

YP(Youth Patrol) 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교육 교수·학습에 관한 연구

김보영⁰, 설문규
진남초등학교, 진주교육대학교
envyu282@hanmail.net, mgseol@cue.ac.kr

A Study on Teaching And Learning for Ethics Education of Information and Communication through YP Program

Bo-young Kim⁰, Moon-Gyu Seol
Jinnam Elementary School⁰, Chinju National University of Education

요 약

현재 초등학교에서는 재량활동 시간을 활용하여 정보통신기술 교육이 이루어지고 있다. 하지만 컴퓨터 교육은 지식기반사회에서 강조되고 있는 ICT 활용 교육에 중점을 두어 구성되어 있으며, 이러한 교육과정 속에서 이루어지는 정보통신 윤리교육은 형식적이고 단순한 지식의 전달 수준에서 그치고 있는 실정이다. 정보화 사회에서 나타나는 부정적 측면의 문제들을 해결하기 위해서는 기본, 기초 교육과정이 이루어지는 초등학교에서 정보통신 윤리교육의 바탕이 세워져야 하고, 그 위에 정보통신 기술교육이 이루어져야 한다. 따라서 형식적이고 단순 전달식의 전통적 정보통신 윤리교육의 틀에서 벗어나 보다 더 큰 교육적 효과를 기대할 수 있는 YP 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교육 교수·학습 과정을 개발하여 적용해 보기로 하였다.

1. 서 론

1.1 연구의 필요성 및 목적

지식기반 정보화 사회에서는 정보의 활용 능력이 개인과 국가 경쟁력의 중요한 요소로서 강조되고 있다. 따라서 개개인이 가치 있는 정보를 선택하여 활용할 수 있는 정보통신기술 활용 능력이 중시되고 있고, 이에 따라 학교 교육 또한 정보통신기술 활용교육에 치우쳐 진행되어 왔다.

그러나 정보화 사회의 고도화된 기술 발달은 긍정적 측면뿐만 아니라 익명성, 개인정보 유출 등과 같은 부정적 측면도 함께 이끌어내었다. 타인에 대한 무분별한 욕설과 비방, 불건전한 내용의 스팸 메일 발송, 각종 사이버 범죄와 더불어 저작권 침해, 한글 파괴, 인터넷 중독 등의 문제는 이제 사이버 세계에서 뿐만 아니라 현실 세계에서도 심각한 사회적

문제로 대두되고 있다.

정보통신 기술의 발달로 인한 여러 사회적 문제들의 근본적인 해결 방안은 개개인이 올바른 정보통신 윤리관을 확립하는 것이다. 이는 미국, 일본 등 여러 나라에서도 정보통신 윤리교육의 중요성을 강조하고 그에 따른 구체적인 연구 및 교육의 실천 계획을 세우는 등의 정보통신 윤리관 확립을 위한 노력은 세계적인 추세를 통해서도 알 수 있다.

이에 따라 우리나라에서도 정보통신 윤리교육의 필요성이 대두되면서 관련 단체의 활동, 인터넷 감시 활동, 다양한 정보통신윤리 강의와 교재 발행 등이 이루어지고 있으며, 7차 교육과정에서도 창의적 재량활동에 정보통신 윤리영역을 신설하고, 교사용 지침서를 발간하는 등의 노력을 기울이고 있다.

따라서 기초·기본 교육이 이루어지는 초등학교에서 정보통신 윤리교육은 올바른 정보통신 윤리의식 확립에 큰 영향력을 행사할 수 있다. 그러나 현재 초등학교에서 이루어지는

정보통신 윤리 교육 활동은 그 내용의 구성이나 지도 시간 편제 등에 있어 ICT 활용 교육에 비해 턱없이 빈약하고 모자란 실정이다.

정보통신 윤리 교육은 개인의 생활 전반에 영향을 미치는 가치관 교육인데 반해 그 교육은 컴퓨터 시간을 제외하고는 거의 이루어지지 않고 있다. 정보통신 윤리교육의 중요성에 비해 실제 그 교육은 교육과정 상에서 등한시되고 있는 것이다.

