링 가상 체험의 경우 페이스 북을 통한 괴롭힘이 가장 큰 영향을 미침
- 뚜렷하게 긍정정서의 감소와 부정정서의 증가를 확인함



28

사이버폭력 가상 체험

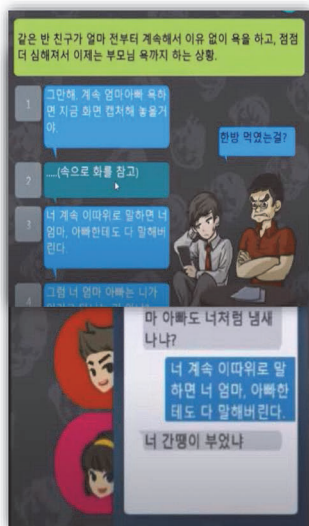
<https://tv.naver.com/v/5756241>

- SBS뉴스(2019.03.19) [스브스 뉴스] “야, 카톡 바로 안 보냐”…사이버폭력, 직접 겪어본다면?



29

Angry Daddy : 사이버폭력 대처 역량 강화

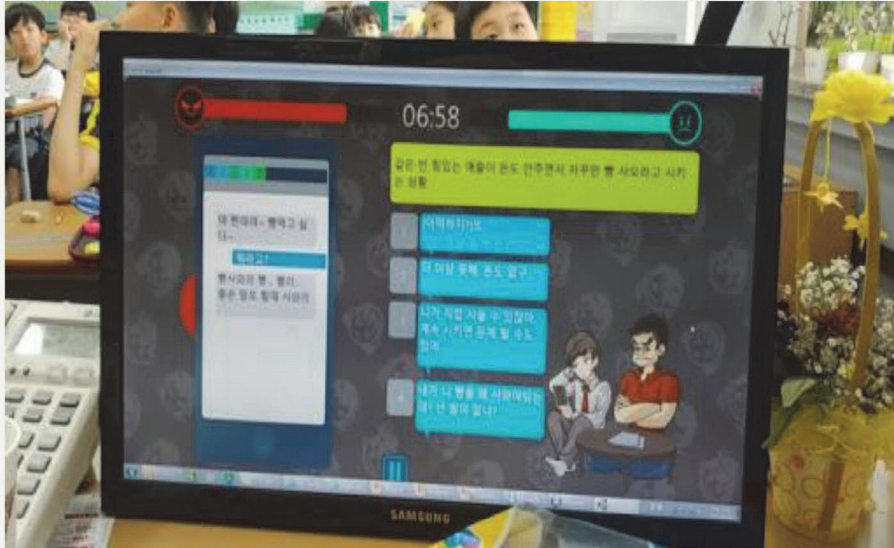


- 한국정보화진흥원(2014)
- 청소년 사이버 괴롭힘 예방과 지도를 위한 교육용 게임으로 **사이버불링 대처 방안습득**
- 아버지의 멘토링**을 통해 사이버불링 대처방안을 습득하고 이를 해결한다는 스토리
- 게임을 통해 자연스럽게 적극적 대처 방법을 익히는 접근.
- 구성
 - 개요 및 스토리 제시 → 문제상황 제시 → 반응 → 피드백 및 멘토링

30

Angry Daddy 게임 실행 영상

<https://www.youtube.com/watch?v=cPUoRH451RI>



31

행복한 교실 : 사이버불링 시뮬레이터



- 한국정보화진흥원 외(2015)
- 주변인 역할 시뮬레이션 게임 기반 사이버불링 예방 교육용 프로그램(PC/Android)
- 사이버불링 목격 시 주변인 학생의 적절한 대응 및 개입방법을 훈련할 수 있는 시뮬레이터
- 채팅 프로그램을 활용한 상황 별 시나리오 중심 학생 실습활동
- 중학생(1학년) 대상, 플레이타임 30-40분

32

행복한 교실 절차와 내용

- 4인 그룹으로 편성되어 각각 다른 4명(동조자, 강화자, 방관자, 방어자)의 캐릭터를 채팅으로 연기
- 가해자와 피해자는 컴퓨터가 역할을 하여 채팅 초반 상황을 제시



33

사이버폭력 보호 프로그램

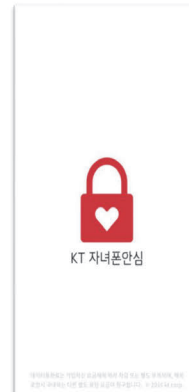
필터링 및 모니터링 프로그램



SKT 청소년안심팩



LGU+ 자녀폰지킴이

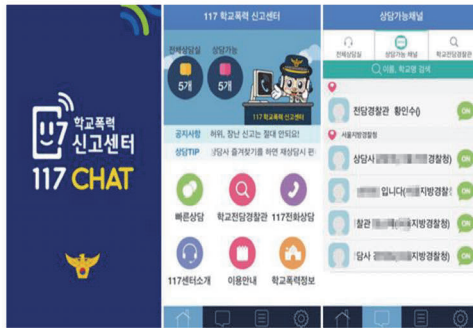


KT 자녀폰안심

34

사이버폭력 보호 프로그램

■ 안전한 익명 보고 앱



경찰청 117 챗



레드퀸 마스크 챗
(익명 메신저)

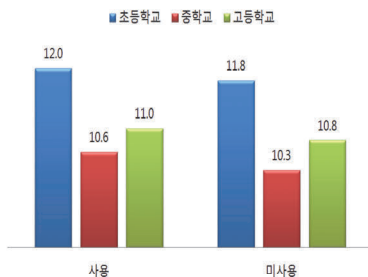
35

사이버폭력 주변인 활용 앱의 효과

오인수, 이승연(2014)

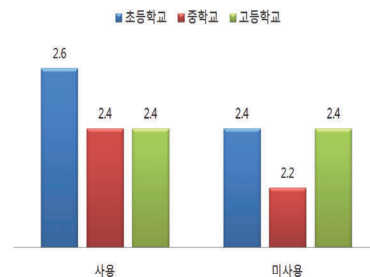
문제 해결력

실험학교의 학생 중에서 마스크 챗을 직접 사용한 경험이 있는 학생은 폭력을 목격했을 때 스스로 문제를 해결하려는 경향이 높았음



괴롭힘 대처 자신감

실험학교의 학생 중에서 마스크챗을 직접 사용한 학생은 괴롭힘을 효과적으로 대응할 수 있다는 자신감의 정도가 높았음



Part 4 개선방향

사이버폭력 예방 교육과정의 개발

- 체계적인 사이버폭력 예방 교육과정의 필요성
 - 학년별 교육목표(성취기준)와 내용
 - Standard-Competency-Indicator (예: ASCA National Model)

Cyber Bullying:

A Prevention Curriculum
for Grades 6-12
Scope and Sequence

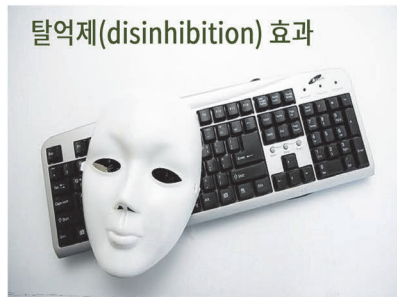
(美) Arkansas Department of Education

Curriculum Scope & Sequence

By the end of each session, students will be able to	
Session 1: What Is Bullying?	• Define bullying. • Identify examples of bullying. • Identify the roles students play in the "Bullying Circle." • Identify rules against bullying.
Session 2: What Is Cyber Bullying?	• Define cyber bullying. • Identify the technologies used in cyber bullying. • Identify cyber bullying situations.
Session 3: How Does Cyber Bullying Affect People?	• Identify the effects of cyber bullying on the child who is bullied, the bystanders, and the child(ren) who bully. • Identify how to use technology in a positive way.

사이버폭력 주변인의 역량강화 프로그램

- 사이버폭력의 방관자를 방어자로 변화시키는 교육
 - 사이버폭력에서도 주변인의 중요성이 입증됨
 - 다수의 방어자를 통해 힘의 불균형 역전
 - 익명 보고를 통해 탈억제의 위험성을 오히려 기회로 활용



39

예방수준에 따른 차별적 교육 프로그램

■ 위험수준에 따른 차별적 개입

- 보편적 개입
 - 모든 학생에게
- 선택적 개입
 - 위험요인이 높은 학생에게
- 지시적 개입
 - 사이버폭력 관련 학생에게

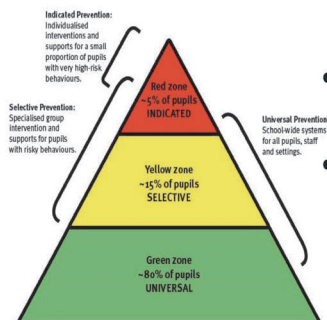


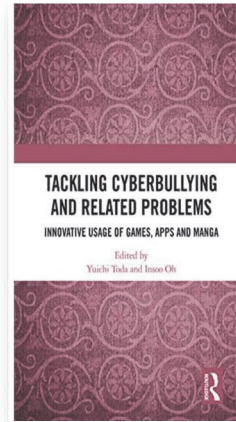
Figure 1. Three-Tiered Framework of Positive Behavioral Interventions and Supports (PBIS)



40

디지털 기반 교육 프로그램 개발

- 사이버공간의 특성을 활용하여 교육효과 증진
 - 스마트 폰 앱의 활용
 - 스마트 폰 게임의 활용
 - 디지털 세대의 학생을 공동 개발자로



감사합니다

www.ewhaedu.org
insoo@ewha.ac.kr

[토론 2] 우리나라 사이버폭력 예방교육의 현황 및 개선 방향

토론

| 서강식 교수 (공주교육대학교 윤리교육과) |

“국내의 사이버폭력 예방교육 현황 및 개선 방안”에 관한 토론

서 강 식(공주교육대학교)

인터넷이 점차적으로 확산되어 오늘날에는 인터넷이 우리 삶 속에서 차지하는 비중이 예전과 비교할 때 가늠하기 어려울 정도로 확대되었고, 앞으로 그 비중은 더욱 더 확대될 것으로 예상됩니다. 그것은 정보통신을 비롯한 과학기술의 발전 속도가 가속화되면서 혁명의 시대를 맞이하고 있기 때문으로 풀이됩니다. 토플러(A. Toffler)가 제3의 물결(The third wave), 나이스비트(J. Naisbitt)가 탈공업사회, 벨(D. Bell)이 탈산업사회라고 명명하면서, 1968년 미국과 일본의 미래학자 심포지움에서 고야마 겐이치가 “정보사회에 관하여”라는 논문에서 정보사회라는 용어를 사용한 후, 20여년 후에 지구촌은 포스트 산업사회로 진입하기 시작했습니다. 이후의 발전 양상에 관해 다보스 포럼을 이끄는 슈밥(Klaus Schwab)은 제4차 산업혁명이라는 말을 사용하기 시작했습니다. 이와 같은 언급들과 오늘날 우리의 삶의 스타일을 고려할 때, 우리의 일상은 대략적으로 현실 공간과 사이버 공간으로 대별될 수 있습니다.

현실 공간에서의 삶은 전통적으로 도덕윤리와 법이 삶의 기준과 방향을 제시해왔는데, 사이버 공간에서의 삶은 인류가 처음으로 당면하게 되는 것이어서 아직까지도 이해와 접근에서 여러 가지로 많은 문제가 야기되고 있습니다. 그 중의 하나가 사이버 폭력이라고 생각합니다. 사이버 폭력을 해결하기 위한 접근은 다양합니다. 과학기술적 접근이나 법적 접근도 그러한 예 중의 하나인데, 이런 접근의 한계가 드러나면서 보완책으로서 교육적 접근이 점차 중요해지고 있습니다. 사이버 폭력에 대한 이해와 예방, 그리고 회복과 치유라는 측면에서 교육적 접근은 다른 접근보다도 훨씬 더 중요한 것으로 생각할 수 있습니다.

오늘 이러한 자리는 바로 그와 같은 반증의 하나라고 생각할 수 있는데, 특별히 오늘 발표를 해 주신 오인수교수님께 감사드립니다. 오인수 교수님께서 탁월한 식견으로 지금까지의 사이버폭력 예방교육 프로그램을 체계적으로 잘 정리해 주셨습니다. 그리고 좋은 개선 방안을 제안해 주셨습니다. 특별히 사이버폭력 예방을 위한 교육과정의 개발은 참으로 시급하고 필요한 과제입니다. “서말 구슬도 꿰어야 보배.”라는 속담이 있듯이 정말로 좋은 프로그램이 아무리 많아도 교사들이 그것을 실제로 학교 현장에서 수행할 수

있는 뒷받침이 없으면 큰 효과를 거두기 어렵습니다. 사이버폭력 예방교육의 효율적 수행을 위해서 사이버폭력 주변인의 역량강화 프로그램과 예방수준에 따른 차별적 교육 프로그램도 꼭 필요하다고 생각합니다. 교수님께서 제시하신 개선 방안은 사이버폭력 예방교육의 진일보를 위해 많은 도움이 될 것이라 생각합니다.

오인수 교수님의 의견에 덧붙여 토론자로서의 사이버폭력 예방교육의 개선 방안에 관해 토론자로서 의견을 개진하고자 합니다. 저는 앞으로 우리의 삶이 현실 공간보다 사이버 공간을 중심으로 이루어질 것이므로 이에 대비하여 교육이 개편되어야 한다는 전제에서 개선방안을 말씀드리고자 합니다. 즉 사이버폭력 예방교육이 학교 현장에서 실효적으로 이루어지기 위해서 우리가 함께 해결해야 할 교육계의 과제에 관해 제언하려 합니다.

첫째, 교원양성기관에서 예비교사들을 대상으로 한 사이버폭력에 대한 이해와 예방교육이 이루어져야 합니다. 가능하면 교원자격취득을 위한 이수 과목으로 “학교 폭력 이해와 예방” 관련 강좌가 있는데, 이 중에서 최소 몇 주 이상은 의무적으로 강의가 이루어질 수 있도록 법적 및 제도적 뒷받침이 있어야 할 것입니다. 제 경험에 비추어볼 때, 현장에서 연수를 통해 교사들의 다양한 교육역량을 배양할 수 있지만, 교사양성과정에서 예비교사들을 대상으로 하는 교육을 통한 교육역량 배양이 가장 큰 효과를 거둘 수 있습니다.

둘째, 학교현장에서 실효성 있는 사이버폭력 예방교육이 이루어지기 위한 제도적 및 시스템의 보완이 시급합니다. 현재 학교현장에서 교과교육 이외에 교사가 수행해야 하는 교육프로그램은 참 많은데, 모두가 다 중요한 것들입니다. 사이버폭력 예방교육이 중요하다고 인식해도 실제로 교사가 이것을 실행할 수 있는 시수 확보가 생각보다 쉽지 않습니다. 이 부분에서 학교 교육과정의 개편이 필요하고 아울러 법적 및 제도적 보완 또한 필요합니다. 이 부분은 오 교수님께서 학교폭력 예방 교육과정의 개발과 연계되어 이루어지면 가장 이상적일 것으로 생각합니다.

셋째, 학생이 자기 주도적으로 사이버폭력 예방교육을 온 라인으로 수강할 수 있도록 합니다. 예를 들면 일정 기간 동안 온 라인으로 수강하고 이수증을 제출하고, 생활기록부에 표기하는 것 등인데, 이를 위해서는 다른 부분에서 학생들의 부담을 줄여주어야 할 것입니다. 학생들 입장에서든 다방면에 걸쳐 이러한 것들이 누적되는 것은 바람직하지 않은 것 같습니다.

사이버폭력 예방교육을 위해 노력하시는 많은 분들께 감사드리며, 이러한 노력이 좋은 결실을 거둘 것으로 기대하며 토론을 맺습니다.

[토론 2] 우리나라 사이버폭력 예방교육의 현황 및 개선 방향

토론

| 우선하 교사 (도선고등학교) |

‘우리나라 사이버폭력 예방 교육의 현황 및 개선 방향’에 대한 토론

우선하(도선고등학교)

1. 사이버폭력 예방 교육 프로그램의 현황에 대해

- 1) 프로그램의 다양화
 - 내용 중심에서 도구, 앱, 포럼 등 방법의 다양화로 발전
- 2) 사이버 폭력의 다양한 형태를 골고루 다루고 있음
- 3) 체계적으로 교육을 실시하려는 노력
 - 모듈 형태로 횡적, 종적 체계를 갖추어 / 대상별 교육

2. 사이버폭력 예방 교육에 대한 의문점

- 1) 지금까지 개발된 프로그램들이 얼마나 활용되고 있을까?
 - 활용하고 있는 학교의 실태에 대해 양적·질적 파악은 되고 있나?
 - 연구학교, 실천학교 등의 운영방식은 바람직한가?
- 2) 지금까지 개발된 프로그램들이 과연 어떤 효과를 거두었을까?
 - 프로그램 개발 후 효과성 분석이 실시된 경우는 얼마나 될까?
- 3) 지금까지 개발된 프로그램 속에 학교 현장에 대한 고려는 있는가?
 - 학교에서 꼭 해야만 하는 교과 및 비교과 활동 등의 교육과정 등에 대한 고려는?
 - 사이버폭력은 예방교육만으로 해결될 수 있는가?
- 4) 사이버폭력예방 교육과정을 만든다면 누가, 언제, 어떻게 적용하는 것일까?
 - 학문적 계열성을 바탕으로 교과 중심의 교육과정이 공고히 존재하고 있는데...
- 5) 사이버폭력 예방 교육에서 다루어야 하는 것은 기존의 교육에서 다루는 것과 다른 것일까?
 - 사이버 공간에서 필요한, 사이버폭력을 예방하기 위해 필요한 가치, 태도, 기술은 현실 공간에서와 다른 것일까?

