

2018 인터넷 윤리 창작공모전  
교수·학습지도안 부문



## 대상

창의적체험활동 부문

# GPS로 아름다운 인터넷 세상 찾아가기

**수상자** 송신초등학교  
**박성윤, 박경록, 고영호** 선생님

**교육목표** 놀이(Game), 연극(Play), 말하기(Say) 활동을 통해 인터넷에서 바른 언어를 사용하며, 사이버 언어폭력을 예방하려는 태도를 기를 수 있다.

**교육효과** 초등학교 수준에 맞게 흥미있는 놀이, 연극, 말하기 활동 중심으로 인터넷 윤리교육을 실시함으로써 인터넷 윤리의식 함양과 사이버 언어문화 개선에 도움을 줄 수 있다.

**교육대상** 초등학교 5~6학년

### 개발의도 및 수상소감

‘GPS로 아름다운 인터넷 세상 찾아가기’라는 사이버 언어폭력 예방교육 프로그램은 초등학교의 발달 수준에 적합한 놀이(Game), 연극(Play), 말하기(Say) 활동을 통해 우리 학생들이 사이버 상에서 언어폭력을 예방하고 대처하려는 실천의지와 역량을 기르는데 목적을 두었으며, 이를 통해 아름다운 인터넷 세상을 만들어 가는데 조금이나마 도움이 되었으면 합니다.

### 활동사진 및 활동지



‘휴먼빙고’ 사이버언어폭력 예방 놀이활동



‘다다익선’ 사이버언어폭력 예방 놀이활동



사이버언어폭력 예방 역할극



언어방어 ‘방패말’ 카드놀이

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	□ 동기유발 : 초성 퀴즈로 사이버 언어폭력 예방 핵심능력 단어 알아 맞추기
전개	□ 활동하기 : 놀이활동을 통해 사이버 언어폭력 예방 핵심능력 단어를 알고, 생활 속에서 사용하려는 태도 기르기 · 활동1 : 휴먼빙고 놀이하기 · 활동2 : 안전지대 놀이하기 · 활동3 : 다다익선 놀이하기
정리	□ 정리활동 : 놀이를 통해 알게 된 사이버 언어폭력 예방 핵심능력 단어로 한줄 가치사전 만들기

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	□ 동기유발 : 사이버언어폭력 사례 동영상을 보며, 나의 사이버언어폭력 성찰하기
전개	□ 활동하기 : 점검표 작성, 연극활동을 통해 사이버 언어폭력 상황을 이해하고, 예방하려는 태도 기르기 · 활동1 : 나의 사이버언어폭력 점검 · 활동2 : 사이버언어폭력 대처하기 · 활동3 : 사이버언어폭력 예방 연극
정리	□ 정리활동 : 사이버 언어폭력 예방을 위한 우리반 약속 정하고 다짐하기

## ■ 3차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	□ 동기유발 : 통계자료를 보고, 적대적인 언어가 문제가 되어 모든 폭력 문제가 발생함을 알기
전개	□ 활동하기 : 사이버 언어폭력에 대처하기 위한 방패말을 알고, 이를 실제 생활 속에서 실천하는 방법을 익히기 · 활동1 : 방패말 이해하기 · 활동2 : 방패말 서바이벌 게임 · 활동3 : 방패말 카드놀이
정리	□ 정리활동 : 친구들과 함께 방패말을 평가하기



# 최우수상

교과연계 부문

## 인터넷윤리, 놀면서 배워요!

**수상자** 양벌초등학교 박정숙 선생님  
태전초등학교 공영선 선생님

**교육목표** 인터넷의 장단점과 올바른 사용법을 알고 인터넷을 바르게 사용할 수 있다.

**교육효과** 다양한 놀이학습 활동을 통해 놀면서 자연스럽게 인터넷 윤리 및 올바른 인터넷 사용법을 배우고 익힐 수 있다.

**교육대상** 초등학교 5~6학년 (※글자를 아는 1학년~6학년 모두 가능)

**개발의도 및 수상소감**

학습에 놀이가 접목되면 학생들은 놀면서 자연스럽게 학습 내용을 배우고 익힐 수 있습니다.

인터넷 윤리 및 올바른 인터넷 사용법에 대한 놀이학습을 통해 학생들이 보다 적극적으로 참여하고 즐겁게 배워서 인터넷을 바르게 사용할 수 있으면 좋겠습니다.

### 활동사진 및 활동지



아인세 바다의 미스터리 카드 해독하기



아인세 인터넷 할리갈리



[개인 정보와 저작권 3in1 게임



개인 정보와 저작권 보호 방법 일치 게임



아인세 네티켓 게임



아인세 네티켓 옵티컬아트

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 스토리텔링 「웰리 물고기」</li> <li>· 선생님께서 들려주시는 「웰리 물고기」스토리텔링 듣기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동1. 아인세 바다의 미스터리 카드 해독하기</li> <li>· 테두리색과 글자색이 같은 구절카드를 가진 친구 둘이 만나 인터넷의 장단점과 해결 방안에 대한 문장 완성하기</li> <li>□ 활동2. 아인세 인터넷 할리갈리</li> <li>· 인터넷의 장단점과 해결 방안이 적힌 구절카드로 문장을 완성하면서 친구들과 함께 〈아인세 인터넷 할리갈리〉 놀이 활동하기</li> <li>□ 활동3. 나만의 아인세 한 문장 에필로그</li> <li>· 아름다운 인터넷 세상을 위한 〈나만의 아인세 한 문장 에필로그〉 작성하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 나만의 아인세 한 문장 에필로그 발표하기</li> <li>□ 스토리텔링 「웰리 물고기」 프롤로그</li> </ul>

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 스토리텔링 「용기를 내, 웰리 물고기!」</li> <li>· 선생님께서 들려주시는 「용기를 내, 웰리 물고기!」스토리텔링 듣기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동1. 개인 정보와 저작권 3in1 게임</li> <li>· 개인 정보는 개인정보끼리 저작권은 저작권끼리 조합하면서 친구들과 함께 〈개인 정보와 저작권 3in1 게임〉 활동하기</li> <li>□ 활동2. 개인 정보와 저작권 보호 방법 일치 게임</li> <li>· 개인 정보와 저작권 보호 방법에 대한 문장카드를 읽고 그 문장의 내용과 일치하는 1/2 구절카드 2장 찾기</li> <li>□ 활동3. 개인 정보와 저작권 미니 피켓 만들기</li> <li>· 활동2에서 사용한 개인 정보와 저작권 보호 방법 문장 카드 중에서 마음에 와 닿은 문장카드를 골라 〈개인 정보와 저작권 미니 피켓〉 만들기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 내가 만든 〈개인 정보와 저작권 미니 피켓〉의 내용 발표하기</li> <li>□ 스토리텔링 「용기를 내, 웰리 물고기!」 프롤로그</li> </ul>