따라서 본 연구에서는 초등학교에서의 효과적인 정보통신 윤리교육을 위하여 교육과정에 YP 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교육 교수·학습 과정안을 작성하고, 이를 교육 활동에 적용해 봄으로써 정보통신 윤리의식을 높일 수 있는 방안에 관한 연구를 하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 정보통신 윤리교육

2.1.1 의미와 필요성

정보통신 윤리란 정보사회에서 야기되고 있는 윤리적인 문제들을 해결하기 위한 규범 체계로서, 정보사회를 살아가는데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위 하는데 필요한 규범적인 기준 체계이다.[1]

이에 따라 정보통신 윤리교육은 정보 사회에서 요구되는 규범 체계를 함양하게 하는 교육을 의미한다. 즉, 학교에서의 정보통신 윤리교육은 학생들로 하여금 정보 사회에서 책임감 있는 한 구성원으로서 존재하는 데 필요한 윤리적 삶의 양식을 지니게 하는데 그 목적을 두고 있다.[2]

위와 같이 정보통신 윤리교육은 개개인이 정보통신 기술을 활용하는데 있어 자신의 행위가 옳은지 그른지, 자신의 행위에 따른 결과가 좋을 것인지 나쁜 것인지, 또 자신의 행위가 사회적으로 윤리적인 행위인지 비윤리적인 행위인지를 스스로 생각 및 판단하여 보다 나

은 방향으로 행동하게 하는 교육이라고 할 수 있다. 이처럼 정보 사회의 부정적 측면의 문제들을 예방하고 또 해결하기 위해 정보통신 윤리교육은 필요하다.

2.1.2 실태 분석

교육인적자원부가 제시한 ‘초·중등학교 정보통신 기술교육 운영지침’에 나타난 정보통신 윤리교육의 내용은 다음과 같다.[3]

<표 1> 정보통신윤리 관련 학습 목표 및 내용

단계	목표	학습내용요소
1단계	교수·학습 시간에 컴퓨터를 이용한 다양한 놀이 활동을 통해 컴퓨터와 친숙해진다.	정보 기기의 이해
		정보와 생활
2단계	정보와 정보 윤리의 개념을 알고, 정보 활용에 필요한 기초 능력을 기른다.	정보의 개념
		정보 윤리의 이해
3단계	정보 선택과 활용의 바른 태도를 갖고, 소프트웨어를 이용하여 정보를 효과적으로 관리할 수 있다.	정보 활용의 자세와 태도
		올바른 정보 선택과 활용
4단계	정보사회의 개념을 알고 정보 윤리의식을 기른다.	정보 윤리와 저작권
		정보 사회의 개념 이해
5단계	사이버 공간의 다양한 활동에 참여하고 정보의 체계적 활용을 위해 필요한 정보통신 기술을 통합적으로 활용할 수 있다.	건전한 정보의 공유
		정보 사회와 일의 변화

위의 단계별 학습 목표와 내용 요소는 학습 순서를 의미하는 것이 아닌 예시적인 성격을 지니고 있으므로, 각 학교에서는 학교의 실정,

학생의 능력과 수준, 교과와의 관련 등을 고려하여 재구성하여 운영하도록 하고 있다.

이 외 정보통신 윤리교육 내용을 담은 교과 및 단원은 다음과 같다.

<표 2> 정보통신윤리 관련 교과 및 단원

교과	학년	단원(차시)	내용
실과	5	1.컴퓨터의 구성 (5/5)	소프트웨어 바르게 사용하기 (정품사용, 바이러스 예방)
	6	2.전자 우편과 정보 나누기 (8~12/12)	인터넷에서의 예절 및 주의사항 알고 실천하기
사회	5	2(2) 정보화 시대의 생활과 산업(7/16)	바람직한 정보화 세상을 만들기 위해 노력하기

위와 같은 정보통신 윤리교육 학습 방안에도 불구하고 실제 학교 현장에서 이루어지는 정보통신 윤리교육은 형식적이거나 소극적인 교육 활동으로 흐르기 쉽다. 우선 학생들이 교과 학습 속에서 정보통신 윤리교육을 받을 수 있는 기회가 부족하고, 사회적 상황의 변화에 따라 정보통신 윤리교육의 적절성 및 체계화가 따라 주지 못하고 있다. 또 정보통신 윤리교육을 위한 자료가 미비하다.

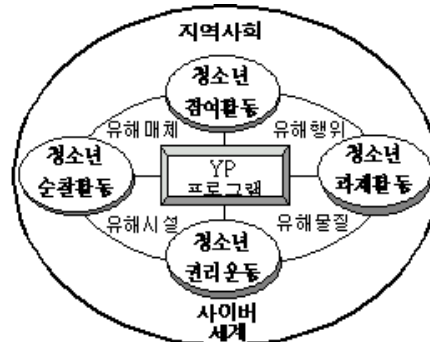
2.2 YP 프로그램의 이해

청소년 보호 YP 프로그램은 미국의 청소년 맵핑 프로젝트(Youth Mapping Project)와 청소년 에너지 패트롤(Energy Patrol)에서 힌트를 얻어 학교 청소년 유해환경 감시단 모델링 실천 연구(2001)에 참여했던 실천 연구팀인 "Youth Patrol" 활동에서 유래되었다. 이 프로젝트는 유해매체와 유해환경에 대한 모니터링과 정화활동에 청소년이 직접 참여하여 스스로 과제활동을 전개함으로써 유해매체와 유해환경을 정화하는 직접적인 성과를 이루었으며, 이러한 활동을 통해 청소년들에게 교육적 효과가 매우 높은 것으로 확인되어 급속히 확산

된 청소년 프로그램이다.