3. 제언

- 1) 사이버폭력의 실태에 대한 공유
- 2) 증거기반 프로그램 개발 및 실시
 - 프로그램의 효과성에 대한 후속 연구 실시
 - 학교 현장과 연구기관, 행정기관의 유기적 연계
 - 교사들을 프로그램의 실행 도구가 아니라 함께 고민하고 연구하고 실행하는 주체로
- 3) 학교 내 예방교육은 교과 수업 시간에 실시할 수 있도록 방향 전환 및 지원
 - 교과 수업의 주제나 소재로 다루어지는 사이버폭력
 - 예) 사이버어울림 교과연계 프로그램(현재 기술가정, 체육, 미술 교과 개발 중)
 - 교과 간, 교과와 비교과 간 연계와 융합이 현장에서 시도되고 있으므로 이를 활용
- 4) 사이버폭력의 이면에 존재하는 학생들의 욕구와 관련된 환경적 요인에 대한 분석과 대응 필요

**[발표 3] 국내 사이버폭력 예방교육
프로그램 운영의 실제**

발표

| 임승용 교사 (경남 하천초등학교) |

2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

국내 사이버폭력 예방교육 프로그램 운영의 실제 사이버폭력 예방교육 프로그램 (‘사이버어울림’) 운영사례: 초등학교

경상남도 창원 하천초등학교 교사 임승용

2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

사이버폭력 예방교육 프로그램(‘사이버어울림’) 운영사례: 초등학교

CONTENTS»

- 1 사이버폭력 예방교육 프로그램(‘사이버어울림’) 운영 방향
- 2 교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램
- 3 사이버폭력 예방교육 프로그램(‘사이버어울림’) 운영 한계 및 제언

Chapter 1

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영 방향

2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영사례: 초등학교



1. 학교 실태

Chapter 1

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영방향

강점	약점
- 학급 당 학생 수(8.67명) : 교사-학생 상호작용 활발 - 학생 1인 1크롬북 활용 : 사이버 공간 적극적 활용 - 초등 6년 동안 동일 학급 운영 : 교육공동체 소통 원활로 다년간 학교 폭력 없음	- 교원의 행정업무 과다 : 새로운 업무에 대한 거부감 - 가정환경 격차 : 가정 내 사이버교육 부재 - 학생간 상호작용 부재 : 다양한 관계 형성의 기회 부족 → 사회성 부족



학교 실태에 맞는 운영을 통한

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영 내실화 필요

1. 학교 실태

Chapter 1

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영방향

▶ 학생 실태(일부 학생)

- 배려심 부족: “재는 원래 저래요.”
- 자기중심적 사고: “나는 안 그래요.”
- 낮은 자존감: “내가 제일 못한 것 같아요.”
- 사이버 중독: “어제 잠을 거의 안 잤어요.”



학생의 실태 맞는 운영을 통한

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 실효성 확보

2. 운영 방향

Chapter 1

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영방향

▶ 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 역량 선정 방향

- 역지사지(易地思之: 처지를 서로 바꾸어 생각한다.) 뛰어넘기
- 압이경지(狎而敬之: 친하게 지내면서도 공경한다.) 실천하기
- 본립도생(本立道生: 기본이 바로 서면 길이 생긴다.) 지키기
- 설망어검(舌芒於劍: 혀는 칼보다 날카롭다.) 명심하기



학교와 학생 실태를 고려한

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 역량 선정 방향

2. 운영 방향

Chapter 1

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영방향

▶ 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 역량 선정 방향

- 사이버 공감: 상대방의 관점에서 상황 바라보기
- 사이버 의사소통: 인간관계를 지속, 발전시키기
- 사이버 자기존중감: 긍정적 자아 형성하기
- 사이버 감정조절: 올바른 감정 표출하기



학교와 학생 실태에 맞는

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 역량 선정

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영사례: 초등학교



1. 기반 조성

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 사이버폭력 예방 교육의 필요성 인식

- “학교폭력과 사이버폭력은 다르다?”



1. 기반 조성

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 교육공동체의 역량 강화

1. 교사 역량 강화 연수

: 주기적인 인성 교육 연수를 통해
학교 현장에 적극적으로 활용할
수 있는 프로그램 공유

2. 학교 및 개별 단위 컨설팅

- 사이버폭력예방교육 운영학교 컨설팅(주2회)
- 전문적 학습공동체를 통한 학급별 컨설팅 실시(상시)

3. 학부모 교육

- 교육과정 설명회와 공개수업 등을 통해 프로그램 교육 실시



1. 기반 조성

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 저학년, 고학년 다중 역량 분산

1. 학년별 학습자 특성을 고려하여 역량 선정
2. 프로그램 연계성 확보 및 중복 학습 방지

		1학년	2학년	3학년	4학년	5학년	6학년
어울림	공감	○		○		○	
	의사소통	○		○		○	
	감정조절	○		○		○	
	자기존중감		○		○		○
	갈등해결		○		○		○
	학교폭력인식 및 대처		○		○		○
사이버 어울림		사이버 공감	사이버 감정 조절	사이버 자기 존중감	사이버 공감	사이버 감정 조절	사이버 의사소통

2. 운영 실천

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 교육과정 재구성

- 프로그램 개요의 교육과정 연계 요소 참고

교육 과정 연계 요소	학교급	초등 저학년	학년	초1~3	관련 교과	국어, 통합, 도덕	
	성취 기준	1차시 소중한 나의 사이버 감정 씨앗 심기		2차시 사이버 감정의 새싹 가꾸기		3차시 사이버 감정의 열매 맺기	
		1,2 학년군	• [2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다. • [2국05-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하여 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.	1,2 학년군	• [2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다. • [2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다. • [2종01-03] 나의 몸을 창의적으로 표현하고, 활발하게 움직일 수 있는 놀이를 한다.	1,2 학년군	• [2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다. • [2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다. • [2국02-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다.
		3,4 학년군	• [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. • [4국05-02] 인물, 사건, 배경에 주목하여 작품을 이해한다. • [4도02-03] 예절의 중요성을 이해하고, 대상과 상황에 따른 예절이 있음을 탐구하여 이를 습관화한다.	3,4 학년군	• [4국02-03] 글에서 낱말의 의미나 생략된 내용을 짐작한다. • [4국03-04] 읽은 이를 고려하여 자신의 마음을 표현하는 글을 쓴다. • [4도02-03] 예절의 중요성을 이해하고, 대상과 상황에 따른 예절이 있음을 탐구하여 이를 습관화한다.	3,4 학년군	• [4국03-04] 읽은 이를 고려하여 자신의 마음을 표현하는 글을 쓴다. • [4도02-02] 친구의 소중함을 알고 친구와 사이좋게 지내며, 서로의 입장을 이해하고 인정한다. • [4도02-03] 예절의 중요성을 이해하고, 대상과 상황에 따른 예절이 있음을 탐구하여 이를 습관화한다.

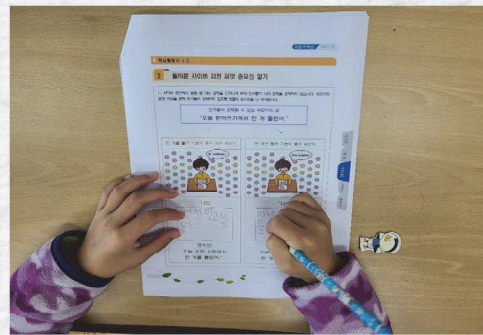
2. 운영 실천

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 코로나 19 상황에서 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림')

- 거리 두기가 가능한 프로그램 사용
- 1학년의 학생 수준을 고려하여 일부 프로그램만을 사용



2. 운영 실천

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 학생 활동·체험 중심의 사이버폭력 예방 캠페인

- 학교폭력예방 캠페인
- 토래상담 교육



- 나눔 레크레이션



3. 운영 평가

Chapter 2

교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육 프로그램 ('사이버어울림')

▶ 학생의 면담 평가

- 지금까지 폭력 예방 교육보다 재미있어서 좋았습니다.

▶ 학부모의 서술 평가

- 아이와 내가 같은 활동에 참여하여 서로 공감할 수 있다.

▶ 교사의 면담평가

- 생각보다 쉽고 편하게 사용할 수 있었다. VS 접근성이 낮다.

Chapter 3

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영 한계 및 제언

2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영사례: 초등학교



1. 한계 및 제언

Chapter 3

사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영한계및제언

한계	제언
- 현장 적용의 소극성 : 활용 동기, 교육과정 재구성, 내용 이해도 부족 - 역량 선정의 중복 : 같은 학년이 반별 역량을 달리할 경우 중복 발생	- 프로그램 홍보 : 교사에게는 쉽고, 학생에게는 즐거운 수업 - 전문적 학습공동체 활용 : 역량 선정을 위한 장기적 계획 마련 필요



사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영으로
사이버폭력을 실제적으로 예방

감사합니다.

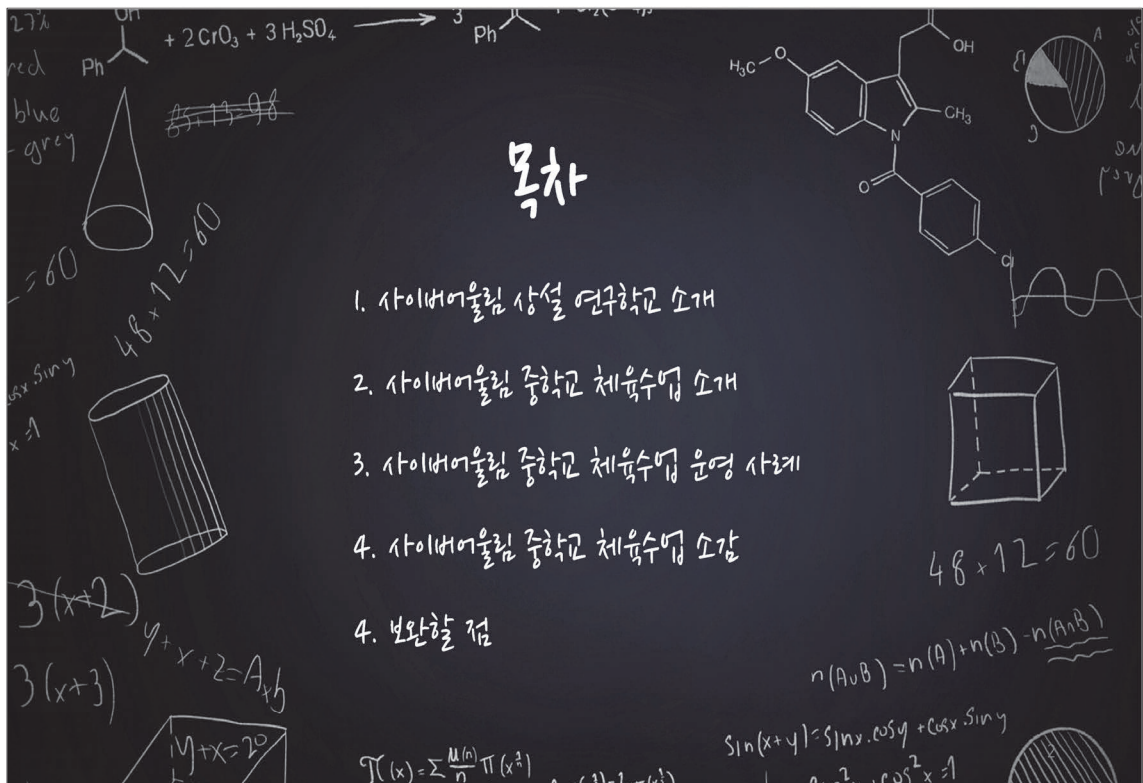
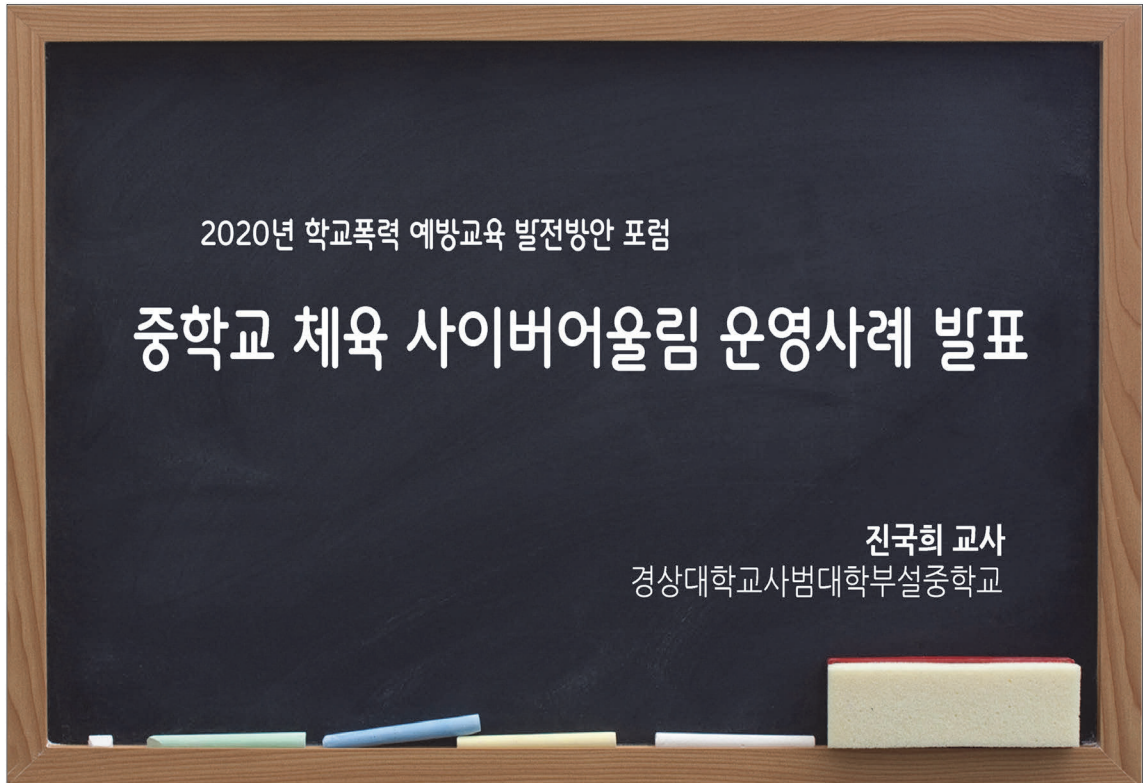
2020년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 사이버폭력 예방교육 프로그램('사이버어울림') 운영사례: 초등학교



**[발표 3] 국내 사이버폭력 예방교육
프로그램 운영의 실제**

발표

| 진국희 교사 (경남 경상대학교사범대학부설중학교) |



사이버어울림 상설 연구학교 소개

경성대학교 사범대학부속중학교
Gyeongseong National University Middle School

학교소개 학교교육활동 학생활동



사이버어울림 프로그램을 활용을 통한
교과연계 수업 실시!

연구학교운영

2020 교육부지정 연구학교 운영 소개

□ 연구영역: 학력 제고교육
□ 연구기간: 2020. 3. 1. ~ 2021. 2. 28.