## ■ 3차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 스토리텔링 「웰리 물고기와 흰수염고래」</li> <li>· 선생님께서 들려주시는 「웰리 물고기와 흰수염고래」스토리텔링 듣기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동1. 아인세 네티켓 초성 점블 퀴즈</li> <li>· 네티켓에 대한 〈아인세 네티켓 초성 점블 퀴즈〉 맞히기</li> <li>□ 활동2. 아인세 네티켓 게임</li> <li>· 12가지 네티켓에 대하여 동그라미 카드 내용과 일치하는 네모 카드 찾기</li> <li>□ 활동3. 아인세 네티켓 옵티컬아트</li> <li>· 마음에 와 닿거나 자신이 실천하고 싶은 네티켓을 옵티컬아트로 표현하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 내가 만든 〈아인세 네티켓 옵티컬아트〉의 내용 발표하기</li> <li>□ 스토리텔링 「웰리 물고기와 흰수염고래」 프롤로그</li> </ul>



# 최우수상

창의적체험활동 부문

## 동화로 만들어 보는 우리들의 동화 같은 사이버 세상

**수상자** 고삼초등학교  
조연희 선생님

**교육목표** · 사이버 폭력의 종류를 이해하고, 피해사례를 설명할 수 있다.  
· 사이버 폭력을 예방하기 위한 올바른 마음을 가지며 아름다운 사이버 세상을 만들기 위한 올바른 실천을 할 수 있다.

**교육효과** · 사이버 폭력의 종류와 그 피해에 대해 초등학교 학습자의 눈높이에서 학습이 가능하다.  
· 사이버 폭력 사례를 동화에 접목하여 교육 자료로 인한 학생들의 잘못된 모방을 예방할 수 있다.

**교육대상** 초등학교 전학년

### 활동사진 및 활동지

**활동지**      **사이버 동화 만들기**      **동화 대화 영상 PPT**      **사이버폭력 판결지**

평가 기준	매우 우수	우수	보통	잘함	매우 잘함
내용	1	2	3	4	5
표현	1	2	3	4	5
구성	1	2	3	4	5
창의성	1	2	3	4	5
표현력	1	2	3	4	5
종합	1	2	3	4	5

**개발의도 및 수상소감**

학생들에게 직접 설명하기 어려운 사례를 동화를 이용하여 우회적으로 설명하고, 학생들의 잘못된 모방을 예방하고자 하였으며 상황에 따른 스스로의 판단을 내릴 수 있는 시민의식을 높이고자 하였습니다.

이 자료가 학생들에게 사이버 폭력 예방교육에 적극적으로 참여 하는데 도움이 되었으면합니다.

## ■ 1차시\_사이버 동화세상의 호랑이

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<p>□나쁜 능력자 취지 : 공익광고인 능력자를 보며 역설적인 능력의 의미를 깨달으며 사이버 폭력에 대해 생각할 수 있는 시간을 가짐</p>
전개	<p>□돌러보기. 광고 세상 속의 호랑이 취지 : '광고 세상 속의 호랑이'는 사이버 폭력을 예방하기 위한 다양한 공익 포스터를 사례와 연결하며 사이버 폭력의 종류를 알아보는 활동이다.</p> <p>□알아보기 1. 사이버 동화세상의 호랑이 취지 : '사이버 동화세상의 호랑이'는 사이버 폭력의 6가지 유형을 6개의 동화를 각색하여 제시하여 각각의 사이버 폭력의 종류에 대해 이해할 수 있도록 제작된 활동이다.</p> <p>□알아보기 2. 사이버 동화세상의 눈물 취지 : '사이버 동화세상의 눈물'은 사이버 폭력으로 인해 피해를 겪은 사례를 보고 사이버 폭력이 갖는 여러 가지 문제점을 탐구하는 시간을 갖는다.</p>
정리	<p>□사이버 동화 나누기 취지 : 활동 2와 활동 3에서 동화를 활용해 사이버 폭력의 종류와 피해에 대해 알아보았다. 이를 바탕으로 학생이 알고 있는 이야기 중 사이버 폭력 사례를 찾아볼 수 있는 이야기를 나누는 활동을 한다.</p>

## ■ 2차시\_사이버 세상의 심판자

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<p>□무서운 SNS 취지 : 방폭, 카톡 감옥 등 도를 넘은 사이버 폭력으로 인한 문제를 뉴스보도를 통해 제시하고 2차시의 중심활동인 사이버 폭력으로 인한 피해 아픔에 대해 인식할 수 있는 시간을 가짐.</p>
전개	<p>□공감하기. 요술 멧돌폰 취지 : '요술 멧돌폰'은 친구가 없어 힘든 전학생을 도운 친구에게 제공된 멧돌폰, 그리고 멧돌폰을 함부로 훔쳐 마음대로 사용한 나쁜 친구의 이야기이다. 여기서 중요한 것은 아무리 좋은 도구 일지라도 도구를 사용하는 사람의 마음이 가장 중요함을 깨닫고 활용하는 것이다.</p> <p>□판단하기. 폰과 함께 취지 : '폰과 함께'는 영화 및 웹툰으로 제시된 신과 함께를 각색하여 만든 활동으로써 학생 각자가 사이버 대왕이 되어 1차시에 학습했던 6가지 사이버 폭력 동화 대화 영상을 보고 판결해보는 활동을 통해 사이버 폭력을 하지 말아야겠다는 다짐을 굳건히 할 수 있도록 만든 활동이다.</p> <p>□배움 확장하기. 아름다운 동화 세상 만들기 취지 : 1차시와 2차시를 통해 비뚤어진 사이버 동화세상과 만났다. 모둠별로 비뚤어진 동화세상을 바르게 고치는 활동을 하여 학습목표를 달성하려는 활동이다.</p>
정리	<p>□보랏빛 다짐 취지 : 다양한 사이버 폭력 사례를 배우고 사이버 폭력으로 인해 발생할 수 있는 피해를 학습하고 이를 판결한 학생들이 사이버 폭력 없는 사회를 만들기 위해 폭력 없는 사회를 지향하는 보랏빛 리본에 다짐을 적고 리본을 달아 다짐을 공고히 하는 활동이다.</p>



# 우수상

교과연계 부문

## DIGITAL WORLD, ACE시민 인증!

**수상자** 동대전초등학교  
이미진 선생님

**교육목표** DIGITAL WORLD에서의 다양한 인터넷 윤리를 알고,  
ACE 시민으로서 활동하도록 한다.

**교육효과** 온라인 공간의 문제를 심도 있게 학습하여 디지털 리더십을  
함양할 수 있을 것이다.

**교육대상** 초등학교 4학년

“ 개발의도 및 수상소감  
디지털 본(born) 세대가 알고,  
지켜야 할 인터넷 윤리 요소를  
세분화하여 수업을 구상하였습  
니다.  
  
2037년의 우리 아이들이  
자랑스러운 디지털 ACE 시민  
으로서 성장하기를 기원합니다.