"YP"의 개념에는 청소년을 보호하기 위한 프로그램이라는 의미가 함축되어 있다. 여기에서 청소년 보호라 함은 성인들에 의해 일방적으로 전개되는 활동과 조치로 인해 청소년의 권리와 창조적 활동을 제한시키는 지엽적인 용어가 아니라 보다 광역적 의미에서 청소년의 권리와 참여가 전제된 청소년 중심의 자기 보호 개념과 사회의 규범적 보호가 함축된 개념을 말한다.

"YP" 용어 속에는 유해환경의 정화를 위해 청소년과 학교 및 교사의 직접적인 참여를 전제로 (그림 1)에서 보는 바와 같이 청소년 참여(Youth Participating), 청소년 과제활동(Youth Projecting), 청소년 순찰(Youth Patrolling), 청소년 권리(Youth Powering)의 네 가지의 개념을 함축하고 있다.



(그림 1) 청소년 보호 YP 프로그램의 개념도

청소년 참여활동(Youth Participating)은 청소년의 눈, 코, 입, 귀, 손, 발, 마음을 통해 직접 자신들이 생활하는 지역 사회와 생활 세계에서 체계적으로 체험하는 활동을 말한다.

청소년 과제활동(Youth Projecting)은 청소년이 자신들의 문제를 해결하고 권리를 주장하기 위해 청소년 유해매체, 유해환경, 유해물질을 정화하기 위해 추진하는 과제활동을 말한다. 청소년 순찰활동(Youth Patrolling)은 청소년이 직접 자신들의 환경을 정화하고 보호하기 위해 집단적으로 전개하는 순찰활동을 의미한다. 청소년 권리운동(Youth Powering)

은 청소년이 자신들에게 유익한 환경과 시설, 장소, 프로그램을 집단적으로 요구하는 조직적인 활동을 의미한다.

위의 설명과 같이 청소년 보호 YP 프로그램은 청소년들이 자신들이 활동하고 있는 지역 사회와 사이버 세계에 직접 참여하고, 모니터링 할 뿐 아니라 실제로 관찰 및 순찰 활동을 전개하고, 자신들의 건전한 성장과 발달에 장애가 되는 환경을 정화시키기 위해 직접 과제활동을 실시하고 나아가서는 청소년의 권리와 요구를 적극적으로 주장하고 발현할 수 있도록 지원하는 통합적인 청소년 프로그램이다.

청소년 보호 YP 프로그램에서 활용되는 방법들은 학교의 교과 교육에서 전통적으로 활용되어 왔던 기존의 교육 방법과는 여러 가지 면에서 다른 양상을 보인다. 학교 교육이 교과서에 수록된 지식 위주 내용을 폐쇄된 교실에서 이루어지는 수업 전개과정 속에서 학생들에게 어떻게 하면 잘 전달할 수 있도록 할 것인가에 초점을 맞추고 있는데 반해, 청소년 보호 YP 활동에 적용되는 방법들은 개방된 지역사회와 생활세계 속에서의 청소년들이 다양한 활동과 프로그램을 의미 있게 직접 체험할 수 있도록 하는데 초점이 맞추어진다.[4]

3. 교수·학습 과정안 설계 및 적용

3.1 설계의 방향

현재 이루어지고 있는 정보통신 윤리교육은 충분한 시수의 확보가 어렵고, 내용이 형식적인 설명에 그치는 경우가 많아 학생들의 충분한 공감과 이해를 이끌어내기 어렵다.

YP 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교육은 전 교과와 다양한 영역에 걸쳐 정보통신 윤리교육이 이루어질 수 있도록 해야 하고, 학생들의 생활환경과 수준을 고려한 교육이 이루어지도록 해야 한다. 이에 본 연구의 설계 목표는 다음과 같다.

첫째, 전 교과와 교육과정 내용 중 정보통신

윤리교육과 관련지어 지도할 수 있는 요소를 추출하여 교수·학습 과정안을 마련한다.