바른 인성함양을 위한 사이버폭력 예방 프로그램 운영방안 연구

1. 연구의 목적
가. 바르고 고운 위인들 사육을 지극적으로 간절하여 언어폭력을 예방
나. 배려하고 소중하는 학교문화를 조성하여 긍정적인 인간관계를 형성함으로써 바른 인성을 함양
다. 다양한 정보통신인간교육, 사이버폭력예방 교육을 통해 사이버폭력의 예방과 소양 습득

한 환경 조성
가. 사이버어울림 프로그램 적용을 위한 교사연구회 운영
나. 교·학생, 학부모 대상의 사이버폭력 예방교육에 대한 연수 강화 및 정보제공

[2] 교과과정과 연계한 사이버어울림 프로그램 적용 및 운영
가. 사이버어울림 프로그램 활용을 통한 교과연계 수업 실시
나. 학생활동 중심의 사이버폭력 예방 법교육 및 교과융합 수업 실시

[3] 다양한 학생 체험활동을 통한 사이버폭력 예방 활동 실시
가. 학생 자치회 중심의 사이버폭력 예방 활동 실시
나. 사제동행 프로그램 운영을 통한 소통하고 공감하는 학교 분위기 조성
다. 사이버어울림 프로그램을 활용한 다양한 체험행사 실시

3. 기대효과
가. 사이버폭력에 대한 이해도가 높아지고 교사와 학생의 교육활동을 통한 신뢰하는 분위기 조성
나. 교과 연계 사이버폭력 예방교육을 통해 일회성이 아닌 지속적 교육으로 효과 극대
다. 사이버폭력의 심각성을 알고 생활 속에서 적용하고 실천
라. 배려하고 공감하는 문화를 통해 다양한 문제 해결 가능
마. 학교폭력에 대응하는 교사의 역량 신장

2020 중등 교과연계 사이버어울림 검토 교사 모집
파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 부가기능 도움말

단원번호

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	단원번호	학교	교과	차시	교육과정 성취기준	일반화된 지식	단원명	프로그램명(자시제목)
25	24	중학교	체육	2	[9제 03-10]네트볼 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.	경쟁의 목표는 게임과 스포츠 상황에서 숙달된 기능과 상황에 적합한 전략의 활용을 통해 성취된다.	3. 경쟁 - (3) 네트볼 경쟁	조종해 댄스 나의 감정을 댄스만큼 세게 댄스 -물러! 댄스만큼 세게 댄스 -서둘러! 내 감정을 알려줘
26	25	중학교	체육	4	[9제04-11] 현대 표현의 특성과 원리가 반영된 작품을 구성하고 발표하며, 작품에 나타난 표현 요소와 방법을 감상하고 평가한다.	사이버 폭력의 다양한 유형을 이해하고 대표적인 원인이 자기 존중감에 대해 인지하며, 존중감을 높이는 여러 가지 움직임을 통해 자신을 알아가고 다른 사람의 작품을 감상하면서 표현 요소와 방법을 평가할 수 있다.	III. 표현활동 - 02. 현대표현	사이버 self-dance를 help-dance로! 나의 감정 캐치! 가면 만들기 -마스크로 나의 감정을 표현! -SNS 나의 이모티콘? -왕적 사이버 춤작업 드림! '사이버의 세계'
27	26	중학교	체육	2	[9제04-12] 현대 표현활동에 참여하면서 다양한 표현 문화의 의미와 가치를 비교하고 평가한다.	사이버 공간에서의 바람직한 공간의 표현방법을 알고 나와 타인의 움직임을 이해하여 창의적으로 표현할 수 있다.	III. 표현활동 - 02. 현대표현	사이버 세상! 상대의 마음을 움직이는 '댄스' 춤 -SNS 세상 속인사들의 유행과 그들 -SNS 세상 속인사들의 유행과 그들 -SNS 세상 속인사들의 유행과 그들
28	27	중학교	체육	3	[9제 05-03]응급상황이나 안전사고 발생 시, 해결 방법과 절차를 올바르게 판단하고 적용한다.	- 응급상황에서는 구조자의 도움이 절실하다. - 안전사고 발생 시 타인 및 공공의 안전을 위해 노력하고 대처할 수 있다.	II. 안전 - 다. 여가 스포츠 안전 02. 사고 예방과 구급-구조	사랑 살리는 사이버 소셜송 -꽃이 피는 봄날을 제대로 보기 -꽃이 피는 봄날을 제대로 보기 -사이버 소셜송 발표회
29	28	중학교	체육	3	[9제 05-06]스포츠 활동에서 자신과 타인의 안전을 고려하여 안전 수칙과 절차를 준수한다.	- 스포츠 활동의 시작은 안전에 있다. - 스포츠 활동에서 발생할 수 있는 다양한 안전사고의 유형과 그에 따른 예방법을 알고 실천 할 수 있다.	II. 안전 - 가. 스포츠 활동 안전 01. 스포츠 유형별 안전	페어플레이(Fairplay) 페어플레이(Fairplay) -안전의 중심에는 내가 있어요 -안전의 중심에는 내가 있어요 -우리 모두 페어플레이(Fairplay) 해요

2020 사이버어울림
현장적합성검토

진국희(경상부중)

진국희(경상부중)

사전 수업(배경)

‘아무 노래
챌린지’



- ✓ 등교 수업에서 댄스 연습
- ✓ 원격 수업 연장으로 개인 특으로 영상 과제 제출
- ✓ 인싸춤에 대한 사전 수업



사이버어울림 중학교 체육수업

사이버 세상!
상대의 마음을 움직이는 ‘인싸’춤



- 1차시 : SNS세상 속 인싸춤의 웃음과 그늘
- 2차시 : ‘SNS세상의 중심이 나에게로!
인싸 춤 만들기’

SNS에서 유행하는 춤에 대해 조사하고 악플로 힘들어하는 사람들의 마음을 공감하며
직접 춤을 만들어 보고 친구들의 움직임에 대해 이해하고 선물 달기를 통한 올바른 의사소통 배우기

사이버어울림 중학교 체육수업 운영사례

1-1반 (남7, 여20)

1-2반 (남9, 여20)

다른반(원격수업 등)

주당 체육 2시간

- 코로나19로 인한 등교 수업 연기
- 원격과 등교 수업이 반복됨에 따라 수업재구성 불가피
- 원격 수업은 수업의 효율성이 떨어짐
- 수업 내용의 수준과 양에 따라 축소

수업 내용 축소

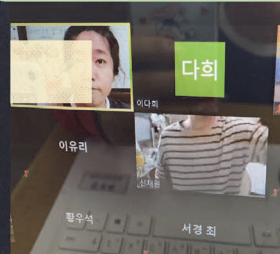
2차시 → 3차시

줌(ZOOM), 구글 클래스룸

원격 수업 - 줌(ZOOM)



- 출석 체크 및 준비 운동
- 수업 내용 설명 후



원격 수업 - 구글 클래스룸 (Google Classroom)

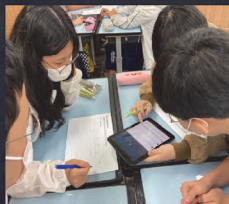


- 각 클래스룸을 만들어 관리
- 수업 자료 탑재
- 실시간 과제 관리

사이버어울림 중학교 체육수업 운영사례

1차시

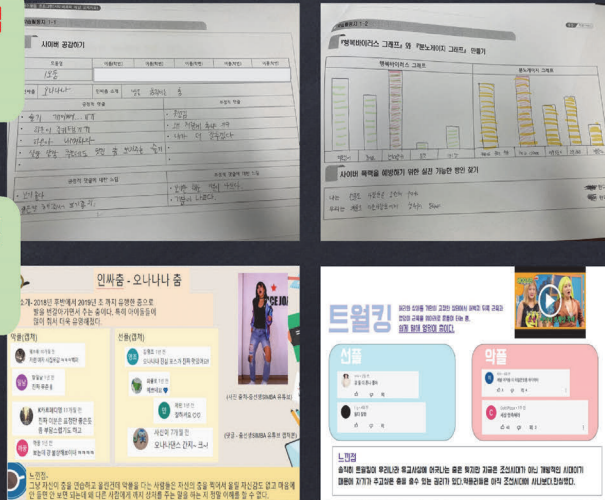
SNS에서 유행하는 춤의 선플과 악플을 조사, 분석하고
나와 우리가 실천가능한 사이버폭력 예방법 토론, 발표



1차시 - 과제물

등교 수업
결과물
(모둠)

원격 수업
결과물
(개인)



- 원격 수업에서 제출한 과제물의 질이 더 높음
- 모둠 수업으로 인해 책임감 있는 학생이 많음
- 인터넷을 사용해야 하는 환경이 과제에 유리함.

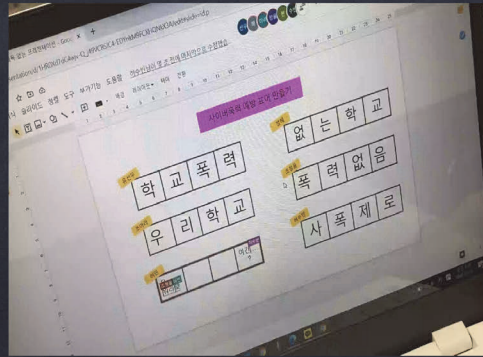
사이버어울림 중학교 체육수업 운영사례

2차시

- 준비운동으로 '들썹들썹 3분 체조'를 연습하고 이를 소통의 연결고리 댄스 게임에 활용
- 사폭제로(사이버폭력제로) 표어를 만들고 그에 맞는 움직임 표현
- 사폭제로 댄스를 촬영, 감상, 선물 달기
→ 감상과 선물 달기는 3차시(원격 수업)로 연기

2차시 - 과제물(온라인)

9월 22일(화) 1교시		
	<19.24.26.27.28.29번학생>사이버폭력 예방 표...	9월 22일에 수정됨
	<18.21.22.23.25번학생>사이버폭력 예방 표어 ...	9월 22일에 수정됨
	<13.14.15.16.17.20번학생>사이버폭력 예방 표...	9월 22일에 수정됨
	<7.8.9.10.11.12번학생>사이버폭력 예방 표어 만...	9월 22일에 수정됨
	<1.2.3.4.5.6번학생>사이버폭력 예방 표어 ... (제시)	9월 22일에 수정됨
	4. 사이버폭력 예방 표어 만들기(제시)	9월 23일에 수정됨
	출석	9월 22일에 개시됨



사이버어울림 중학교 체육수업 운영사례

3차시(원격수업)

사폭제로 영상 공유하고 선플달기



부설중
사폭제로 표어&댄스
(1-2)

3차시 - 과제물(온라인)

4. 선물을 달아주세요 (圖 25)

지난 시간 여러분이 했던 사목제로 댄스와 표어에 대한 영상을 제작하셨습니다.
영상을 다 보고 댓글을 달아주세요. (영상이 안 올라면 다음을 받은 후 재생하세요.)

1. 영상 본 후 제출하기 클릭
2. 푸조인 선물
3. 20자 이상
4. 이모티콘 금지
5. 다른 친구와 같은 댓글 금지



1-2 사목제로댄스.mp4 동영상

수업 댓글 25개

과제 보기

수업 댓글

- 이상재 9월 16일
다들 열심히 했고 사이버 폭력은 없어야 한다고 뜻이 잘 전달 되었다
- 김규현 9월 16일
다들 잘한다 ㅎㅎ 엄청 열심히 한당!
- 강지원 9월 16일
여설프 긴 해도 반친구들의 사목제로춤에서 나오는 웃음과 재미있음
- 김동우 9월 16일
다같이 열심히 해서 뜻이 더 전달될 것 같다.
- 김수영 9월 16일
다들 열심히 한 것 같다
- 김은서 9월 16일
메들이 하기 싫어 하면서 열심히 하는 모습이 보기 좋았다
- 박정원 9월 16일
여석해도 열심히 참여하는 모습이 멋지고 보기 좋다!
- 김규민 9월 16일
다들 잘하고 엄청 엄청 열심히 하는거같아서 좋아보고 재밌었다!
- 노규연 9월 16일
재밌고 참신한 동작을 만들었고, 다들 너무 잘했다.
- 조성빈 9월 16일
여석하게 하긴해도 열심히하려는 모습이 정말 보기 좋았다

수업 댓글

- 조유빈 9월 16일
사이버폭력이 없어져야 한다는 걸 유감으로 나타내니까 뜻이 잘 전달되고 재미있어요!
- 박준영 9월 16일
다 부끄러워 하면서도 열심히 하는거같아서 보기 좋다!!
- 김민국 9월 16일
짧은 시간에 해서 어색하긴 하지만 뜻을 잘 표현했다.
- 안정연 9월 16일
친구들이 모두 열심히 한 모습이 매우 보기 좋다!!
- 김주연 9월 16일
친구들이 함께 활동하며 인문과 표어를 했었던 기억이 새록새록 떠오른다. 친구들 모두 귀엽게 잘 소화했다.
열심히 하는 모습이 보기 좋다.
- 장수현 9월 16일
사목제로댄스를 만들면서 했는데 다 잘했고 성실하게 다 완가했다! 예뻐도 거의 다 하기 별로였겠지만 열심히했다
- 김은지 9월 16일
이걸 보고 사이버 폭력을 하지 않았으면 좋겠다
- 정현지 9월 16일
다같이 사목제로 댄스를 하나씩 뜻 전달도 더 잘 된 것 같다
- 홍서희 9월 16일
내가 만들진 않았지만 부끄럽다

사이버어울림 중학교 체육수업 학생 소감 - 1

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
시간이 짧아서 연이랑이 춤 할때
힘에서 부족하고 클리어도 안했어
사이 좀 길었다
보 정도

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
시간이 부족해서 애들
댄스가 너무 단순했다

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
시간이 조금 더 있었으면
좀 더 할 수 있을 것 같다
아쉽다.

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
시간이 부족해서 동작을 리듬에 맞추지
못해서 아쉬웠다.

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
실제 춤을 사는데 좀 어려웠다
춤을 그 춤 사는데 좀 아쉬웠다
더 좋았으면 좋겠다



3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
사목제로에서 모듬에서
제가 열심히 안하고
한 것들 했다.

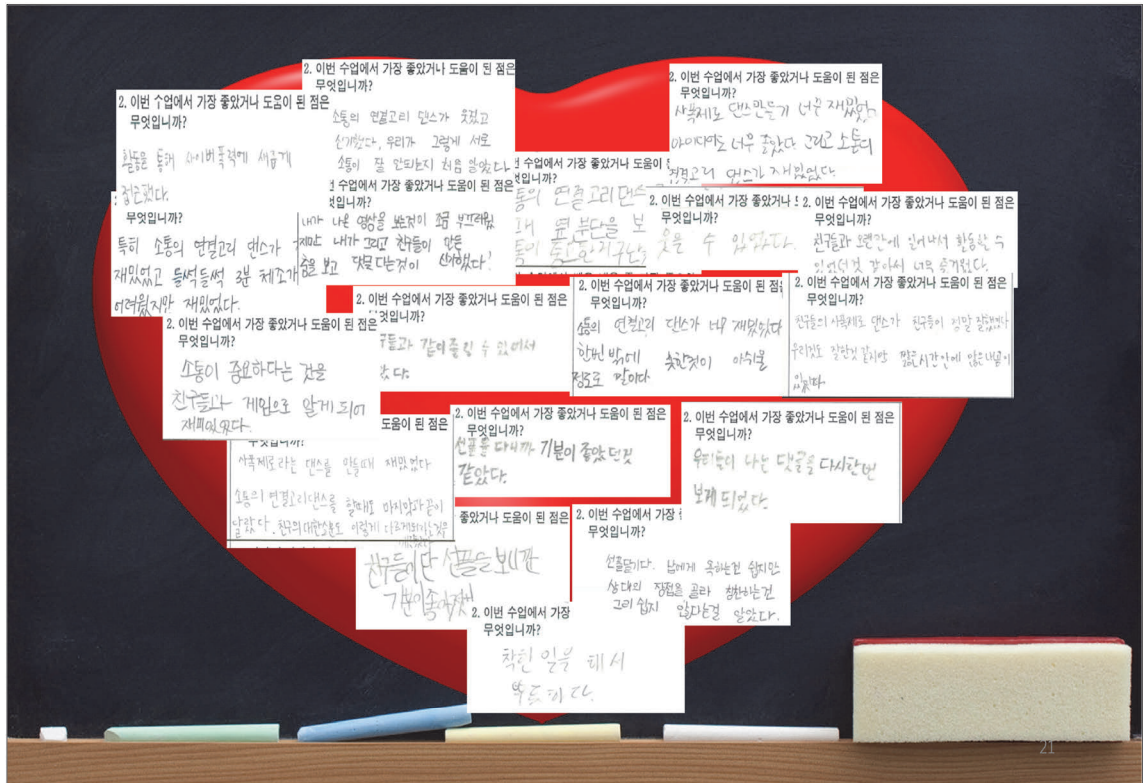
3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
사목제로 안무를 만들 때 시간이
너무 부족하고 클리어가 낮아서
아쉽습니다.

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
실용 활동하는 날 시간이 좀 부족해서
평상의 활동도가 낮게 아쉬웠다.

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
사목제로 안무를 내가 스스로 생각해
내려 너무 미흡한
시간이 적었어서 더욱 아쉬웠다.

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
사목제로 댄스를 할때
시간이 너무 짧아서
힘들었다.

3. 이번 수업에서 어렵거나 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
시간 부족.



사이버어울림 중학교 체육수업 운영 소감

단원

Ⅲ. 표현활동 - 02. 현대표현

성취기준

[9체05-03] 현대 표현활동에 참여하면서 다양한 표현 문화의 의미와 가치를 비교하고 평가한다.