### 활동사진 및 활동지



ACE시민 인증 카드



ACE시민 인증서



현상수배 학습지



디지털명함 만들기

## ■ 1차시\_W-O-R-L-D (without violence)

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ ‘사폭파’ 현상수배하기</li> <li>· 사이버 폭력을 저지르는 사폭파를 현상수배하며 동기유발하기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ ‘사폭파’ 범죄 파헤치기</li> <li>· 사이버폭력의 종류와 예방법 알아보기      · 현상수배지 완성하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 사이버 폭력 정리하기      □ 소감발표 및 W 인증하기</li> </ul>

## ■ 2차시\_W-O-R-L-D (original)

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 정보도서관 설립 계획하기</li> <li>· 정보도서관의 자료 수집 계획하기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 저작권 알아보기      □ 정보 공유하기</li> <li>· 저작권 마크 의미 알아보기      · 출처와 저작권 표기하며 정보도서관 만들기</li> <li>□ 정보 수집하기      □ 정보도서관 견학하기</li> <li>· 조사 분야 선정 및 정보 수집      · 관심있는 정보 찾아보기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 정보도서관 설립 소감 나누기      □ 코스 인증하기</li> </ul>

## ■ 3차시\_W-O-R-L-D (role)

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ ‘나’ 는 누구일까?</li> <li>· 나를 나타내는 것들 생각해보기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 현재의 나, 내가 바라는 나      □ 디지털 명함 만들기</li> <li>· 현실과 온라인에서의 나 알아보기      · 2037년의 자신의 모습을 상상하여 디지털 명함 만들기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 디지털 명함 게시 및 둘러보기      □ 소감 나누기 및 R코스 인증하기</li> </ul>

## ■ 4차시\_W-O-R-L-D (lock)

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 개인정보바다 살펴보기</li> <li>· 개인정보의 범위와 유출 피해 생각해보기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 개인정보 바다낚시      □ 아픈 물고기 치료해주기</li> <li>· 개인정보 침해사례 낚시하기      · 개인정보 침해사례의 물고기를 개인정보보호 어항에 넣어주기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 개인정보 보호 정리하기      □ 소감나누기 및 L 코스 인증하기</li> </ul>

## ■ 5차시\_W-O-R-L-D (digital etiquette)

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ ACE 시민의 자격 생각해보기</li> <li>· ACE시민이 되기 위한 요건 생각해보기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 디지털 에티켓 알아보기      □ 디지털 에티켓 홍보영상 만들기</li> <li>· 올바른 인터넷 사용법 생각해보기      · 다양한 방식으로 홍보 영상 만들어 해시태그와 함께 업로드하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ D코스 인증 및 ACE 코스 수료 소감 나누기      □ DIGITAL WORLD 기념나무 심기</li> </ul>



# 우수상

교과연계 부문

## show me the 인터넷 윤리 - 선플달기 -

수상자

인천신현초등학교  
유철민, 손경호 선생님

교육목표

올바른 인터넷윤리 문화를 정착하기 위해 인터넷윤리 침해사례를 통해 느끼고, 인터넷윤리의 의미와 실천방법을 익혀 실생활에서 '선플 달기'를 실천할 수 있도록 지도한다.

교육효과

인터넷윤리의 의미와 실천방법을 익혀 '선플달기를 실생활'에서 실천할 수 있다.  
다양한 교수학습 방법의 적용으로 효과적인 학습 내용 습득이 가능하다.

교육대상

초등학교 6학년

활동사진 및 활동지



동기유발 동영상 시청하기



인터넷 윤리 놀이 활동



선플 달기 액션러닝



Show me the 인터넷 윤리 예선 퀴즈



본선 준비하기  
(스토리 보드 작성하기)



본선 준비하기  
(자료 제작하기)



Show me the 인터넷 윤리 본선 발표



정리 및 평가하기

**개발의도 및 수상소감**

이 지도안은 이러한 상황에서 서로에게 선플을 달아주는 캠페인 활동으로 수업을 구성하였습니다.

학생들이 선플의 필요성을 스스로 깨닫고 공익광고를 만들어 선플을 생활화 할 수 있도록 구성하였습니다. 이러한 의도를 알아주신 것 인지 좋은 상을 주셔서 정말 감사합니다. 앞으로도 더 좋은 내용으로 학생들과 아름다운 인터넷 윤리를 지키도록 하겠습니다.

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참가 신청서 작성하기(선플달기의 중요성 알기)</li> <li>□ 미래에서 온 편지 보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선플로 행복해진 미래의 생활을 보며 엔트리로 만든 동영상 시청하기</li> </ul> </li> <li>□ 악성 댓글로 고통을 받은 경험이 있는지 이야기 나누기    □ 학습문제 알아보기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 악플러 잡기 놀이               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 악성 댓글을 경험했을 때의 기분을 간접적으로 체험할 수 있는 놀이 활동</li> <li>· 악성 댓글을 하지 않기 위해서 협동하여 문제를 해결하는 활동</li> </ul> </li> <li>□ 선플이 좋아요 놀이               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선플을 달았을 때 웃음꽃이 피고 행복해 지는 것처럼 선플로 인해 달라지는 모습 체험하기</li> </ul> </li> <li>□ 선플이 필요한 까닭 알기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 액션 러닝으로 알아보는 선플의 필요성</li> <li>· 현재의 문제점과 해결방법 찾아보기</li> <li>· 선플을 달수록 점점 분위기가 좋아짐을 이해하도록 지도</li> </ul> </li> </ul>
정리	□ 학습 내용에 대한 자기 평가하기    □ 선플달기 실천 다짐하기

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예선전 실시(선플달기 공익광고 제작하기)</li> <li>□ 인터넷 윤리 퀴즈    □ 선플 공익광고 제작하기 (영상편집 앱 또는 엔트리 활용)</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 인터넷 윤리 퀴즈 활동               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 총 7개의 문제를 같이 풀어봄으로서 바람직한 인터넷윤리에 대한 내용 파악</li> </ul> </li> <li>□ 팀 구성하기</li> <li>□ 선플 달기 공익 광고 스토리 보드 작성하기</li> <li>□ 선플 달기 공익 광고 제작하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 영상편집 앱을 활용하여 선플달기 영상 제작하기</li> <li>· 엔트리를 활용하여 선플달기 애니메이션 제작하기</li> </ul> </li> </ul>
정리	□ 팀에서 만든 선플 달기 공익 광고 설명 준비하기

## ■ 3차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 본선 실시(선플달기 공익광고 시연 및 평가하기)</li> <li>□ 지난시간에 제작한 영상 및 애니메이션 최종 확인 및 발표 준비</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Show me the 인터넷 윤리               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모듈별 선플달기 영상 및 애니메이션을 활용한 발표하기</li> </ul> </li> <li>□ 발표에 대한 시상하기</li> <li>□ 소감 나누기</li> </ul>
정리	□ 엔딩 장면 같이 보며 전체 Show me the 인터넷 윤리 수업 정리하기



# 우수상

교과연계 부문

## 우리는 인터넷 세상 알리미!

수상자

중포초등학교 **홍동현** 선생님  
이천송정초등학교 **정현경** 선생님

교육목표

인터넷 세상의 특징과 인터넷 윤리를 알고 이를 실천할 수 있다.

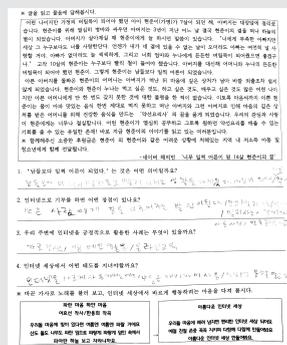
교육효과

스토리텔링을 활용하여 학생들이 이야기 등장인물을 도와 인터넷 세상의 특징을 탐색하면서 인터넷 윤리를 자연스럽게 익히 이를 실생활에 적용할 수 있다.

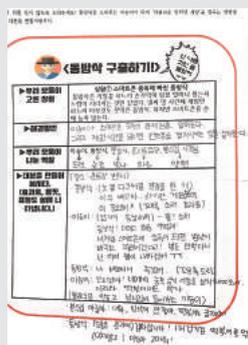
교육대상

초등학교 4~6학년

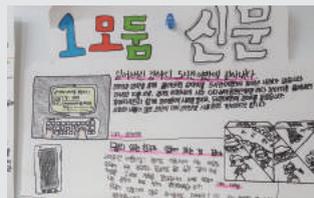
활동사진 및 활동지



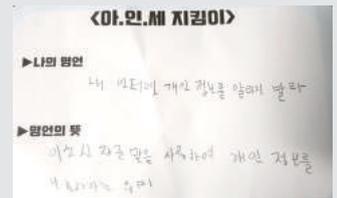
인터넷 긍정적 사용 사례 알아보기



동방삭 구출하기 역할극 대본 만들기



인터넷 윤리 신문 만들기



인터넷 윤리 명언 만들어보고 실천 다짐하기



동방삭 잘못된 행동 알아보기 Hot seating 활동

개발의도 및 수상소감

인터넷 윤리의 부정적인 면을 부각하는 것에서 벗어나고자 하였습니다.

학습 후 학생들은 인터넷 세상에 균형적인 시각을 갖고 스스로 인터넷 윤리를 구성할 수 있습니다.

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습 내용 탐색                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 염라대왕의 고민을 들어보고 저승에 사람이 늘어난 이유 추측하기</li> </ul> </li> <li>□ 학습 문제 확인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 세상의 특징을 알고 올바른 태도를 기른다.</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동 1. 요술거울 속 이승 살피기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 영상을 통해 생활 속 인터넷 활용 모습 알아보기</li> </ul> </li> <li>□ 활동 2. 염라대왕에게 제보하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷에서 겪었던 불편한 경험 공유하고 유형별로 분류해보기</li> </ul> </li> <li>□ 활동 3. 염라대왕의 편견 바로잡기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷을 긍정적으로 활용하는 사례를 알아보기</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 인터넷 세상의 특징 정리하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 「아름다운 인터넷 세상」 노래 부르기</li> </ul> </li> </ul>

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습 내용 탐색                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 동방삭 사건일지 파악하기</li> </ul> </li> </ul> </li> <li style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습 문제 확인                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아름다운 인터넷 세상을 만드는 법을 알 수 있다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동 1. 동방삭의 잘못된 행동 알아보기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 염라대왕을 도와 동방삭의 잘못된 행동을 정리해보기</li> </ul> </li> <li>□ 활동 2. 동방삭 구출방법 알기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠별로 동방삭의 행동 바꾸기</li> </ul> </li> <li>□ 활동 3. 동방삭 구출하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 역할극을 통해 올바른 인터넷 윤리 익히기</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 인터넷 윤리 정리하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 윤리 법전 만들기</li> </ul> </li> </ul>

## ■ 3차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습 내용 탐색                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 염라대왕의 의문 들어보기</li> </ul> </li> </ul> </li> <li style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습 문제 확인                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 윤리를 실천하여 신문을 만들 수 있다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동 1. 인터넷 윤리 신문 만들기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 한 주간 실천한 인터넷 윤리를 신문 형식으로 만들어 보기</li> </ul> </li> <li>□ 활동 2. 인터넷 윤리 신문 발표하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신문을 발표하고 친구들 활동 칭찬하기</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동 소감 발표하기</li> <li>□ 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위한 다짐                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 윤리 실천과 관련된 명언 만들어보기</li> </ul> </li> </ul>



# 우수상

창의적체험활동 부문

## 네티켓으로 모두를 위한 엄지척

수상자

대구성명초등학교  
우석규 선생님

교육목표

사이버공간에서 자신의 올바른 의사표현 습관 및 언어 사용을 알고, 바람직한 방향으로 개선할 수 있다.

교육효과

사이버공간에서 사용되는 학생들의 바른 언어 사용으로 올바른 언어 사용 생활 습관이 형성될 것이고, 나아가 사이버 학교폭력을 예방하는 데 기여할 것이다.

교육대상

초등학교 5~6학년

### 활동사진 및 활동지

1. 네티켓이란

2. 네티켓 십계명

3. 책 만들기

4. 네티켓 측정표

5. 네티즌 신사 작위증

### 개발의도 및 수상소감

사이버공간에서 사용되는 학생들의 상호작용, 소통, 관심의 표현이 지속가능한 바른 언어 사용 생활 습관이 형성되기를 기대합니다.

본 지도안으로 사이버공간에서 확대되는 사이버 학교폭력을 예방하는데 기여가 되었으면 하는 소망을 가집니다.

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 수업 전 활동하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· '엄지척' 노래 부르기</li> </ul> </li> <li>□ 동기 유발하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이버 세상에서 엄지척 상황 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li>□ 학습문제 안내하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이버공간에서 언어 사용 예절 [네티켓]을 알아보기</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ [네티켓 지키기 - 약속하기]               <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동1. 플립러닝으로 네티켓 공부하기                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 네티켓 의미알기</li> <li>· 네티켓 십계명이란?</li> <li>· 네티켓을 지키면?</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>■ [네티켓 시력측정표 만들기 - 바라보기]               <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동2. PMI기법으로 만드는 네티켓 측정표                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠별 토의하기</li> <li>· 네티켓 측정표 만들기</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## ■ 2차시 (블록으로 연차시 운영)

단계	주요 교수 - 학습활동
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ [네티켓 노가바 - 놀이하기]               <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 활동3. 노래가사 바꾸기                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동1과 활동2를 통해 배운 내용으로 노래가사 바꾸기</li> <li>· 모둠별 노가바 노래 부르기</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ [네티켓 신사되기 - 지향하기]               <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 네티켓 신사 뽑기                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신사 작위증 발급을 위한 조건 정하기</li> <li>· 신사 작위증 선서하기</li> <li>· 신사 작위증 대상 학생 추천하기</li> <li>· 신사 작위증 수여하기</li> </ul> </li> <li>□ 배운 내용 정리하기</li> </ul> </li> </ul>



# 우수상

창의적체험활동 부문

## 사폭월드에 갇힌 웰리를 구해줘요!

**수상자** 금성초등학교  
이상열 선생님

**교육목표** 사이버폭력의 문제점을 인식하고 상황에 맞는 바람직한 행동을 선택하여 실천할 수 있다.

**교육효과** 사이버폭력에 대한 이해 및 감수성이 향상되고, 사이버폭력 문제 해결을 위한 인지·정의·행동적 역량이 신장되었다.

**교육대상** 초등학교 4~6학년

**개발의도 및 수상소감**

2017년 사이버폭력 실태조사에 의하면 사이버공간을 통한 청소년들의 폭력 행위가 지속적으로 발생하고 있고, 수업을 통한 보다 체계적인 예방교육이 필요함을 인식하여 지도안을 개발하게 되었으며, 학교현장에 적극 활용되기를 기대합니다.