학습
목표
성공

SNS에서 유행하는 춤에 대해 조사하고 악플로 힘들어하는 사람들의 마음을 공감하며

직접 춤을 만들어 보고 친구들의 움직임에 대해 이해하고 선물 달기를 통한 올바른 의사소통 배우기

앞으로 보완할 점

움직임에 대한
동기부여 부족

움직임을 좋아하지 않는 학생에 대한 수업 방안 필요

시간 부족

사이버폭력예방댄스를 창작할 시간 부족으로 작품의
완성도가 낮음. (댄스 창작 시간만 1~2차시 정도)



모든 수업에서의 무임승차 및 과제물의 수준 하락 가능성

앞으로 보완할 점

체계적
수업 구성

- 표현 활동 수업에서 자연스럽게 사이버어울림 수업이 진행될 수 있게 체계적인 수업 구성 계획 필요함.
- 사이버폭력예방표어의 경우 국어 수업과 융합 가능

설문지 재구성

- 수업에 대한 구체적인 피드백 필요
- 학습목표, 성취기준의 성취도, 학습내용 인지도, 수업참여도 등을 알 수 있는 구체적인 설문지 구성



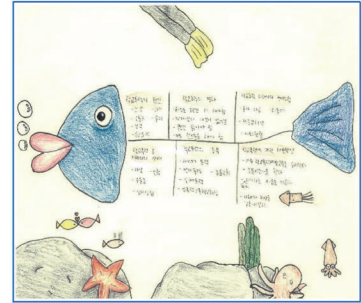
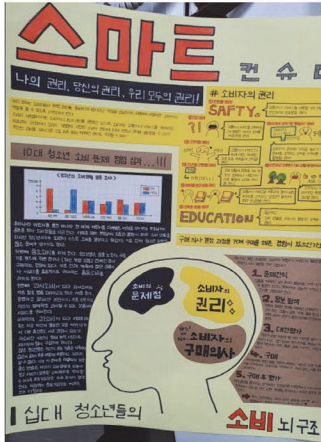
**[발표 3] 국내 사이버폭력 예방교육
프로그램 운영의 실제**

발표

| 신화진 교사 (강원 남춘천여자중학교) |

2020 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

중학교 기술가정 사이버 어울림 프로그램 수업사례



수석교사 신화진(남춘천여중)

기술가정

원격수업으로 인한 수업과 평가의 재구조화

원격수업으로 인한 성장과 배움의 수업의 포기

원격수업에서의 과정중심평가의 어려움

원격수업에 맞는 수업과 평가에 대한 철학 세우기



모두가 처음 맞이한 어려운 시기의 **과정중심평가**는

지식 중심의 평가에서 단원에 맞는 평가 개발

가르친 내용과 평가가 모순되지 않아야 함

학생의 다양한 역량을 키워낼 수 있어야 함



무엇을 배웠는지가 아닌,
무엇을 할 수 있는지를 평가

블렌디드 수업

출발점은?

국가수준의 교육과정 / 지역 수준의 교육과정
(성격/목표/내용 체계/성취기준)

교과 교육과정의 재구성(교사 수준의 교육과정)

통합성취기준의 재구성

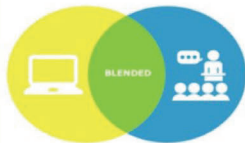
기 술 가 정

블랜디드 수업(혼합수업)이란

Blended Learning

경계 없는 배움

Anytime
Anywhere
Anything



수업 설계 :
선생님

학습 설계 :
학습자

기 술 가 정

수업설계의 주안점은?

- 교육과정 재구성을 남학생, 여학생, 남녀 합반 등의 수업 능력을 고려하여 유연하게 구성함
- 교과 간 융합 수업(국어/ 미술)
- 코로나19로 인한 블랜디드수업 (혼합수업)
- 회복적 생활지도와 지속가능한 삶을 위한 청소년들의 올바른 소비문화를 연계하여 구성함
- 청소년 스스로 자립하는 삶, 자기주도적인 삶을 실천하도록 재구조화함
- 학생들의 다양한 역량을 발견하는 배움 중심수업으로 설계

추구하는 청소년 문화의 비전

친구들을 만나면서 복잡하고 미묘한 관계를 살피고, 좋은 친구 관계 맺기를 위한 방법을 생각하면서 갈등으로 생기는 생활문제를 치유와 회복이 일어나는 교실로 만들기 위하여 **‘경쟁과 대립’**이라는 벽을 넘어 학생들이 상호작용을 통해 배움으로 이어지고 관계를 개선해 나가는 **‘학습의 장’** **‘성장의 공간’**이 되도록 설계

추구하는 청소년 문화의 비전

자신에 대해 정확하게 알고 긍정적으로 인식하는 사람들은 스스로를 사랑하며, 자신감을 가지고 행동하며 그러한 **긍정적인 자아정체감 형성**은 자신의 인생에서 스스로가 주인이 되어 보다 나은 삶을 만들어가고 남과 더불어 조화롭게 살아가는 건강한 청소년

기 술 가 정

추구하는 청소년 문화의 비전

- 지속 가능한 소비의 의미와 중요성을 알고 자신의 삶 속에서 실천 방법을 찾고 경험하도록 함 (교실 환경 정리, 전기 절약, 매점 쓰레기 버리는 것, 급식소의 잔반 처리 문제, 용돈기입장, 학습 플래너, 시간관리, 청소년 교복 문화, 동조 문화로 인한 과소비)
- 나눔과 감성이 함께하는 사회적 기업, 공정무역 (착한초코릿, 착한커피)의 중요함을 인식하는 민주시민

기 술 가 정

블랜디드 수업

수업방법 및 과정중심평가의 재구조화

통합 성취기준을 적용한 블랜디드 수업

원격수업 및 등교수업

블랜디드 수업모형

콘텐츠 활용 중심 수업

강의형-학생은 지정된 녹화강의 혹은 학습콘텐츠를 시청하고 교사는 학습내용 확인 및 피드백이 이루어지는 수업

강의+활동형- 학습콘텐츠 시청 후 댓글 등 원격 토론이 이루어지는 수업

원격 수업 및 등교수업

블랜디드 수업의 구성1

학년(군)/학기	2학년 / 1학기	교과	기술·가정
성취기준	[9기가01-01]자아존중감을 향상시키고 긍정적인 자아정체감을 형성하기 위하여 청소년기의 발달 특징과 자신의 발달 특징을 연결 지어 이해한다. [9기가01-02]청소년기 또래 문화의 특징을 이해하고, 친구 관계에서 발생하는 문제를 분석하여 건강한 친구 관계를 유지하기 위한 방안을 제안한다.		
통합성취기준	자아존중감과 긍정적인 자아정체감을 형성하여 건강한 친구관계를 유지하기 위한 방안을 제안한다.		
주요 학습 요소	청소년기 발달의 특징 청소년기의 성과 친구 관계		
수업 실시 유형	원격수업(강의, 피드백) + 등교수업(강의, 프로젝트수업, 비주얼씽킹수업) 원격수업(강의, 피드백, 과제 수행 중심) + 등교수업 (프로젝트 학습)		
차시 구성	8차시		
교과 역량	☒ 실천적문제해결능력 ☒ 관계형성능력 ☐ 생활자립능력 ☐ 기술적문제해결능력 ☐ 기술시스템설계능력 ☐ 기술활용능력		

블랜디드			
원격 수업 및 등교수업			
블랜디드 수업의 흐름			
구분	단계	교수·학습 활동	비고
1~4 차시	기본개념 학습	▶ 교사 강의 - 청소년의 발달(2차성징, 도덕성, 사회성, 정서적발달) - 친구의 중요성 개념 익히기	강의 (원격수업)
	프로젝트수업	▶ 나 알아가기 /자아존중감/ 학급에서의 역할찾아가기 ▶ 친구 이해하기 - 칭찬롤링페이터/ 친구 얼굴 그리기/ - 친구 꽃과 나무에 비유하여 그리기	과제활동수행 (원격수업)
5~8 차시	기본개념학습	▶ 청소년 문화의 문제점 원인 분석 및 맥락 배경 파악하기	강의 (원격수업)
	프로젝트 학습 모둠별 산출물 발표 및 평가	▶ 강아지통과 국악 노래 듣고 자존감 키우기는 캘리그래피하기 ▶ 단점을 장점으로 전환하기 ▶ 생선뼈 토의활동 ▶ 모둠별 과제에 대한 평가 및 피드백	과제활동수행 모둠별 과제발표 (등교수업)

블랜디드

원격수업 플랫폼

플랫폼 : EBS 온라인 클래스

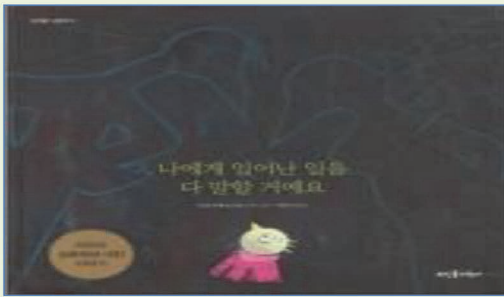
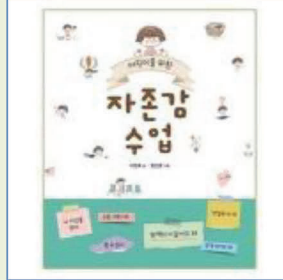
녹화 강의

콘텐츠 : 강아지통/<https://www.youtube.com/watch?v=0RhS02SvwQ4>
모두 다 꽃이야/<https://www.youtube.com/watch?v=P9u5wxrHUvk>
아무 이유없이 좋은친구/<https://www.youtube.com/watch?v=9swRJt9w15E>
친구 지식채널E <https://www.youtube.com/watch?v=lhjKJYvb3gc>

양성평등/<https://www.youtube.com/watch?v=RKzt3uCQqTo>
https://www.youtube.com/watch?v=B35_KDJq_l8
<https://www.youtube.com/watch?v=X6iXnavraoI>

원격수업 독서 과제

기 술 가 정



사이버어울림 프로그램 수업의 개요

기 술 가 정

[9기가01-01]자아존중감을 향상시키고 긍정적인 자아정체감을 형성하기 위하여 청소년기의 발달 특징과 자신의 발달 특징을 연결 지어 이해한다.
[9기가01-02]청소년기 또래 문화의 특징을 이해하고, 친구 관계에서 발생하는 문제를 분석하여 건강한 친구 관계를 유지하기 위한 방안을 제안한다.
통합성취기준: 자아존중감과 긍정적인 자아정체감을 형성하여 건강한 친구관계를 유지하기 위한 방안을 제안한다.

수업 내용의 핵심

자기 존중감을 향상시키기 위하여 자신의 욕구, 태도, 가치, 행동양식, 능력, 역할 등에 대하여 정확히 알고 이를 통해 자신이 다른 사람과 구별되는 고유한 존재라는 것을 인식하여, 자신의 가치와 소중함을 인정하고 긍정적이 자기 존중감을 형성하도록 구안하였다. 긍정적인 자기 존중감 형성은 자신의 인생에서 스스로가 주인이 되어 보다 나은 삶을 만들어 나가고 친구와 더불어 조화롭게 살아가기 위해 매우 중요한 부분이다. 자신의 소중함을 아는 사람만이 타인의 소중하게 여기며 사이버 폭력으로 고민하는 친구와 학급상황에서 방관자가 아닌 적극적인 해결사로서 행동하고 실천하며 건강하게 관계 맺는 능력과 태도를 내면화 하도록 설계하였다.

수업의 흐름

기 술 가 정

○ 1-2차시 내 안의 나 만나기

도입	전개	정리 및 평가
• 동기유발 - 생각 열기 「당신의뿌리를 알고 계십니까?」시청 https://www.youtube.com/watch?v=yuCSXHr4NAE 「15세 교육혁명 나무뿌리」 시청 https://www.youtube.com/watch?v=DzD4RPVtai4?t=1044	• 문제인식 및 배경이해하기 - 「나를 소개 합니다」(서클 맵) - 자기소개서 만들기 - 손가락에 나를 그려보기 (핑거 VT) • 대안의 탐색 - 나만의 별 / 꿈을 그려라 (성장 나무 그리기)	• 생각 넓히기 • 정리 및 평가 - 읽기 자료를 읽으면서 학습내용 정리하기 - 활동 작품 감상 및 발표하기 - 발표 후 포스트잇 을 이용 하여 위 로와 공감 을 주는 댓글 달기로 동료 평가하기

수업의 흐름

기 술 가 정

○ 3-4차시 (블럭 타임) '자존감 UP, 사이버폭력 NO'

도입	전개	정리 및 평가
• 동기유발 - 동영상 「EBS 아이의 사생활 자아존중감편」 시청하기 - 책 속의 한 줄 명언 찾아보기 도서 '자존감 수업'과 '미움 받을 용기'에 나오는 한 줄 명언 듣기	• 문제인식 및 배경이해하기 - 자존 감에 대해 알아보기 - 나의 자존 감 수치 알아보기 - 컴퓨터 게임이나 단체대화방을 하 면서 생기는 나의 감정을 선택하여 마인드맵하기 • 대안 탐색 - '강아지 똥' 동화책 읽고 질문에 답하기 - 동화책을 읽고 느낀 점을 캘리그래 피로 표현하기 - 나의 단점과 장점 알아보기 나의 단점을 장점으로 바꾸어 미래 의 나에게 글쓰기 [활동지1], [활동지2], [활동지3], [활동지4], [활동지5], [활동지6]	• 생각 넓히기 - 만약 우리 학급에 서 사이버폭력이 발생하였다면 「내게 주어진 역할이 필요하다」 는 주제로 '루돌프 사슴코'를 읽고 모방 시 짓기 • 정리 및 평가 - 읽기 자료1을 읽으면서 학습내용 정리하기 - 활동 작품 감상 및 발표하기 - 발표 후 포스트잇 을 이용 하여 위 로와 공감을 주는 댓글 달기로 동료 평가하기 [활동지7] [읽기자료1]

[9기가01-01]자아존중감을 향상시키고 긍정적인 자아정체감을 형성하기 위하여 청소년기의 발달 특징과 자신의 발달 특징을 연결 지어 이해한다.
 [9기가01-02]청소년기 또래 문화의 특징을 이해하고, 친구 관계에서 발생하는 문제를 분석하여 건강한 친구 관계를 유지하기 위한 방안을 제안한다.
통합성취기준: 자아존중감과 긍정적인 자아정체감을 형성하여 건강한 친구관계를 유지하기 위한 방안을 제안한다.

수업내용의 핵심

- 친구 관련 노래나 명인, 영화나 영상물을 통해서 주변 친구들을 이해하고, 친구의 아픔에 공감하고 의견을 경청·존중하는 의사소통 능력을 기르도록 구성하였다.
- ‘친구란 무엇인가’라는 주제 인터뷰는 국어교과와, ‘친구 얼굴 그리기’는 미술교과와 융합 수업으로 설계하였다.
- 학생들이 자기 존중감을 향상시키고 사이버폭력을 예방하기 위하여 교단일기를 읽고 합리 적 문제해결력을 기르도록 구성하였다. 청소년 문제의 원인을 다각적인 측면(개인, 가족, 학교, 사회)에서 찾아보고 현재 나타나는 결과를 분석하고 대안을 찾아가는 생선뼈(피시본) 토의활동으로 구성하였다.
- 사이버폭력 피해자의 마음과 공감하고 느끼는 감정을 뇌구조에 표현하고, 표현한 내용들을 짝과 질문을 만들고 토의하도록 하였다.
- 신문기사와 영상물을 보고 5-WHY 토의 방법을 통하여 청소년 문제의 방관자가 아닌 구체 적인 고민과 문제를 해결하고 실천하도록 구성하였다.
- 사이버폭력에 관한 진실 혹은 거짓에 관한 문항을 풀어 보면서 정리하도록 하였다.
- 선풀 운동에 참여하면서 청소년 문제를 해결하는 행동하는 실천가가 되도록 하였다.

수업의 흐름

○ 5-6차시 ‘함께 성장하는 우리들’

도입	전개	정리 및 평가
• 동기유발 - 동영상 시청하기 - 김진표의 ‘친구야’, 국악 동요 ‘그냥 좋은 친구’ 노래 듣기 - 친구에 관한 사자성어 찾아 보는 게임하기	• 맥락파악하기 - 「좋은 친구 란」 교사 인터뷰 발표 • 문제인식 및 배경 이해하기 - 「내가 생각하는 좋은 친구란」 설문지 하기 - 교단 일기를 통해서 친구의 문제를 분석하고 대안을 찾고 공감하고 격려하기(버킷 리스트) • 대안 탐색하기 - 짝 얼굴을 그리고 칭찬 댓글 달기	• 생각 넓히기 - 생선 뼈 토의 활동하기 • 갤러리 워크에 공유하고 평가하기 • 정리 및 평가 - 칭찬 댓글 달기로 상호 평가하기 - 작품 활동 결과 전시 하고 동료평가하기 (포스트 잇, 스티커 사용)
[활동지1]	[활동지2], [활동지3],[활동지4] [활동지5], [활동지6]	[활동지7]

수업의 흐름

기 술 가 정

○ 7-8차시 ‘공감할 수 있다면 우리는 찰떡궁합’

도입	전개	정리 및 평가
• 동기유발 동영상 시청하기 - 사이버폭력에 대한 질문에 답하기	• 문제인식 및 배경이해하기 - 사이버폭력 피해자의 마음공감하기 - 뇌 구조에 표현하기 - 질문 형 하브루타하기 • 대안 탐색 - ‘카톡 감옥 아세요’ 를 읽고 5-WHY토의 활동하기 [활동지2], [활동지3], [활동지4]	• 생각 넓히기 - 사이버 폭력에 대한 진 실 혹은 거짓 풀어보기 - 선풍 운동 참여하기 - 언어 관련 사자성어 속담 읽어보기 • 정리 및 평가 - 토의활동결과발표 및 사이버폭력을 예방하는 행동에 대해서 다짐하기 [활동지5]

기 술 가 정

사이버어울림 프로그램의 실제 - 함께 성장하는 우리들-

학습활동 자료

기 술 가 정

세상에 하나 밖에 없는 나



☆ 강아지 똥 통과자와 강아지 똥 통도를 읽고 다음 활동에 참여하십시오.