### 활동사진 및 활동지



활동 준비



만화 감상하기



탐험 준비하기



영상보기



미션1 : 문제 맞추기



미션2  
미션카드 뽑아 해결하기



미션3  
이심전심 원판놀이



미션4 : 역할극 하기



미션5 : 습관 다지기



우수대원 표창



활동 평가



소감문 작성

## ■ 1-2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 열기 - 웰리가 위험해요!</li> <li>· ‘웰리를 구해주세요!’ 만화 감상</li> <li>· 미션확인 및 탐험 준비하기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 펼치기 1. - 사폭월드 훑어보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘사이버폭력 이라고?’ 영상 감상</li> <li>· 미션1 : 팀원 1명이 문제카드를 뽑아 설명하고 다른 팀원이 맞히는 게임</li> </ul> </li> <li>□ 생각 펼치기 2. - 사폭월드 탐험하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미션2 : 사이버폭력 문제 해결을 위한 게임 3개 중 1개 뽑아 완료하기</li> </ul> </li> <li>□ 생각 펼치기 3. - 이심전심 원판놀이               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미션3 : 원판놀이 게임을 하며 상황에 맞는 말이나 행동을 수행하는 게임</li> </ul> </li> <li>□ 생각 펼치기 4. - 나도 이젠 배우               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미션4 : 사이버폭력 문제 해결을 위한 미완성 대본 완성하여 역할놀이 하기</li> </ul> </li> <li>□ 생각 펼치기 5 - 사폭월드 안녕!               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미션5 : 사이버폭력 관련 자신의 버려야 할 습관과 키워야 할 습관 풍선에 글로 쓰고 터트리기 (보존하기)</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 실천하기 - 탐험 마무리               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동내용 평가</li> <li>· 우수 탐험대원 표창장 수여하기</li> <li>· 활동결과 정리 및 소감문 작성하기</li> </ul> </li> </ul>



# 우수상

창의적체험활동 부문

# 인터넷예절 화폐전문가 육성 프로그램

**수상자** 해운대초등학교  
허미선 선생님

**교육목표** 예절이 필요한 인터넷의 여러 분야에 대하여 알고 화폐 도입 제작을 통해 '인터넷 예절 지키기'에 대한 마음과 실천의지를 다질 수 있다.

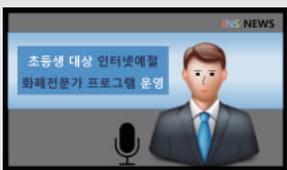
**교육효과** 인터넷 세상 속에서 예절이 필요한 분야별로 의미와 중요성, 지키는 방법 등을 구체적으로 살펴보고 화폐 뒷면 제작과 추리퀴즈를 통해 인터넷예절을 지키기 위한 의지를 다질 수 있다.

**교육대상** 초등학교 5~6학년, 중학교 1학년

### 개발의도 및 수상소감

고학년 학생들의 경우 인터넷에 노출이 잦아 사전에 인터넷윤리에 대해 일정지식을 갖춘 학생들이 여럿 있습니다. 따라서 분야별로 세부적인 내용을 지도하여 실질적인 내용의 필요성과 더불어 알고 있지만 실천이 어려운 현실을 반영하여 실천의지를 표명하며 스스로 인지 할 수 있는 수업이 구성되면 좋으리라 판단하였습니다. 실제 수업을 해 보니 학생 개개인을 분야별 전문가로 지정하여 상호학습을 하게 함으로써 학생들이 책임감을 가지고 맡은 분야 학습에 열중하는 모습과 퀴즈를 단계별로 해결하며 퀴즈조각을 맞추고 문제 추리에 고심하는 모습이 인상적이었습니다. 움직임을 싫어하는 고학년들을 움직이게 하고 즐거움과 유익함을 줄 수 있어 매력적이었습니다. 실제로 고학년학생들 인터넷예절 지도에 어려움을 겪는 여러 선생님들께 도움이 되길 희망합니다.

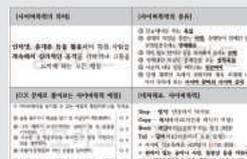
### 활동사진 및 활동지



동기유발 뉴스



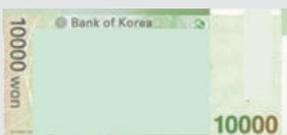
동기유발 편지



1차시 정보카드\_사이버폭력



1차시 마인드맵 작성 예시1



2차시 화폐뒷면\_디자인도안



2차시 퀴즈 미션지



2차시 추리조각 및 퀴즈질문



2차시 수료 인증서



2차시 마무리

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 동기유발 및 문제상황 확인               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 특별 화폐 발행 관련 뉴스 기사 들려주기</li> <li>· 뉴스를 듣고 문제상황 찾아보기</li> </ul> </li> <li>□ 학습문제 확인               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷예절 전문가가 되어봅시다.</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 분야별 인터넷예절 전문가체험               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 예절 4개 분야 (사이버폭력, 가짜뉴스, 개인정보유출, 저작권)로 이동하며 정보 카드를 통한 전문가 학습 실시</li> </ul> </li> <li>□ 인터넷예절 전문가 마스터               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠원들에게 전문가로서 알게 된 내용을 상호 지도 및 학습</li> </ul> </li> <li>□ 인터넷 예절에 관한 마인드맵 제작               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 분야별 전문가에게서 학습한 내용을 모둠별로 마인드맵으로 제작</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 조별 마인드맵 발표 및 학습 내용 정리하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 마인드맵을 발표하며 조별로 좋은 점 서로 확인하기</li> </ul> </li> </ul>

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 전시학습 상기 및 학습 분위기 조성               <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘인터넷 예절 지키기는 ( )이다’ 를 포스트잇에 적어보기</li> </ul> </li> <li>□ 학습문제 확인               <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘인터넷 예절 지키기’에 대한 마음을 다져봅시다.</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 특별 만원권 뒷면 제작               <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘인터넷 예절 지키기’의 내용이 잘 드러나도록 화폐 뒷면 디자인하기</li> </ul> </li> <li>□ 인터넷 예절 지키기 실천 퀴즈 미션               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷예절 실천과 관련한 퀴즈를 10개의 미션해결을 통해 실시</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습 정리               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷예절 전문가 인증서와 세종대왕의 간단 메시지 확인</li> <li>· 수업을 통해 서로 느낀 점 확인 및 이야기 나누기</li> </ul> </li> </ul>



# 장려상

교과연계 부문

## 과거로 떠나는 추리여행, 행복한 인터넷 세상을 열다!

**수상자** 대구교대안동부설초등학교  
최주민, 신창훈, 정은하 선생님

**교육목표** 추리활동을 통해 사이버폭력의 다양한 유형을 이해하고 건전하고 아름다운 인터넷 세상을 위해 자신이 할 수 있는 일을 찾아 실천의지를 다질 수 있다.

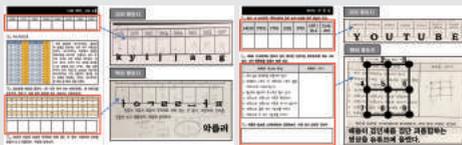
**교육효과** 학생활동중심의 추리 프로그램을 통해 사이버 폭력의 유형과 대처방법에 대해 이해하고 올바른 사이버 인성을 확인하여 아름다운 인터넷 세상 만들기에 이바지한다.

**교육대상** 초등학교 5~6학년, 중학교 전학년

**개발의도 및 수상소감**

교육현장에서 수 없이 많은 인터넷 윤리교육을 실시하지만 역설적이게도 사이버 폭력은 증가하고 있습니다. 현재 실시되고 있는 교육이 학생들에게 공감을 주지 못하기 때문이라고 판단했습니다. 그래서 추리라는 형태를 빌려 재미있게 활동하는 중에 자연스럽게 사이버 폭력을 예방할 수 있도록 하였습니다. 본 자료가 널리 이용될 수 있는 기회를 주셔서 감사합니다.

### 활동사진 및 활동지



추리1

추리2



활동모습



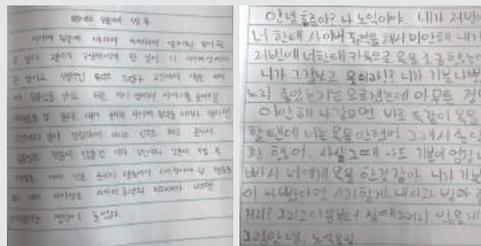
추리3

추리4



추리5

추리6



활동소감



활동결과물

## ■ 1-2차시

단계	주요 교수 - 학습활동																								
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 화면을 통해 2038년 강윤리 박사와 김인세 사이의 일어난 일 확인하기</li> <li>□ 학습목표 확인하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 과거의 강윤리가 되어 어떤 일이 있었는지 밝혀보기</li> </ul> </li> <li>□ 활동 방법 및 순서 안내하기</li> </ul>																								
전개	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">추리 1</th> <th style="width: 33%;">추리 2</th> <th style="width: 33%;">추리 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>추리 프로그램 나의 재미, 그의 고통</td> <td>추리 프로그램 살고 싶다</td> <td>추리 프로그램 그의 숨죽인 외침</td> </tr> <tr> <td>활용 암호 아스키 코드</td> <td>활용 암호 찢어진 SNS</td> <td>활용 암호 돼지우리 암호</td> </tr> <tr> <td>사이버폭력 관련 유형 악성 댓글</td> <td>사이버폭력 관련 유형 카톡 감옥, 사이버 투표, 신체 합성</td> <td>사이버폭력 관련 유형 무관심</td> </tr> <tr> <th style="width: 33%;">추리 4</th> <th style="width: 33%;">추리 5</th> <th style="width: 33%;">추리 6</th> </tr> <tr> <td>추리 프로그램 해서는 안 될 일</td> <td>추리 프로그램 또 다른 나를 죽였어</td> <td>추리 프로그램 넘지 말아야 할 선</td> </tr> <tr> <td>활용 암호 근자암호</td> <td>활용 암호 디지털 코드</td> <td>활용 암호 모스 부호</td> </tr> <tr> <td>사이버폭력 관련 유형 집단 괴롭힘 영상 유포</td> <td>사이버폭력 관련 유형 게임 내 폭력</td> <td>사이버폭력 관련 유형 SNS상 개인정보 유출</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 코너별 추리 후 암호 해독 후 증거 수집</li> <li>· 활동지를 통해 해독한 암호를 자체 제작한 애플리케이션에 입력하기</li> <li>· 정답이 맞을 시 관련 증거영상 및 사진을 확인 수 있음</li> <li>· 각 활동별 증거자료를 봉투에 모아두기</li> </ul>	추리 1	추리 2	추리 3	추리 프로그램 나의 재미, 그의 고통	추리 프로그램 살고 싶다	추리 프로그램 그의 숨죽인 외침	활용 암호 아스키 코드	활용 암호 찢어진 SNS	활용 암호 돼지우리 암호	사이버폭력 관련 유형 악성 댓글	사이버폭력 관련 유형 카톡 감옥, 사이버 투표, 신체 합성	사이버폭력 관련 유형 무관심	추리 4	추리 5	추리 6	추리 프로그램 해서는 안 될 일	추리 프로그램 또 다른 나를 죽였어	추리 프로그램 넘지 말아야 할 선	활용 암호 근자암호	활용 암호 디지털 코드	활용 암호 모스 부호	사이버폭력 관련 유형 집단 괴롭힘 영상 유포	사이버폭력 관련 유형 게임 내 폭력	사이버폭력 관련 유형 SNS상 개인정보 유출
추리 1	추리 2	추리 3																							
추리 프로그램 나의 재미, 그의 고통	추리 프로그램 살고 싶다	추리 프로그램 그의 숨죽인 외침																							
활용 암호 아스키 코드	활용 암호 찢어진 SNS	활용 암호 돼지우리 암호																							
사이버폭력 관련 유형 악성 댓글	사이버폭력 관련 유형 카톡 감옥, 사이버 투표, 신체 합성	사이버폭력 관련 유형 무관심																							
추리 4	추리 5	추리 6																							
추리 프로그램 해서는 안 될 일	추리 프로그램 또 다른 나를 죽였어	추리 프로그램 넘지 말아야 할 선																							
활용 암호 근자암호	활용 암호 디지털 코드	활용 암호 모스 부호																							
사이버폭력 관련 유형 집단 괴롭힘 영상 유포	사이버폭력 관련 유형 게임 내 폭력	사이버폭력 관련 유형 SNS상 개인정보 유출																							
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 각 모듈별로 활동한 결과 나누기</li> <li>□ 해결하지 못한 과제를 학생 - 학생 피드백을 통해 해결하기</li> <li>□ 과거의 강윤리와 김인세에게 어떤 일이 있었을지 정리하기</li> </ul>																								

## ■ 3차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습목표 확인하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미래의 강윤리를 위해 과거의 잘못된 행동 바로잡기</li> </ul> </li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 추리 결과물을 활용한 행동 정리               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2018년 김인세에게 했던 행동 정리하기</li> <li>· 강윤리의 행동과 행동을 바로 잡을 수 있는 방법 적기</li> </ul> </li> <li>□ 모듈별 발표 및 질의응답</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 사이버 상의 나의 모습을 되돌아보고 반성, 고민, 소감 등을 편지의 형태로 작성하기</li> <li>□ 아름다운 인터넷 세상을 만들기 위한 실천 다짐하기</li> </ul>



# 장려상

교과연계 부문

## 아름다운 또래 언어 크리에이터 되기

수상자

만성중학교  
홍미정 선생님

교육목표

인터넷 언어 사용의 문제점을 파악하고, 건전하고 책임감 있는 태도로 인터넷 언어를 사용할 수 있다.