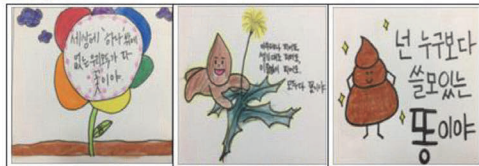
1. 강아지 똥을 친구들은 뭐라고 부르고, 자신을 어떻게 생각했나요?
2. 민들레꽃으로 다시 태어난 강아지 똥은 어떻게 표현되었나요?
3. 부모님이나 가족들과의 인터뷰나 통화를 이용하여 내가 가장 소중하다고 느낄 때는 언제인지 적어봅시다.

출처 : 권정생(2014)/ 강아지 똥/ 길벗 어린이
http://www.gilbutid.co.kr/renew/book/detail.php?pro_id=2&cate_id=13&sub_cate_id=&search_word=&startPage=0

캘리그래피 제작

* 다음은 캘리그래피 예시이다. 이를 참고로 하여 '강아지 똥' 그림책을 보고 느낀 자신의 소감을 캘리그래프로 나타내 봅시다.

【예시작품】



* 남준천여자중학교 수석교사 신화진 수업기록(2020)/강아지똥을 보고 그린 캘리그래피 작품

■ 캘리그래피 제작 캘리그래피는 펜 또는 붓, 색채를 도구로 사용하여 손으로 그린 그림 문자로서 조형적으로 아름답게 묘사하는 기법 및 묘사된 글자이다. 다양한 느낌을 담고자 할 때 캘리그래프로 표현한다.

학습활동 자료

기 술 가 정

내게 주어진 역할이 필요해 [모방 시 짓기]

* '루돌프 사슴코'라는 크리스마스 캐롤의 가사를 떠올려보면서 학교 공동체 안에서의 나의 역할에 대하여 모방시를 지어봅시다.

루돌프 사슴 코는/ 매우 반짝이는 코
 만일 내가 봤다면/ 볼줄은다 했겠지
 다른 모든 사슴들/ 놀며 대며 웃었네
 가엾은 저 루돌프/ 외톨이가 되었네
 안개 낀 성탄절 날/ 산타 말하길
 루돌프는 코가 밝으니/ 말대를 끌어주렴
 그 후론 사슴들이/ 그를 매우 사랑 했네
 루돌프 사슴 코는/ 길이길이 기억되리

【활동예시1】

학교 공동체 안에 / 나의 역할 소개할게
 가장 중요한 것은 / 친구들과 좋은 관계 유지
 수업 시간에는 집중 / 쉬는 시간에는 휴식
 선생님과 함께 즐겁 / 학생들사이의 매너 (지키기!!)
 즐겁 밝은 친구는 / 배려받고 도와주고
 독력 있는 밝은반 / 만드려 노력하고
 문제가 생기면 선생님 / 주범여러 도움요청
 배려고 예쁜 우리 기반 / 모두 같이 만드세!

【활동예시2】

9만 안에서 / 나의 역할 소개할게
 만일 누가 봤다면 / 정면하다 했겠지
 볼 자존기 안아서 / 조용하게 있으면
 눈이 보기에 / 지루할 수 있음지
 하지만 친구들과 / 함께 지내며
 수업 열심히 듣고 / 친구들과 즐겁게
 학교생활을 하며 / 좋은 친구들과
 좋은 추억 만들고 / 초보도록 기억되리

* 남준천여자중학교 수석교사 신화진 수업기록(2020)/모방시 짓기
 출처 : 박미자(2013)/공학생 기록을 부르는 나이/ 들녘/118-119쪽

학습활동 자료

기 술 가 정

자기존중감 비교 세우기

- ※ 자신의 장점과 단점을 알아본 후 단점을 강점으로 바꾸어 미래의 나에게 편지를 써봅시다.
◇ 자신의 장점 알아보기

★ 전담이 넘치는 과부과
따뜻하고 개방적
책임감 있고 활동적
비와 단점을 좋아함

◇ 자신의 단점 알아보기

★ 머리라라이 뽀뽀

우유부단
혼자 있는 게 싫고 불안함
운동신경도 없음
도전정신이 부족함

◇ 단점을 강점으로 바꾸어 이야기 만들기(미래의 나에게 편지쓰기)

[활동방법]

- 자신의 장점과 단점을 생각하고 구체적으로 서술한다.
- 자신에 대한 이야기이므로 자신을 되돌아보면서 서술한다.

출처: 전국가정교사모임(<https://homecare.eduhope.net/>) / 올바른 자리 매김을 위한
가정교육/2018년 봄호/48~49쪽

자기존중감 비교 세우기

[활동예시]

★ 전담이 넘치는 과부과 따뜻하고 개방적 책임감 있고 활동적 비와 단점을 좋아함	★ 남동생 아현이 책임감이 강함 성실한 성격	★ 친구에게 열렬히 응원
◇ 자신의 단점 알아보기	★ 머리라라이 뽀뽀 우유부단 혼자 있는 게 싫고 불안함 운동신경도 없음 도전정신이 부족함	★ 장난기롭게 심술 ★ 유익한 것 ★ 보충제도 마음가짐
◇ 단점을 강점으로 바꾸어 이야기 만들기 (미래의 나에게 보내는 편지)		

[활동예시]

★ 전담이 넘치는 과부과 따뜻하고 개방적 책임감 있고 활동적 비와 단점을 좋아함	★ 남동생 아현이 책임감이 강함 성실한 성격	★ 친구에게 열렬히 응원
◇ 자신의 단점 알아보기	★ 머리라라이 뽀뽀 우유부단 혼자 있는 게 싫고 불안함 운동신경도 없음 도전정신이 부족함	★ 장난기롭게 심술 ★ 유익한 것 ★ 보충제도 마음가짐
◇ 단점을 강점으로 바꾸어 이야기 만들기 (미래의 나에게 보내는 편지)		

*나눔점원자랑글 수석교사 신화희 수업기록(2020)/미래의 나에게 편지쓰기

학습활동 자료

기 술 가 정

날짜	2020. 4.	이름	반	이름
단원	I. 청소년의 이해 2) 함께 성장하는 소중한 나의 친구	실천 문제	반	이름

<생각하기>

1. 「아무 이름 없이 좋은 친구」영상을 보면서 실천문제를 생각한다.
2. 친구에 대한 글자 색이 맞추어보기/ 속담 맞추어보기

친구란

<맥락파악하기>

1. 내가 생각하는 좋은 친구란 어떤 것인지 생각해 보고, 해당 항목에 √표시를 해 봅시다.

항 목	표시
나의 말과 고민을 잘 들어 준다.	
돈을 잘 잊어 준다.	
다른 친구에게 비해 단점을 잘 이해한다.	
남에게 높은 곳에 잘 매달려 준다.	
내에게 친절한 것들 잘 이해한다.	
머릿고 곤란한 상황에서 나의 힘이 되어 준다.	
공포심에서 그 친구와 친하게 지내려고 한다.	
서로 가까이 잘 지낸다.	
남에 필요로 받는다.	
최고의 것 생각이나 해보고, 나의 힘에 맞게 웃을 줄 안다.	

<문제 인식 및 배경 이해>

청소년 또래문화의 특징/ 또래문화의 사례 (발표)

<기대하는 목표>

건강한 친구가 되기 위한 좋은 친구 되기 선언문 작성하기

•

<대안 및 전략> 피시온 토의 활동 및 발표/ 동료평가

<생각해보기>

1. 우리 반 친구들의 좋은 점과 다른 점을 찾아봅시다.
2. 청소년 문화 관련 센터 알아보기
3. 책, 영화, 동영상 관련자료 알아보기



원미준과 이현아 사이엔 사랑이 아닌 그늘이 깊어져 있다. 영웅배우
이현아도 관심은 갖지 않다가 청춘시대가 펼쳐지는 것은 영웅은 고민을
서로 갖기 위해 싸움을 벌인다. 글자도 해설적으로 사랑이론을 중심으로
서로 싸움 그늘 그늘의 사랑의 이야기로 시작된다. 하지만 사랑론은
서로 싸움 부리며 악몽을 여기고 의심을 하다가 결국 끝까지도
고 밀을 받아 보충을 하기 하면서 서로를 이해하게 된다. 원미준과 이
현아 사이엔 사랑이 아닌 그늘이 깊어져 있다.

출처: 진주신문/이현아, 원미준의 사랑/영웅배우



사나이의 내용
「크리스티안」은 아이들을 따라 영국에서 덴마크로 이사를 와서 새 학
교에 다니게 되었다. 종교하는 크리스티안은 학교 친구에서 '쇼
미츠'라는 이름을 중심으로 본인 패기롭게 집안으로 귀환을 당
하고 있는 '크리스티안'은 보게 된다. 종교적으로도 크리스티안은 '크리스티안'
화 한 말이 되고, 막이 되었다. 어느 날 밤과 후, 크리스티안은 집에
가기 위해 자전거를 타러 하지만, 누군가가 자전거 타이어에 바늘을
바늘은 바늘까지 빼냈다. 이런 크리스티안은 다른 아이의
자전거에서 바늘을 빼 크리스티안의 자전거에 바늘을 넣어서 타다가 쇼
미츠가 다른 친구들을 맞아 크리스티안을 데려간다.

4. 추천 동영상 (자식책)



▶ 작성예고

바람직한 이성교제(잔반토론)

친구 관련 고사성어 맞추기

친구 따라 강남 간다.



까마귀 노는데 백로가 가지 마라.



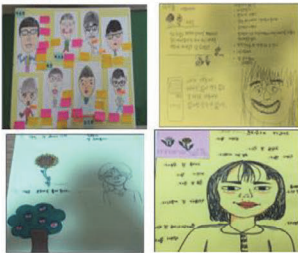
학습활동 자료

기 술 가 정

내 짝 얼굴 그리고 칭찬 댓글달기

- ◆ 내 짝의 특징을 잘 살펴 그려보고 칭찬 댓글을 달아봅시다.

(활동예시 자료)



• 남산초여자중학교 수석교사 신화진 수업 기록(2020)/ 내 짝 얼굴

생선뼈(피시본) 토의 학습

◆ 생선뼈 활동 방법 안내

【생선뼈 토의 활동 안내】

생선뼈는 원인과 결과 그림의 일종으로 문제의 원인을 분명히 하기 위해 구조화된 그림을 생선 뼈를 가시처럼 그려서 정확하게 이해하기 위한 목적을 가지고 있다. 문제의 원인뿐만 아니라 어떤 문제 해결 대안을 구안할 때도 사용할 수 있다. 보통 구성원이 토의 토론을 통해 함께 이 그림을 완성해 나가면서 원인을 찾고, 원인과 결과의 관계를 이해하게 되며, 전체 문제해결의 큰 그림을 알게 된다는 점에서 매우 유용한 수업전략이다.

【활동 방법】

- ① 생선의 등뼈를 그린다.
- ② 등뼈를 중심으로 사실에서 가시를 그린다.
- ③ 가시 하나 하나에 원인과 결과, 해결방법을 개인, 가족, 사회 측면에서 찾아 정리하여 기록한다.
- ④ 정리 후 바다 속의 풍경으로 마무리한다.

【활동 결과 예시】



학습활동 자료

기 술 가 정

꼭 봤을 뿐인데..?

- ◆ 다음 영상을 보고 아래 질문에 답한다.

「공익광고」 꼭 봤을 뿐인데 Viral 된



-영상 내용-

후진 친구니까, 재미삼아 던진 한 마디가 상대방에게는 상처가 될 수 있습니다.
그렇게 무심코 던진 한마디가 폭력이 되고,
그 친구들이 가해자로 '폭'력은 순간
또 다른 피해자가 생겨납니다.
지금 나와, 우리 아이의 감정을 안전하게가요?

1. 영상의 내용이 자신의 삶과 관련이 있는 문제라고 생각하나요?
2. 영상의 상황에서 개선할 수 있는 점이 있나요? 왜 그렇게 생각하나요?
3. 왜 우리가 이런 문제에 대해 고민을 해야 할까요?

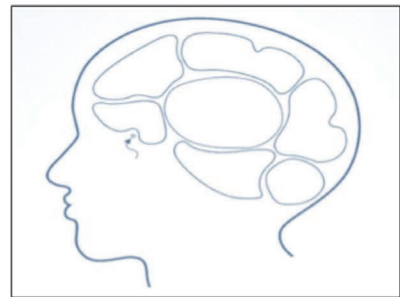
출처 : 공익광고협의회 <https://www.youtube.com/watch?v=1oIVTGdDyCc>

내가 만약 '사이버 폭력 피해자' 라면

- ◆ 사이버폭력의 개념 및 유형을 읽어보고.

관련 영상물들(<https://www.youtube.com/watch?v=yd6QWHEV-e0>) 시청한다.

- 동영상 시청 후 어떤 감정이 들었는지 생각해보고 복귀표를 적어보자.



출처: 복귀표 사진 <https://blog.naver.com/kmo3141/10098548851>

- 사이버폭력: 비언어, GNC, 휴대전화, 인터넷 게시판, 메일 등 정보통신기술과 사이버공간을 매개로 하여 특정인을 피해 목적 또는 장난이라도 개인이나 집단이 의도적이고 지속적으로 피해를 입히는 행위를 일컫. 폭력적 언행뿐만 아니라 상대가 불쾌감을 느끼는 경시적인 형태의 압력도 폭력에 일부 포함됨
- 사이버폭력의 유형: 사이버 언어폭력, 사이버 명예훼손, 사이버 성폭력, 사이버스토킹, 사이버 따돌림(몰카), 신상정보 유출 등

출처: 에듀넷 티-블리더 <사이버폭력예방-정보윤리교육>

학습활동 자료

기 술 가 정

◇ 공감하며 이야기 나누기

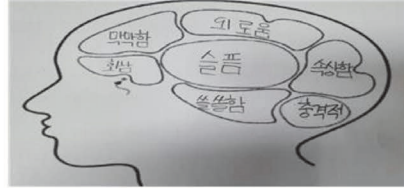
개별로 작성한 뇌구조를 짝과 바꿔보며 피해학생들의 마음을 공감해보고, 사이버폭력 대처방안에 대하여 서로 질문하고 해답을 찾아보자. (한보루타 토의법)

순서	질문 만들기	짝과 함께 찾은 해결방안
1		
2		
3		
4		
5		

◇ 짝과 만든 질문 중 가장 좋은 질문은 선취하고 해당 내용을 발표하고 다른 팀들과 사이버폭력 대처방안에 대하여 공유한다.

【예시 자료】

1. 동영상을 시청 후, 내가 사이버폭력 피해자라면 어떤 생각 혹은 감정이 들었을까요? 뇌구조에 채워보자.



2. 공감하며 이야기 나누기

개별로 작성한 뇌구조를 짝과 바꿔보며 피해학생들의 마음을 공감해보고, 사이버폭력 대처방안에 대하여 서로 질문하고 해답을 찾아보자. (한보루타 토의법)

순서	질문 만들기	짝과 함께 찾은 해결방안
1	피해자였던 너와 관련된 말하지 않겠니?	가해자가 반복했거나 그럴 시에다가 경찰에 신고, 상담, 상담센터에 가
2	말하지 않고 애매하게 대처했어?	꼭만 하면 하면 그런 거지? 차라리 경찰에 신고하
3	사이버 폭력은 왜 생겼어?	사이버 폭력은 생명이 보장되지 않는 거지
4	사이버 폭력 가해자의 심리는 무엇일까?	그는 왜냐하면 한 가지, 다른 것은 잘 모르
5	사이버 폭력에 대처하기 알기 어렵지 않나?	경찰에 신고하면 사이버 폭력은 적대, 폭력, 사이버 폭력

* 남문초등학교 수석교사 신화진 수업기록(2020) / 질문 만들기

학습활동 자료

기 술 가 정

우리는 사이버 폭력 해결사!

※ 다음 기사를 읽고 5-WHY 토의활동으로 원인을 분석해보고 발표한다.

【OK!정보】 "카톡 갑박" 아재오 "---배달길 내오는 사이버 괴롭힘

【OK!정보】 주 : 이 기사는 **연남초(가명 17)**의 정보를 토대로 연합뉴스가 취재해 작성했습니다. **연남초(가명 17)**는 지난 2월부터 하루하루가 지옥 같았다고 말했다. SNS에서 함께 '별들이'를 하던 사이비 지인들과 불화가 생기면서부터다. 별들이는 SNS상에서 만난 이혼녀의 연예인인 척 연기하는 내용으로 채팅을 하면서 온라인에서 사생활을 공유하고 종종 오르타인 모임도 같은 채팅은 열려의 유쾌를 말한다. 10대가 주로 즐기던 20대도 꽤 참여하는 것으로 알려졌다. 초중 학교 때부터 별들이를 하던 이양은 올 초부터 함께 어울리던 이들 중 몇몇과 사소한 다툼을 하면서 사이가 멀어졌다. 이때부터 **사이비친구(가명, 동명)**의 특정인을 바꿀지거나 괴롭히는 행위'이 시작됐다 고 한다. 이양은 지난달 31일 연합뉴스와 통화에서 "사이가 나빠지고 몇몇 별들이 제 말을 사귀고 이혼, 학교, 전화번호 등 신상 정보를 카카오톡에 같은 SNS에 모두 뿌렸다"며 "그러자 익명의 닉네임이 모인 단체 카톡방에 일방적으로 초대되고 모욕적인 말이 끊임없이 날아 왔다"고 말했다. 그는 이러한 행위를 일명 '카톡 갑박'이라고 표현했다. 단체 채팅방을 나가고 또 나가도 불만이 초대됐다. 전보다 못한 그는 최근 전화번호를 바꿨다. 피로한 마음에 자살 시도를 했다는 그는 '경쟁에 실패한 본 격' 이노나는 일본에 "처음엔 가해자들에게서 도망치고 싶은 마음에 카톡을 비롯한 모든 SNS 계정을 탈퇴하기 바랐다"며 "미처 대화 내용을 캡처해두지 못해 신고도 어려워하고, 신고하더라도 교사 과정에서 가해자를 만날 수 있다는 생각에 다리가 후들 떨려서 못한다"고 털어놓았다. 그는 자신이 유일한 피해자가 아니라고 말했다. 이양은 "별들이가 채팅방에는 닉네임이 바뀐 채로 머물러 한 명을 괴롭히고 헐뜯고 등을 치는 일이 허다하다"며 "1년 반 사건이 알려지는 것을 보고 **사이비친구**에게 이직지는 크고 작은 괴롭힘이 사라지길 바라는 마음에서 용기를 냈다"고 해로 이유를 밝혔다.

... (중략) ...
정신 건강 사이비 괴롭힘으로 피해가 발생하더라도 가해자와 피해자가 같은 학교 소속이 아닐 경우 학교 폭력으로 다루어 수 없다. 법이나 명예훼손 등 범죄가 입증되더라도 처벌 수위는 높지 않다. 이수경 경기도 범죄심리학과 교수는 연합뉴스와 통화에서 "1년 반 사건 때도 그쪽은 우리나라는 **사이비친구** 범죄에 대한 경각심이 없다"면서 "온라인에서 벌어지는 다양한 불법 행위에 대해 현행법으로는 유류나 처벌이 쉽지 않은 점을 인정하고 이렇듯도 범죄자를 처벌할지 경비가야 할 때"라고 말했다.

출처: 연합뉴스/2020/04/05. <https://www.yna.co.kr/view/AKR2020040317600605>

주제	원인과 처한 상황! 무엇이 문제인가?	
WHY	질문	답변(이유, 설명)
WHY1		
WHY2		
WHY3		
WHY4		
WHY5		
결론		

【활동예시】

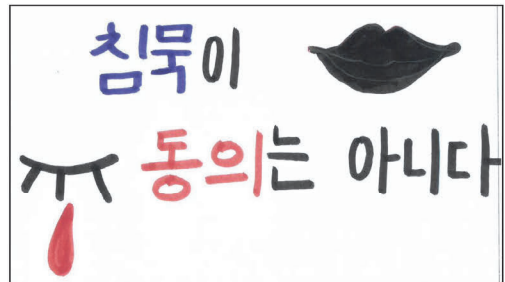
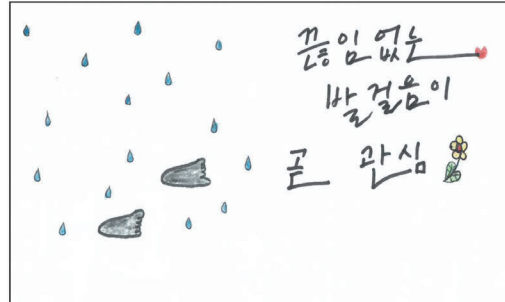
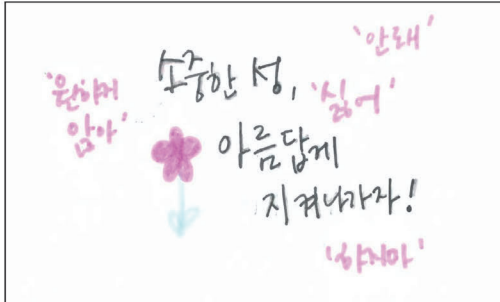
주제	원인과 처한 상황! 무엇이 문제인가?	
WHY	질문	답변(이유, 설명)
WHY1	원인과 처한 상황은 무엇일까?	사이비 불륜을 지속적으로 당하고도 신고하지 못했다.
WHY2	그렇다면 원인은 왜 신고를 했을까?	가해자에게 신고 피해를 당할 수 있다는 두려움 때문이다.
WHY3	왜 우리나라에는 사이버폭력 피해자에게 신고가 더 많이 발생했을까?	피해 사실을 신고하더라도 학교 폭력으로 다루어지지 않거나 처벌이 입혀지지 않기 때문이다.
WHY4	왜 사이버 범죄를 일찍이 처벌하지 못했을까?	사이비친구 범죄에 대한 경각심이 부족했기 때문이다.
WHY5	왜 사이버 범죄를 일찍이 처벌하지 못했을까?	관련된 범죄에 대한 교육이 부족하기 때문이다.
결론	사이비 불륜 피해 신고자 당사자의 신고 피해를 학교 가해자를 처벌하길 처벌하는 법이 제정되어 있다.	

* 남문초등학교 수석교사 신화진 수업 기록(2020)/5-WHY 토의활동

수업결과

캘리그래피

수업결과물



기 술 가 정

사이버어울림 프로그램 실제

- 자립하는 착한 소비자 -

블랜디드 수업의 구성

학년(군)/학기	2학년 / 2학기	교과	기술가정
성취기준	[9기가03-01] 생활 자원의 특성을 이해하고 자신의 상황 및 생활 자원 관리 문제를 분석하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방법을 탐색하고 실천한다		
	[9기가03-04] 청소년기 소비 성향과 소비 환경을 이해하고, 구매 의사 결정 과정을 통해 합리적인 소비생활을 실천한다.		
성취기준 재구성	청소년기의 소비 특성과 소비 환경에 대해 알아 소비생활과 관련된 문제를 해결하고 건강한 소비생활을 실천할 수 있다		
수업 설계 유형	원격수업(강의, 피드백) + 등교수업(강의, 프로젝트수업, 비주얼씽킹수업) 원격수업(강의, 피드백, 과제 수행 중심) + 등교수업 (프로젝트 학습)		
교과 역량	■ 실천적문제해결능력 ■ 관계형성능력 ■ 생활자립능력 □ 기술적문제해결능력 □ 기술시스템설계능력 □ 기술활용능력		

블랜디드 수업의 흐름

차시	단계	교수·학습 활동	활용도구 및 플랫폼	평가 및 피드백 계획
1-2차시	사전준비	■ 수업 전체 차시 및 과정 안내 - 수업 안내문 게시 - 학습 준비 상황 점검	플랫폼: EBS 온라인클래스 활용도구: 아이캔노트/ 피피티음성 녹화/와콤	평가: 비주얼씽킹 수업 결과물 피드백: 단톡방/ 온라인클래스 과제방
	기본 개념 학습	■ 청소년의 자원과 시간의 중요성 이해하기 - 생활시간의 세 가지 분류에 대해 설명 - 활동 내용에 따라 생리적, 노동, 여가 생활 시간으로 분류 - 하루 생활시간을 기록해 온 것을 바탕으로 자신의 하루 생활시간을 생리적, 노동, 여가 생활시간으로 분류 - 자신이 어떤 생활시간에 많이 투자하고 있는지 생각 - 자신이 시간을 효율적으로 사용하고 있는 지, 고쳐야 할 부분은 없는지 생각 - 시간 관리의 과정에 대해 설명 - 가치와 목표 세우기-활동 계획 세우기-우선 순위 결정하기-계획표 짜기-실천하기-반성 및 평가하기 - 가치와 목표에 대해 설명 - 목표를 구체적이고 측정할 수 있게 설정해 야 하는 것을 설명 - 중요도와 긴급도에 따라 우선순위를 정하는 방법에 대해 설명 ■ 학습 내용 학습지 정리 (원격수업일 경우 자료 업로드)		

기 술 가 정				
블랜디드 수업의 흐름				
차시	단계	교수·학습 활동	활용도구 및 플랫폼	평가 및 피드백 계획
3-4차시	비주얼씽킹/ 프로젝트수업 (활동 과제수행)	■ 읽기자료(아이슈타인/링컨/벤저민프랭크린, 나의 인생의 큰 돌)를 읽고 활동과제하기 - 나의 잠재된 자원 CIRCLE MAP이나 마인 드맵을 선택하여 활동하기 - 학습 플래너 만들기, 나의 시간일지 작성 - 시간매트릭스 만들기 - 학업관리 TREE MAP 하기 (원격수업일 경우 과제물로 제출)	플랫폼: EBS 온라인클래스 활용도구: 아이캔노트/ 피피티음성 녹화/와콤	평가: 비주얼씽킹 수업 결과물 피드백: 단톡방/ 온라인클래스 과제방
	과제 발표 및 평가	■ 개인 발표 - 과제 발표 (비주얼씽킹자료) ■ 발표 후 개인별 피드백 - 개인별 발표 자료에 대한 피드백 및 평가 - 전체 학습 내용 정리 ■ 학습내용 정리 및 차시 예고		

기 술 가 정				
블랜디드 수업의 흐름				
차시	단계	교수·학습 활동	활용도구 및 플랫폼	평가 및 피드백 계획
5-6차시	사전 준비	■ 수업 전체 차시 및 과정 안내 - 수업 안내문 게시 - 학습 준비 상황 점검	플랫폼: EBS 온라인클래스 활용도구: 아이캔노트/ 피피티음성 녹화/와콤	평가: 프로젝트수업 결과물 피드백: 단톡방/ 온라인클래스 과제방
	기본 개념 학습	■ 청소년 소비문화 개념 파악하기 - 원인 분석 및 맥락 배경 파악하기 - 소비생활에 관한 동영상 감상하고 느낀 점을 말하기 - 문구를 보고 연상되는 것을 말하기 - 평소 자신의 돈 씀씀이 조절 능력에 대해 알아보기 - 용어(명품족/쇼핑중독/신상녀/던장녀/모방소비) 에 들어있는 문제점 파악하기 (아이돌을 내세운 상품광고의 문제점을 생 각 하면서) - 청소년 소비문제의 문제점 알아보기 - 소비에 대한 생각 넓히기 - 사회와 정의를 생각하는 소비 - 공정무역, 착한소비(아름다운 가게) - 사회와 환경을 생각하는 소비 - 지속가능성(생협) - 가진 것을 나누는 소비 - 공유운동(문화,공간지식) ■ 나의 소비생활을 성찰하고 건전한 - 청소년문화를 만들기 위한 대안 탐색하기 ■ 모듈별 과제에 대한 평가 및 피드백		

블랜디드 수업의 흐름

기 술 가 정

차시	단계	교수·학습 활동	활용도구 및 플랫폼	평가 및 피드백 계획
8-9차시	연꽃기법/뉴스 카드만들기/픽토그램 (활동 과제수행)	■ 자원의 중요성에 관한 영상물을 보고 뉴스카드/연꽃기법/ 픽토그램/캘리그래피 제작하기 (원격수업일 경우 과제물로 제출)	플랫폼: EBS 온라인클래스 활용도구: 아이캔노트/피피티음성 녹화/와콤	평가: 프로젝트수업 결과물 피드백: 단독방/온라인클래스 과제방
	과제 발표 및 평가	■ 개인 발표 - 과제 발표 (비주얼씹킹자료) ■ 발표 후 개인별 피드백 - 개인별 발표 자료에 대한 피드백 및 평가 - 전체 학습 내용 정리 ■ 학습내용 정리 및 차시 예고		

평가 정보표

기 술 가 정

학교급	중학교	학년	2
교과 (과목)	기술.가정	교육과정 내용 영역	내용 영역 자원 관리와 자립
단원/과제명	Ⅲ-3. 청소년기의 소비생활 - 현명한 소비자 되기		
성취기준 및 평가기준	[9기가03-04] 청소년기 소비 성향과 소비 환경을 이해하고, 구매 의사 결정 과정을 통해 합리적인 소비생활을 실천한다.	상	청소년기에 나타날 수 있는 소비 성향과 소비 환경을 이해 하고, 합리적인 구매 의사 결정 과정을 소비생활에 적용하여 실천할 수 있다.
		중	청소년기의 소비 성향 또는 소비 환경의 이해를 토대로 구매 의사 결정 과정에 대해 설명할 수 있다.
		하	청소년기의 소비 성향, 소비 환경과 구매 의사 결정 과정에 대해 말할 수 있다.
	[9기가03-05] 소비자 권리와 역할을 이해하고, 소비생활에서 발생하는 문제 상황을 중심으로 해결 방안을 탐색하고 책임 있는 소비생활을 실천 한다.	상	소비자 권리와 역할에 대해 분석하고, 소비생활에서 발생 되는 문제 상황을 탐색하여 소비생활의 문제를 해결하고 책임 있는 소비생활을 실천할 수 있다.
		중	소비자 권리와 역할을 설명하고, 소비생활에서 발생하는 문제 상황을 중심으로 해결 방안을 탐색할 수 있다.
		하	소비자의 권리와 소비 생활에서 발생하는 문제 상황을 말할 수 있다.

평가정보표

기 술 가 정

교과 역량	■ 실천적문제해결능 ■ 생활자립능력 ■ 관계형성능력 □ 기술적문제해결능력 □ 기술시스템설계능력 □ 기술활용능력
평가방법	■ 서술·논술 ■ 구술·발표 ■ 토의·토론 ■ 프로젝트 □ 실험·실습 □ 포트폴리오 □ 기타 ■ 자기평가 ■ 동료평가 □ 관찰평가
과정 중심 평가의 방향(의도)	소비자가 소비자 문제를 이해하고 이에 대처할 수 있는 능력은 개인과 가정생활을 위해 인적, 물적 자원을 효율적으로 관리하는데 필요하다. 이 평가를 통해서 학생들은 현명한 소비자로서 개인의 삶에서 경험하는 문제를 해결할 수 있으며, 나아가 공동체와 환경을 고려한 생활 자원의 관리를 할 수 있다. 이러한 과정 중심 평가를 진행하며 각 과정에 맞는 유의미한 피드백을 제공하되, 피드백은 개선을 위한 피드백 외에도 칭찬, 격려와 같은 피드백을 다양하게 활용하도록 한다.

사이버어울림 프로그램 청소년의 자원관리

기 술 가 정

플랫폼 : EBS 온라인 클래스

녹화 강의/와콤

콘텐츠 : 시간관리/<https://www.youtube.com/watch?v=r1tkDTMTKrE>
<https://www.youtube.com/watch?v=mvmJ7RAWA8g>

사이버어울림 프로그램

청소년의 자원관리 원격수업(강의형)

사이버어울림 프로그램 시간관리(원격1차시)

3. 청소년의 자기관리

1. 나의 시간을 잘 관리하려면 어떻게 해야 할까

학습목표

1. 시간관리에 중요성을 알고 나의 생활 시간을 분석할 수 있다.

2. 목표에 맞는 활동계획을 세워 생활 시간관리를 실천할 수 있다.

생각열기

큰돌, 자갈, 모래

'1초'에 일어나는 일

-<EBS 지식채널 e '1초'>
<http://home.ebs.co.kr/jisike/replayDayView?mode=view&courseId=BPQPAPB000000000009&stepId=01BPQPAPB00000000000009&lecId=1177630>
지하철 극적 구조영상
1분 1초가 아까웠던 경험을 알려주세요.

시간의 가치와 특성

시간의 특징

양적 측면: 누구에게나 24시간이 주어진다.