교육효과

5WHY를 통해 인터넷 언어의 문제점에 대해서 생각해 보고, 아름다운 또래 언어 크리에이터 PBL수업을 도입하여 해결 방안을 모색해 보고자 한다.

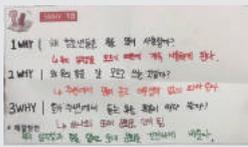
교육대상

중학교 전학년

활동사진 및 활동지



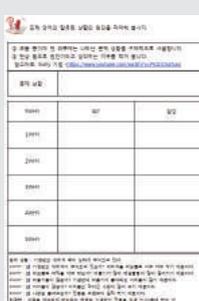
활동소감구글 설문 조사 및 분류화 작업



모둠 5WHY 작성하기



크리에이터 계획서 발표하기



5WHY용



크리에이터 계획서 작성하기



나의 다짐문 쓰기

개발의도 및 수상소감

학교에서 지속적인 바른말·고운말 쓰기 지도가 이루어지고 있거나 우리 아이들의 현실은 조금도 나아지고 있지 않습니다.

이러한 상황에서 아이들에게 무조건 바른말·고운말 쓰기를 강조하기 보다는 5WHY 질문을 통해 문제점에 대해서 생각해보고, 아름다운 또래 언어 크리에이터가 되는 PBL수업을 통해 스스로 느낄 수 있는 책임감이 있는 수업을 하고 싶습니다.

### ■ 1차시\_인터넷에서 사용하는 우리 또래 언어의 문제점은 무엇일까?

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 열기</li> <li>· 『구글 설문』 결과 발표</li> <li>· 『우리가 사용하는 언어』 분류화 작업 발표</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 펼치기</li> <li>· 인터넷 언어에서 비속어, 욕설, 줄임말의 긍정적인 면과 부정적인 면 생각 정리</li> <li>· 비속어, 욕설, 줄임말 사용에 대한 찬반 토론</li> <li>· 교사와 함께 생각 확장하기</li> <li>· 5why로 근본 원인 분석하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 정리</li> <li>· 5why 정리</li> <li>· 나의 배움 일기 작성</li> </ul>

### ■ 2차시\_건전하고 책임감 있는 태도로 인터넷을 사용하기 위해서는 어떻게 해야 할 것인가?

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 열기</li> <li>· 크리에이터 소개 영상 시청</li> <li>· 『아름다운 세상을 위하여』 영상 시청</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 펼치기</li> <li>· 크리에이터 콘텐츠 정하기</li> <li>· 크리에이터 계획서 작성하기</li> <li>· 계획서 발표하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 정리</li> <li>· 서로 조언해 주기</li> <li>· 나의 배움 일기 작성</li> </ul>

### ■ 3차시\_건전하고 아름다운 인터넷 문화를 만들기 위하여 내가 어떻게 하면 될까요?

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 열기</li> <li>· 아름다운 또래 언어 크리에이터 PBL 흐름 설명하기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 펼치기</li> <li>· 모둠별 발표 및 모둠 평가</li> <li>· 아름다운 또래 문화 만들기 위한 나의 다짐문 쓰기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 정리</li> <li>· 나의 배움 일기 작성</li> </ul>



# 장려상

창의적체험활동 부문

## 선플 캠페인으로 만드는 행복한 인터넷 세상

**수상자** 대전도안초등학교 김현서 선생님

**교육목표** 인터넷의 순기능과 역기능을 이해하고, 사이버 공간을 유익하고 건전한 공간으로 활용하려는 태도를 기를 수 있다.

**교육효과** 인터넷을 올바르게 사용하려는 태도를 기르고, 캠페인 활동, 선플 달기 등 구체적 실천 방법을 익힐 수 있다.

**교육대상** 초등학교 고학년, 중·고등학교 전학년

**개발의도 및 수상소감**

최근 인터넷을 통한 가짜뉴스, 물지마 마녀사냥으로 사회적 문제가 되는 일이 발생하고 있고, 그 결과는 매우 극단적이며 무섭기까지 했습니다. 인터넷은 칼의 양날처럼 순기능과 역기능을 동시에 지닌 매체입니다. 학생들에게 이러한 매체의 특성을 바르게 인식하여 바르게 사용하도록 돕고자 하였습니다. 나의 지도안이 따뜻한 인터넷 세상을 위한 작은 나눔이 되길 바랍니다.

### 활동사진 및 활동지



인터넷의 장단점 알아보기 활동용 카드-학생용

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 인터넷 연상 퀴즈 제시</li> <li>· 인터넷의 양면성을 나타내는 퀴즈 제시하기</li> <li>· 인터넷 관련 관심과 흥미 유발하기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 인터넷의 두 얼굴 활동</li> <li>· 인터넷의 장점, 단점, 흥미로운점을 PMI 토의하도록 제시</li> <li>· 인터넷 연상카드를 분류하며 인터넷의 장점, 단점, 흥미로운 점 등 모둠토의</li> <li>· 전체 발표를 통한 정보공유</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습내용 정리</li> <li>· 『인터넷은□다』문장완성활동 제시</li> <li>· 차시예고: 선플도미노 안내</li> </ul>

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 신문기사 제시</li> <li>· 지하철 개똥녀 사건을 소개하는 신문 기사를 제시</li> <li>· 이 신문기사에 대한 자신의 느낌과 생각을 댓글 형식으로 발표하기</li> <li>· 사건 이후의 인터넷 마녀사냥 이야기 들려주기</li> <li>· 인터넷을 통한 댓글의 문제점 생각해보기</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 선플운동 전개</li> <li>· 선플운동 소개하기</li> <li>· 상황에 맞는 선플 문구 작성 시 주의할 점 알아보기</li> <li>· 선플홍보 피켓 만들기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 학습내용 정리</li> <li>· 선플 학습에 대한 정리</li> <li>· 선플 실천하기 다짐</li> </ul>



# 특별상

교과연계 부문

# 인터넷 글쓰기, 모두가 웃을 수 있게

**수상자** 경남대학교 정성규

**교육목표** 작성한 글을 온라인에 올려놓음으로써 인터넷 윤리 의식을 내면화하는 것이 목표이다.

**교육효과** 인터넷 윤리의 발전에 참여, 개선 방안을 담은 글을 쓸 수 있습니다. 자신의 의견을 교실과 온라인에 공유할 수 있다.

**교육대상** 중·고등학교 전학년

**개발의도 및 수상소감**

교과서에 담긴 교육의 정신과 빠르게 변화하는 현실을 이어주는 것을 의도했습니다.