질적 측면: 어떻게 사용하느냐에 따라 생활의 질이 달라진다.

생활 시간의 분류

활동 내용에 따른 생활시간의 종류

생리적 생활시간	노동 생활시간	여가 생활시간
수면, 휴식, 식사, 목욕, 의도관리...	아르바이트, 학습, 가사노동, 승퇴근...	스포츠 활동, 취미 활동, 봉사 활동...

기 술 가 정

117

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격2차시)

청소년의 자원관리

1 ★ 00:17

전시학습 확인(모방시)

2 ★

수업순서

- 자원의 종류
- 자원의 중요성
- 내가 가지고 있는 자원의 종류 알아보기 (색플립 활동하기)

3 ★

생활자원의 종류 (인적자원)

- 인간 내부에 있거나 인간과 떨어질 수 없는 자원
- 개인의 특성과 능력을 포함
- 지식, 기술, 흥미, 창의력, 체력, 시간, 친절감, 협동심 등

4 ★

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격2차시)

생활자원의 종류 (물적자원)

- 형태를 가지고 있는 자원
- 소유하거나 사용할 수 있음
- 물품, 자산, 금전, 에너지, 생활공간, 공공시설

5 ★

생활자원의 특성

1. 효용성

자원으로 사용되어야 비로소
자원으로서 가치가 있다.

6 ★

생활자원의 특성

2. 접근 가능성

필요할 때 사용할 수 있도록 준비가
되어 있어야 함

7 ★

생활자원의 특성

3. 상호 교환성

대체하여 사용하거나 여러가지
용도로 사용할 수 있어야 함

8 ★

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격2차시)

기 술 가 정

생활자원의 특성

4. 관리 가능성
어느 정도 통제나 관리가 가능해야 함

9 ★

내가 가지고 있는 자원 파악하기(활동하기)

10 ★

내가 가지고 있는 자원 파악하기(활동하기)

11 ★

상황 별 생활 자원 파악하기

상황: 1. 시간적 여유가 없는 경우
2. 경제적 여유가 없는 경우
3. 건강상의 문제가 있는 경우
4. 학업상의 부담이 있는 경우
5. 정서적 안정이 필요한 경우
6. 사회적 관계가 단절된 경우
7. 기타

제시된 상황에 필요한 생활 자원은 무엇인지 생각하여 적어 보자.

- 인적자원
- 물적자원

12 ★

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격2차시)

기 술 가 정

상황 별 생활 자원 파악하기

상황: 1. 시간적 여유가 없는 경우
2. 경제적 여유가 없는 경우
3. 건강상의 문제가 있는 경우
4. 학업상의 부담이 있는 경우
5. 정서적 안정이 필요한 경우
6. 사회적 관계가 단절된 경우
7. 기타

제시된 상황에 필요한 생활 자원은 무엇인지 생각하여 적어 보자.

- 인적자원
- 물적자원

13 ★

상황 별 생활 자원 파악하기

상황: 1. 시간적 여유가 없는 경우
2. 경제적 여유가 없는 경우
3. 건강상의 문제가 있는 경우
4. 학업상의 부담이 있는 경우
5. 정서적 안정이 필요한 경우
6. 사회적 관계가 단절된 경우
7. 기타

제시된 상황에 필요한 생활 자원은 무엇인지 생각하여 적어 보자.

- 인적자원
- 물적자원

14 ★

내가 가지고 있는 자원 세분화 활동하기
(가지고 있는 것/나에게 부족한 것/더 가지고 싶은 것)

15 ★

내가 가지고 있는 자원 세분화 활동하기
(가지고 있는 것/나에게 부족한 것/더 가지고 싶은 것)

16 ★

사이버어울림 프로그램
자원관리(원격3차시)[illegible]사이버어울림 프로그램
자원관리(원격3차시)

아인슈타인 이야기	학년	반	번	이름	
※ 다음 글을 읽고 이야기 해 봅시다. 과학의 거인이라 불릴 만큼 세계 역사에서 위대한과학자로 손꼽히는 아인슈타인은 과학적 업적과 학문의 가치와 인간적 요소로도 배울 점이 많은 사람이었습니다. 어느 날 친구가 그를 찾아왔습니다. 이번엔 한 문제를 하련 거라는 위대한 물리학자인 그의 실험실을 한번 보고 싶단말이 했습니다. "네 실험실은 별로 보복드렇게 아름답지 않다." 아인슈타인이 말했다. 거자는 꼭 한번 그의 실험실을 보고 싶다고 졸랐습니다. 그는 세계적 인 과학자의 실험실이 아주 정갈할 것이라며 생각했습니다. 청한 과학 장비들로 가득 한 실험실을 상상하면서 잔뜩 기대하고 있었던 것일뿐. 그런데 그 순간 아인슈타인은 자신의 주머니에서 만원짜리를 꺼내는 것이었습니다. 그리고는 웃으며 말했습니다. "그것은 저기에 있습니다." 거자는 잠시 당황했습니다. 하지만 철학하에 다시 물었습니다. "그런데 왜 저기에서 가장 중요한 것이 무엇인지 보복드십시오." 그러자 아인슈타인은 벌에 걸린 후지도를 꺼내했습니다. "바로 저것입니다." 거자가 어안이 벋벋한 표정으로 바라보자 아인슈타인이 웃으며 대답했습니다. "나는 일상생활 중 머릿속에 뭔가가 떠오를 때면 그러다가 잊어버리지 않도록 만원짜리 메모를 하고 글로 옮겨서 생각합니다. 그러나 연구를 위해 따로 저 차려진 실험실이 필요하진 않지요. 단지 내겐 그것을 적고 계산할 수 있는 만원짜리 필요 없는 메모지를 특별 수 있는 후지종만 있으면 됩니다. 중요한 것은 주변의 환경이 아닙니다. 깨어있는 눈으로 사물을 보고 생각하려는 마음과 의지가 우선이지요." ※좋은 생각>					
※ 다음 글을 읽고 이야기 해 봅시다. 원인이 대량생산의 원인이자 이를 뜻대명하는 여진 상원의원들은 원인의 원인이 될 만한 것을 둘러싸고 있거. 그래서 원인의 아버지와 할아버지가 산업을 만드는 직업을 가졌었다는 것 알아내고는 "술이나 하면서 미소를 지었다만. 대부분 영혼 귀속 인간 술손으로 많은 고독을 겪고 지낸 상원의원들은 신발 만드는 집안 출신이었다. 제대 후 학교도 나와 훗날 한창을 위하여 일하는 것을 불행하게 여겼다고 있었거요. 원인이 한 면을 위하여 할 일 한 생애의원이 녹이는 뜻한 말투로 애당 직사했다. "네 산업을 가학하오?" 원인이 아버지가 묻는 거요. 원인의 아버지는 가를 주며 직의 산업을 만들기 위해 찾아오곤 한데도, 비록 장안은 대명방이 되었지만 장인 아버지는 신발 제조공이었다는 사실을 잊지 마시오." 그러자 제자(가)가 조종 직인 술손(가)가 들어 올리는 원인은 아주 온후한 없이 조종(가) 서 있었어. 그러나 그의 는 벌 눈앞이 가도 있었어. 그것은 부끄러움의 눈물은 아니었어. 원인은 부끄러움만 된 있는 커조로 말했다. "그렇습니다. 회원님 덕분에 있고 지낸 아버지의 얼굴을 떠올릴 수 있었습니다. 왔습니다. 제의 아버지는 신발 제조공이었습니다. 아버지는 신발에 관한 한 완벽한 솜씨를 가지신 분이였지요. 저는 아버지를 따라 할 것이 없었지만 능할 수 없었습니다. 아버지는 많은 귀족의 산업을 만드셨고 이 자리에 계신 분들 중에 네 아버지가 한 큰 사업을 신으로 신을 잊을 겁니다 만약, 아버지 불행한 본은 말발굽(가)로 보고 하든 거 잊어와요 조종은 은 파 드릴 수 있습니다. 나는 아버지의 아들입니다." 네 아버지가 모든 신발을 편을 다해 고쳐 드려주었습니다."					
	원인과 실험	학년	반	번	이름
① 원인 : ② 귀족 : ※ 이 글에서 자원을 크게 두 가지로 나누어 보시오. ③ 물적 자원 : ④ 인적 자원 : ※ 원인이 다른 귀족들과 다른 점?					

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격3차시)

기 술 가 정

겨울방학 시간 계획표							
학번		이름					
▶현재의 시간활용에 있어 효과적으로 실행하지 못한 부분은? ▶다음 주에 수행해야 하는 일 중 매일의 일상적인 과업을 제외한 모든 일을 열거하기 ▶활동의 우선 순위는? ※위의 자료를 참고하여 시간계획표를 수립해 봅시다.							
	보유인원		일요인원		월-일요인원		
	계획	실천	계획	실천	계획	실천	
12-1							
1-2							
2-3							
3-4							
4-5							
5-6							
6-7							
7-8							
8-9							
9-10							
10-11							
11-12							
12-1							
1-2							
2-3							
3-4							
4-5							
5-6							
6-7							
7-8							
8-9							
9-10							
10-11							
11-12							

NO.1	주제 : 자원의 종류	학번
내가 가지고 있는 것/나에게 부족한 것/여 가지고 싶은 것		
- 인터넷원 (인간내부에 있거나 인간과 떨어져 있을 수 있는 자원, 개인의 특성과 능력-지식/기술/흥미/창의력/시간/정신성) - 물적자원(형식을 가지고 있는 자원으로 소유하거나 사용할 수 있는 자원-물품/자산/생활공간/공동시설)		

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격4차시)

기 술 가 정

날짜	2020. 9. 21 ~ 9. 25	이름	2학년 한 번 이름:
단원	청소년의 소비생활	실천 문제	주제적인 소비자로써, 더불어 살아가는 소비문화를 형성하기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?

[생각하기] 1. 소비생활에 관한 동영상 감상하고 느낀 점을 말해보자.

2. 다음 문구를 보고 연상되는 것을 말해보자.

느린 생활 시간을 알 수 있다 건물 중앙에 에스컬레이터 설치 장문이 없다 숫자 '7'을 마음 안다

지식채널56 쇼핑의 법칙중에서

진단하기 청소년의 돈 씀씀이 조절 능력에 대해 알아보자.

1) 시간이나 돈이 없어서 소원하거나 지출하고 싶은 충동을 느낀다.
2) 휴대전화로, 인터넷 비용이 많이 부과되는 경우가 많다.
3) 예상하지 않았던 돈이 생기면 지출보다는 소비하는 편이다.
4) 친구들끼리 돈이 많을 때 놀이를 소비하는 편이다.
5) 나의 지출 습관이 적절할지 아닌지 여의치 않게 생각하고 돈을 쓴다.
6) 살과 같이 마음대로 구매하고 싶어 하고 소비를 한다.
7) 매일 일어나 돈으로 살을 사거나, 어디에 있는지 기억하기 어렵다.
8) 충동적으로 구매하고 나면 죄책감을 느끼거나 후회한다.
9) 친구들에게 돈을 빌려서 상품을 사기도 한다.
10) 잃고 있는 것, 소유하고 있는 상품에 대한 생각이 많아 보인다.
11) 광고를 보고 충동을 사아왔다는 광고 상품이 보인다.

관계제수

예수 그렇다 3. 자주 그렇다 4. 때때로 그렇다 3. 대체로 그렇다 2. 전혀 그렇지 않다 1)

(1-5점) 정상적인 구매자 (착한소비자)입니다. 어떤 유혹에도 넘어가지 않는 타입, 부자가 될 가능성이 높네요.

(6-20점) 약간의 구매자 (재미로 즐긴다) 사는 당시 과소비의 가능성이 높음, 여러개의 마음에 드는 물건 중 하나만 사는 습관을 길러주세요.

(21-30점) 충동적인 구매자 (새로운 물건을 사는 것을 즐기며 사는 타입) 사고자 하는 물건이 있으면 바로 구매하고 필요하면 소소한 물건도 구매합니다.

(31-45점) 충동적인 구매자 (소중한 물건 구매를 위해 사기 기분이 UP되는 타입) 돈 때문에 어려움이 될 수 있는 가능성 높음 충동구매와 관련된 물품 구매를 자제하고, 지갑에 쓸 돈을 가지고 다니는 게 좋겠어요. 성인이 되면 신용카드를 발급!

[문제 인식 및 배경 이해하기]

활동1. 소비자신문 기사를 읽고 평가하기(동료평가)

활동2. 아래 용어에 들어있는 문제점은 무엇인가?

(아이들을 내세운 상품광고의 문제점을 생각하면서!)

활동3. 아래 사진을 보고 질문에 답해보자.

1) 위 사진에 나타나는 청소년 소비문화의 문제점은 무엇인가?

2) 이러한 소비행동이 나타나게 된 원인은 무엇인가?

활동4. 소비에 대한 생각 넓히기

사이버어울림 프로그램 자원관리(원격4차시)

기 술 가 정

사회와 정의를 생각하는 소비 - 공정무역, 착한소비(아름다운 가게)
사회와 환경을 생각하는 소비 - 지속가능성(생협공동조합)
가진 것을 나누는 소비 - 공유운동(문과, 공간, 지식)

[기대하는 목표 설정하기]

☀️ **건강하고 책임감 있는 소비생활을 하기 위한 나의 다짐**
 “ 나는 들어온 돈 중 ()%를 나눔을 위해 써야지.”
 “ 내가 정한 날만 소장을 해야지.”

•
•

[대안 및 전략]

▶ 워크숍 그림 그리기
▶ 연꽃기법하기

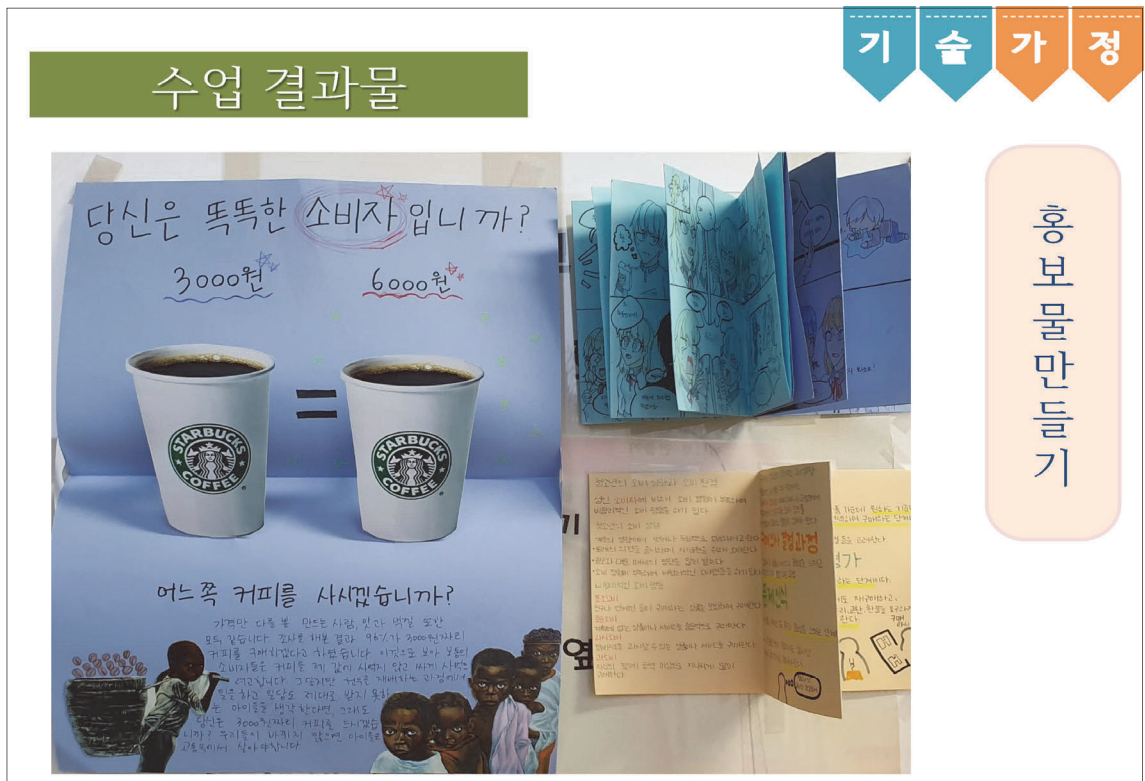
☀️ [대안 및 전략] 활동1 연꽃기법

사이버어울림 프로그램 프로젝트수업(등교수업)

기 술 가 정

주제1: 착한소비자, 윤리적소비
활동과제:픽토그램/캘리그래피

주제2: 소비자 권리
활동과제: 소비자책/홍보물/만화



수업 결과물

기
술
가
정



소비자책만들기

수업 결과물

기
술
가
정

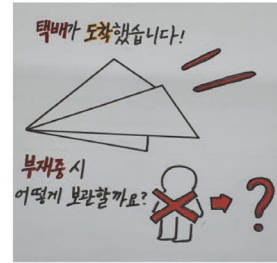


픽토그램

수업 결과물

기 술 가 정

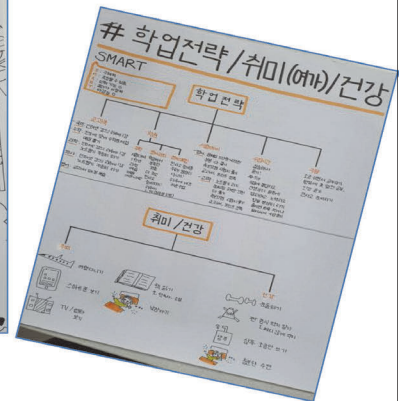
픽토그램



수업 결과물

기 술 가 정

비주얼씽킹



수업 소감

에 필 로 그

- 내가 싫어했던 친구가 좋은 사람을 꿈꾸고 멋진 미래를 만들어 나가는 순간을 함께 한다고 생각하니 낯설고 슬프지만은 않다.
- 나를 가치 있는 사람이라고 생각하는 습관이 생기고 나의 약점과 한계를 인정하고 좀 더 겸손해지려고 한다.
- 내가 소중한 사람이고 중2병은 치유될 수 있는 성장통이다.
- 친구 문제로 갈등했던 나를 되돌아보며 옆 친구의 외모와 성격이 나와 다름을 인정하기 시작하였다.
- 친구가 색연필로 그려준 내 얼굴은 본 순간, 역시 난 멋진 미남이다.
- 의견을 말하고 옳고 그름을 판단하는 것이 토의활동이라고 알고 있었으나 생선뼈 토의활동은 문제를 알아가고 해결법을 찾아가는 새로운 기법의 토의 방법이었고 바다 속의 세상이 사춘기 뇌와 비슷하다고 느꼈다.

수업 소감

에 필 로 그

- 학교 앞 유기농 00매장을 그냥 지나치다가 착한 소비자 단원을 배운 후 대형 매장 대신 어머님과 함께 장보기를 하였다.
- 뼈00데이에 착한초코릿이 떠올라 학교 앞 공정무역 로고가 붙은 매장을 찾았다.
- 모둠으로 착한 소비자 책 만들기 수행평가 시 무임승차를 하지 않고 재미있게 참여하였다.
- 만화그리기와 픽토그램 활동 후 친구들이 해 준 동료 평가는 진로를 결정하지 못하고 주춤거리는 나에게 특성화고 애니메이션과에 진학해도 좋을 것 같은 잠재된 재능을 발견하는 계기가 되었다. 만화 그리기와 생각을 그림으로 표현하는 비주얼씹킹 수업이 재미있었다.
- 엄마랑 거두리 로컬 푸드 매장에 가보니 농산물을 가져다 놓으신 분들의 이름과 전화번호가 적혀있어서 신선 하였다.

**[발표 3] 국내 사이버폭력 예방교육
프로그램 운영의 실제**

발표

| 조종현 교사 (경기 평촌고등학교) |

2020

학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

사이버 공간에 사이벗(友) 공감을

평촌고등학교 조종현

사이버폭력 예방교육 프로그램 **반드시 교과수업으로**



교사가 한 팀이라는 느낌 전하기



더 꼼꼼하게 준비하고 챙기기



인성이 실력, 인성이 전부



집과 학교를 완벽하게 연결하기



건물생심 인성교육의 힘 체험하기

댓글 하나가 내 인생 결정적 순간에
나의 발목을 잡는 일이 없도록

발목줄넘기

사이버폭력과 학생건강체력증진

- 두 마리 토끼(두 개의 목표 함께) 잡기



사이버폭력 예방을 위한 문구 작성



내 인생 최고로 빛나는 ‘결정적 순간’에
내가 사이버 공간에 남긴 글들이 나타난다



거리두며 어울리기-신비의 준비운동 도구



‘발목줄넘기’ 교육영상 제작(어울리자)



어서와~ 발목줄넘기는 참이지?

점프하는 고3 학생들 (움직임으로 **공감능력** 향상)



1 학기 준비운동-2학기 영상평가 *발목줄넘기 (빅픽처-미리배움,나중평가)

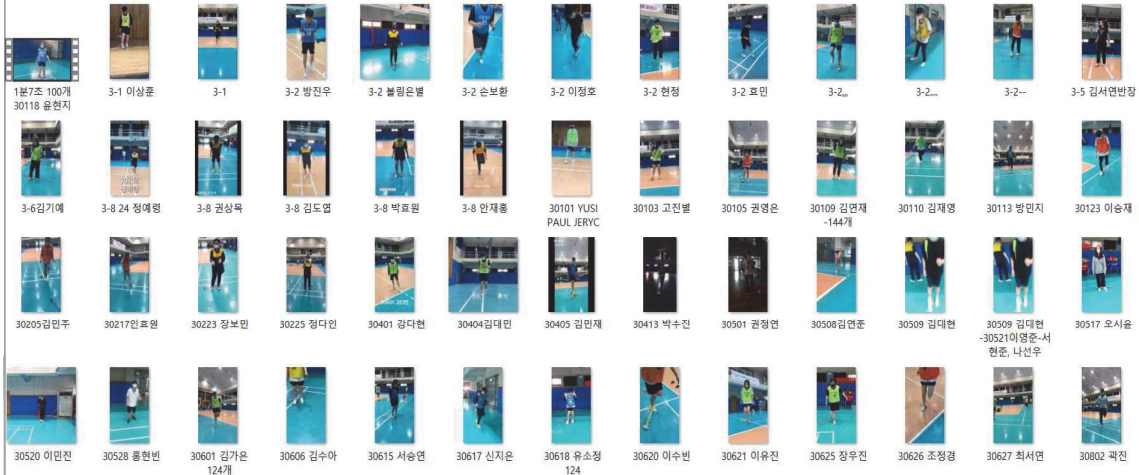


등교한 날 영상촬영 후 즉시 제출(2인1조)

***상대방 친구의 동영상 대신 올리고 선물달기**

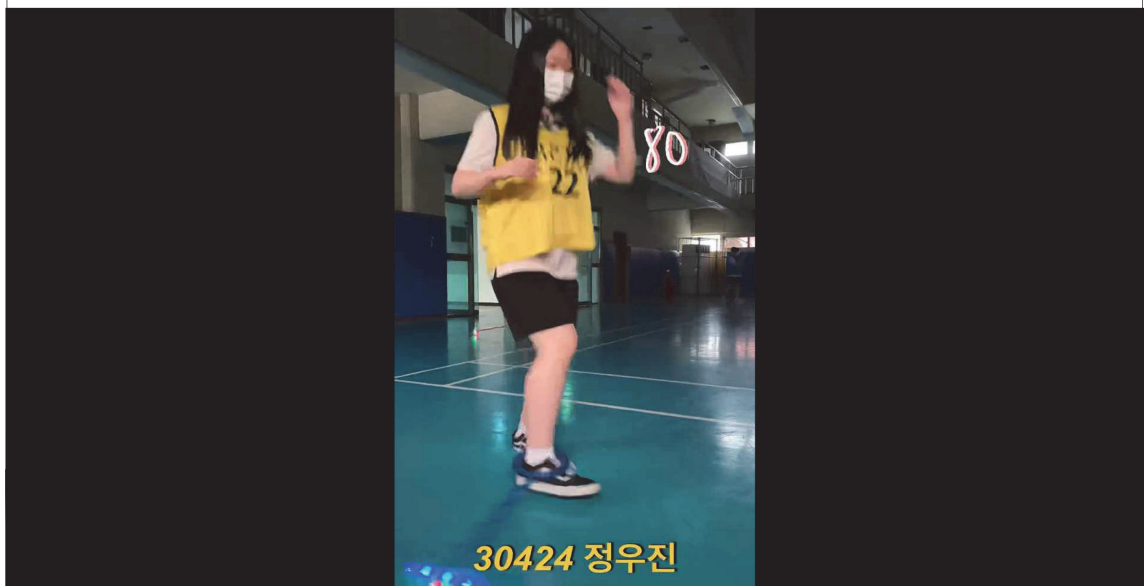
***미리 배운 것으로 기록도전**

***안걸리고 120초 100개 A**



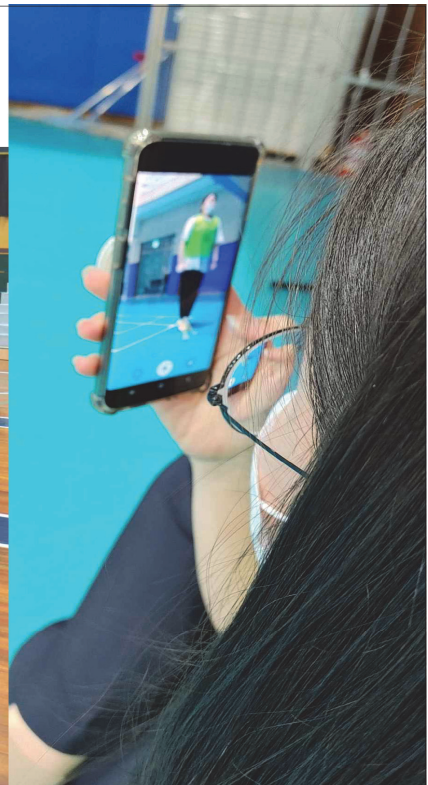
영상제출 - 학번 & 이름 넣어서

***될때까지 촬영하세요! (기회 많이 주기)**





OLD & NEW



함께 목표향해 움직이기 (어울림=사이버 어울림) *익명성에서 벗어나기 목표 만보기

어울림은 함께라는 의미 - 똘자생존



‘함께 어울림’ 체육수업-도전 3,000 count



만보기 부장 & 차장



사이버폭력 예방도 맞들면 낫다

리듬발리볼 트레이닝

가정과 학교를 연결하기



학교에서 배우고, 가정에서 해보기

*탱탱볼 1,000원



리듬발리볼트레이닝

수행평가 척도안 (Rhythm Volleyball Training)

가. 배구(리듬발리볼트레이닝)

교육과정 성취기준	[12스생02-03] 스포츠표현의 동작과 원리를 바탕으로 스포츠 표현 작품을 발표하고 감상·비평을 실천한다.					
평가기준	상	스포츠 표현의 동작과 원리를 이해하고, 심미적으로 표현할 수 있다.				
	중	스포츠 표현의 동작과 원리를 이해하고, 표현할 수 있다.				
	하	스포츠 표현의 기본 동작을 따라할 수 있다.				
평가 척도	평가 유형	평가 요소	채점 기준(남/여 동일)	점수	배점	
	수행 평가	-제시된 90초의 음악에 맞춰 리듬발리볼트레이닝(Rhythm Volleyball Training)을 정확히 수행할 수 있다. *영상평가로 학생들에게 도전할 수 있는 최대한의 기회 제공*	리듬발리볼트레이닝의 모든 동작을 완벽하게 성공	20점	20점	
			리듬발리볼트레이닝의 모든 동작 중 하나를 제외하고 완벽하게 성공	17점		
			리듬발리볼트레이닝의 모든 동작 중 두 개를 제외하고 완벽하게 성공	14점		
			리듬발리볼트레이닝의 모든 동작 중 세 개를 제외하고 완벽하게 성공	11점		
			리듬발리볼트레이닝의 모든 동작 중 네 개 이상 실패했거나 완성작품을 제출하지 못했을 경우	8점		
			장기미인정결석자			7점
			계			

손&발
***음악과 함께**

***체육수업**
열심히 참여한
학생들에게
유리하도록!



도전 99초!
수업도 예능처럼



평촌고등학교 조종현

늘 이기기만 하던 우리들을 돌아보자 *지는 가위바위보 체험--->지는 용기



도전99초 (배구편)



온라인 수업 사례

안전교육=인성교육
사이버폭력
예방교육 주사위판
(원격)

환자발생~



안전주사위판(말해봐요 출석수업)

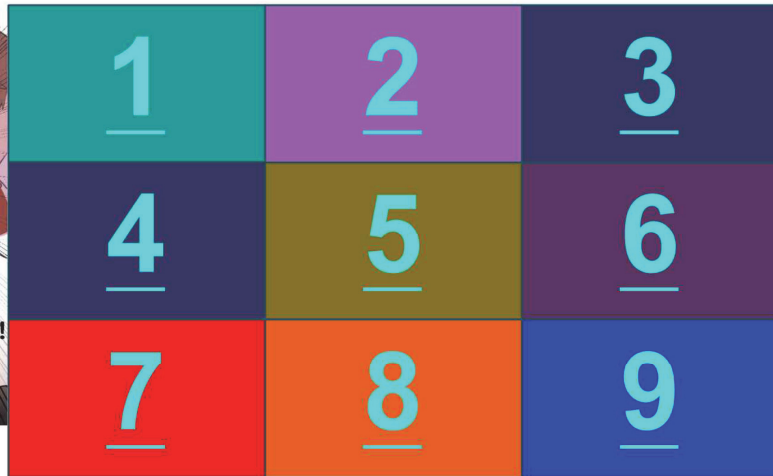
우리 학교의 안전에 대해 함께 ~~고민해 보아요 (초등&중등-학생용)

☆ 활동요령: 주사위를 던져 **빨** 번째 나온 숫자는 **세로**, **두** 번째 나온 숫자는 **가로**, 똑같은 질문일 때는 다시 던지기!

	1	2	3	4	
1	수업 중 비상벨이 울리면 어떻게 대처해야 하나요?	지진 발생 시의 대피장소와 대피방법을 알고 있나요?	학교에 외부인이 자유롭게 출입하는 것에 대해 어떻게 생각하나요? (좋은 방법 없을까요?)	우리 학교 주변의 유해환경에 대해 알고 있나요?	
2	여러분의 가정에는 소화기가 비치되어 있나요?	우리 학교 주변 등교와 하교 시 위험한 요소는 없나요?	우리 학교 시설 중 위험하다고 생각되는 곳이 있나요?	효과적이고 의미있는 안전관련 교내 행사는 어떤 것이 있을까요?	
3	심정지 환자를 위해 비치된 자동심장충격기(AED)의 위치와 사용방법에 대해 알고 있나요?	우리 학교 안전 신호등의 색깔은 무엇일까요? 그 이유는? (안전 진단)	본인이 알고 있거나 경험한 학교안전 사고에는 무엇이 있나요?	응급 상황을 경험해 본 적이 있나요? 어떻게 대처했나요?	
4	교육부 안전교육 표준안의 7대 영역을 모두 알고 있나요?	매 학기 초 여러분들은 안전교육을 받고 있나요?	안전교육과 관련하여 우리 학교만의 자랑거리가 있나요?	안전과 관련된 학생자를 동아리가 운영되고 있나요?	

사이버폭력 예방교육 주사위판(토킹)

학생주도 안전주사위판(원격안전수업)



*평촌고 조종현

인성이 실력, 인성이 전부
-견물생심 어울림 인성교육-

***쌍방향 줌인성-->이름앞에**
인성조끼 문구 넣기

조인성조끼



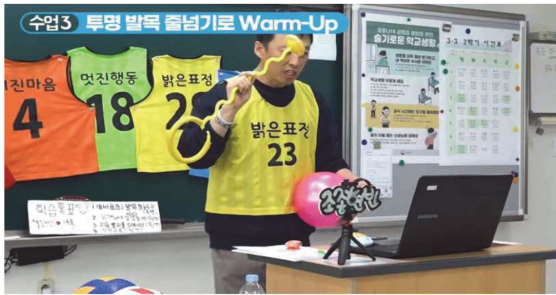
어진마음, 멋진행동, 밝은표정, 고운말씨

인성이 실력입니다! 인성이 전부입니다!

坪村高 평촌고등학교



쌍방향 수업 중 사이버폭력 예방교육



‘교과연계’ 사이버 폭력 예방교육만이 해답!! 응원!!

가지 않은 길

Robert Frost

노란 숲 속에 두 갈래로 길이 나 있었습니다.
두 길을 다 가보지 못하는 것을 안타깝게 생각하며,
오랫동안 서서 한 쪽 길이 굽어 꺾여 내려간 곳으로
바라다 볼 수 있는 데까지 멀리 바라다 보았습니다.

그리고는 똑같이 아름다운 다른 쪽 길을 택했습니다.
그 길에는 풀이 우거지고 발자취도 적어
누군가 더 걸어야 가야 할 길처럼 보였기 때문입니다.
그 길을 걸으므로, 그 길도 거의 같아질 것이지만.

그 날 아침 두 갈래 길에는 똑같이 밝은 흔적이 없는
낙엽이 쌓여 있었습니다.
아, 나는 다음 날을 위하여 한 길은 남겨 두었습니다.
하지만 길은 길로 이어지는 것이기에
내가 다시 돌아올 것을 의심하면서.

먼 훗날에 나는 어디에선가
한 숨을 쉬며 이야기 할 것입니다.
숲 속에 두 갈래 길이 있었다고,
그리고 나는 사람이 적게 간 길을 택했노라고,
그래서 모든 것이 달라졌다고.