경남대학 국어교육과와 '국화랑' 동아리에 감사드립니다.

1차시 활동①은 국어③(노미숙, 천재교육), 150p, 본문 ㉞를 인용한 것입니다.

## 활동사진 및 활동지



활동사진

5. 정보의 생산은 어떻게 되고 (5) 인터넷 글쓰기, 어떻게 해야 할까?  
 1) 인터넷 글쓰기와 윤리의 중요성  
 2) 나의 내가 만드는 인터넷 글쓰기  
 3) 우리가 만드는 인터넷 글쓰기  
 4. 자기점검/생소평가하기

2 학년 02 반 ( )

1. 친구들의 의견을 읽고, 내 의견으로 공평할 수 있는지

(1) 이름: \_\_\_\_\_

(2) \_\_\_\_\_

(3) \_\_\_\_\_

2. 친구들의 의견을 읽고, 내 의견으로 공평할 수 있는지

(1) 이름: \_\_\_\_\_

(2) \_\_\_\_\_

(3) \_\_\_\_\_

1차시 활동지

6. 정보와 생산은 어떻게 되고 (5) 인터넷 글쓰기, 어떻게 해야 할까?  
 2) 학생들이 인터넷 글쓰기 윤리가 왜 중요할 수 있는가  
 1. 나의 글 속에는 어떤 글이 있는가?  
 2. 나의 인터넷 글쓰기 윤리  
 3. 나의 인터넷 글쓰기 윤리  
 4. 나의 인터넷 글쓰기 윤리  
 5. 나의 인터넷 글쓰기 윤리

2 학년 02 반 ( )

1. 가장 흥미로운 글의 제목을 적어주세요.

□ 제목

□ 내용

□ 윤리

□ 기타

(1) 이름: \_\_\_\_\_

(2) 이름: \_\_\_\_\_

(3) 이름: \_\_\_\_\_

2차시 활동지

## ■ 1차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 열기</li> <li>· 동기유발 영상 시청</li> <li>· 학습목표 확인</li> <li>· 학습흐름 안내</li> <li>· 간이수업</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 펼치기</li> <li>· 활동 1.</li> <li>· 활동 2.</li> <li>· 활동 3.</li> <li>· 활동 4.</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 다지기 &amp; 생각 더하기</li> <li>· 정리 및 평가</li> <li>· 과제 학습 안내</li> </ul>

## ■ 2차시

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 열기</li> <li>· 동기유발 영상 시청</li> <li>· 학습목표 확인</li> <li>· 학습흐름 안내</li> <li>· 간이수업</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 펼치기</li> <li>· 활동 1. 나의 삶 속에서 인터넷 윤리 찾기</li> <li>· 활동 2. 나의 이야기 구조화하기</li> <li>· 활동 3. 나의 이야기 글로 써 보기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 생각 다지기 &amp; 생각 더하기</li> <li>· 활동 4. 내가 쓴 글 공유하기</li> <li>· 활동 5. 자기점검/상호평가하기</li> </ul>



## 특별상

창의적체험활동 부문

# 인터넷 윤리를 실천하는 1인 크리에이터가 되어보자!

**수상자** 가톨릭대학교  
조기택, 조현민

**교육목표** 1인 크리에이터 시대에 창작물을 만드는 과정에서 어떤 인터넷 윤리를 지키고 실천해야하는지 이해할 수 있도록 한다.

**교육효과** 콘텐츠를 창작하고 공유하는 데 있어서 인터넷 윤리를 준수할 수 있으며 콘텐츠 창작에 관한 자신감을 얻을 수 있다.

**교육대상** 중학교 전학년

“ 개발의도 및 수상소감

1인 크리에이터 시대가 됨에 따라 학생들의 콘텐츠 창작 욕구가 날로 높아지고 있습니다.

이에 따라 콘텐츠 창작 및 공유에 대해 올바른 인터넷 윤리를 지킬 수 있도록 하는 교육이 필요하다고 생각하여 이 지도안을 만들게 되었습니다.

### 활동사진 및 활동지

콘텐츠명	
주제	
기획의도	
기대효과	
구성내용	
특이사항	

콘텐츠 기획안 구성 내용 예시



어플을 활용하여 편집한 사진

### ■ 1차시\_1인 크리에이터 시대와 인터넷 윤리에 대해 알아보자

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 동기 유발 및 학습목표 안내</li> <li>· 유명 1인 크리에이터들의 영상 소개</li> <li>· 1인 크리에이터 시대에서 인터넷 윤리의 중요성 설명</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 개념익히기</li> <li>· 우리가 인터넷 창작물을 만들 때 지켜야 할 인터넷 윤리 생각해보기</li> <li>□ 심화개념 익히기</li> <li>· 저작권, 개인정보보호, 인간존중의 주요 문제에 대해 모둠별 토의 진행하고 발표하기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 수업내용정리 및 차시예고</li> <li>· 자신의 콘텐츠 기획안 작성을 예고하기</li> <li>· 만들어 볼 콘텐츠의 주제를 생각해올 수 있도록 하기</li> </ul>

### ■ 2차시\_콘텐츠 기획안을 만들어보자!

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 전시학습 상기</li> <li>□ 동기 유발 및 학습목표 안내</li> <li>· 인터넷 윤리와 콘텐츠 창작으로부터 공유사회의 개념 유도, 설명</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 콘텐츠 기획안 작성</li> <li>· 자유롭게 만들고 싶은 콘텐츠를 상상하며 기획안 작성하기</li> <li>□ 작성한 기획안 토의</li> <li>· 작성한 기획안을 바탕으로 모둠별로 소개하고 발표하는 시간 가지기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 수업내용정리 및 차시예고</li> <li>· 어플을 이용한 간단히 영상 창작 시간을 예고하기</li> <li>· 만들어볼 영상 주제를 생각해올 수 있도록 하기</li> </ul>

### ■ 3차시\_이제는 나도 크리에이터! 콘텐츠를 만들어보자!

단계	주요 교수 - 학습활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 전시학습 상기</li> <li>□ 동기 유발 및 학습목표 안내</li> </ul>
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 공유저작물과 오픈소스의 개념 소개</li> <li>· 자신이 창작한 콘텐츠를 공유하고 사람들과 소통할 수 있는 방법 소개하기</li> <li>□ 1인 콘텐츠 만들기 준비활동</li> <li>· 어플을 소개 후 사용방법 익히기</li> <li>□ 1인 콘텐츠 만들기</li> <li>· 어플을 사용해 간단한 1인 콘텐츠 창작하기</li> <li>□ 1인 콘텐츠 발표 및 나눔</li> <li>· 다른 친구들과 창작한 콘텐츠 나누기</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 수업내용정리 및 마무리</li> <li>· 모둠별로 크리에이터가 되어 콘텐츠를 만들어 본 소감 나누기</li> <li>· 누구나 1인 크리에이터가 될 수 있고 인터넷 윤리를 실천할 수 있음을 이야기하며 마무리</li> </ul>