둘째, 지역 사회와 학교, 학년, 학생 수준에 적합한 학습 활동으로 재구성하여 학생들의 적극적이고 자발적인 참여를 이끌어 낼 수 있도록 한다. 이를 통해 생활과 연계되어 지속적으로 이루어지는 교육 활동이 되게 한다.

셋째, 교사의 설명에 의존하는 강의식 학습 활동이 아닌 그리기, 토의 수업, 캠페인 활동, 탐방학습 등 학생 활동 중심의 수업이 될 수 있도록 내용을 구성한다.

넷째, YP 프로그램을 적용한 교수·학습 활동을 통하여 학생들의 정보통신 윤리의식 향상을 기대한다.

3.2 YP 프로그램 적용을 위한 교육과정 분석

YP 프로그램을 적용한 보다 효과적인 정보통신 윤리교육을 위하여 다양한 교과 및 제재를 검토해 보고, 정보통신 윤리교육과 연계하여 교수·학습 활동할 수 있는 내용을 분석, 추출한다.

또 각 교과와 성격과 단원의 특색에 맞게 인터넷 사용 예절, 게임 중독 예방, 올바른 언어 사용 등의 다양한 분야의 정보통신 윤리교육 내용이 다루어 질 수 있도록 한다.

<표 3> YP 관련 3학년 교육과정 분석(1학기) 예시

교과	단원	학습주제	YP 관련 학습 내용	관련 영역
도덕	1. 깨끗한 생활	• 절제하는 생활 반성하기	• 나의 생활과 컴퓨터 이용습관 반성하기	게임 YP
도덕	3.아껴 쓰는 보람	• 물건이나 금전 아껴 쓰는 생활하기	• 컴퓨터 게임과 관련하여 아껴 쓰는 생활 반성하기	게임 YP
쓰기	1.함께 열어가 는 세상	• 알맞은 말을 넣어 짧은 글 쓰기	• 인터넷상에서 사용하는 용어나 어휘들이 한 글 맞춤법에 맞지 않는 것들 찾아보기	인터넷 YP

읽기	3.생각하는 생활	• 문장과 문장을 어떻게 연결하였는지 알아보기	• 인터넷 게시판의 나쁜 댓글이나 남을 비방하는 글 찾아보고 다른 사람에게 주는 피해 알아보기	인터넷 YP
쓰기	3.생각하는 생활	• 원인과 결과가 드러나는 이야기를 꾸며 쓰기	• TV 만화영화속에서 일어난 일과 나의 생활 비교하기	TV YP
읽기	5.읽의 즐거움	• 글을 읽고 문단의 중심 내용을 알아보는 기	• 다른 사람과 메일을 주고 받아보고 편리한 점 알기	인터넷 YP

3.3 교수학습 과정안 예시

<표 4> 3학년 사회과 교수·학습 과정안

단원명	2-2. 교통과 통신의 발달 (2) 봉수와 컴퓨터 통신		YP 영역	인터넷
학습 목표	본시 목표	옛날과 오늘날의 통신 방법을 비교하여 통신이 발달해 온 모습을 말할 수 있다.		
	YP 목표	올바른 통신 규칙을 정하고 실천할 수 있다.		
학습 과정	교수·학습 과정			자료 및 유의점
동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 분위기 조성 · 국제 대회 녹화 프로그램 시청하기 			동영상
학습 목표 확인	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 목표 확인 · 옛날과 오늘날의 통신 방법을 비교하여 통신이 발달해 온 모습을 말할 수 있다. ● 활동 안내 활동 1-옛날의 통신 방법 조사하기 활동 2-오늘날의 통신 방법 조사하기 활동 3- 옛날과 오늘날의 통신 방법 비교하기 			PPT 학습 안내판
학습 활동 전개	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 활동 전개 · 옛날의 통신 방법 조사하기 -조상들이 사용한 통신 방법에는 어떤 것이 있을까? 			동영상 사진

YP 활동	<ul style="list-style-type: none"> -언제, 어떻게 사용했을까? · 옛날 통신방법의 불편한 점 찾아 발표하기 · 오늘날의 통신 방법 이야기 하기 · 통신방법의 변화 살피기 · 오늘날 통신방법의 편리함과 문제점에 대해 알아보기 ♣ 올바른 통신 생활과 문제점에 대해 알아보기 · 인터넷의 편리함에 대해 발표하기 · 인터넷 사용의 문제점에 대해 비평하기 · 우리집의 통신 생활 조사 내용 발표하기 · 올바른 통신 생활 규칙에 대해 토의하여 정리하기 	YP 우리집 통신 생활 조사표
	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 정리 옛날과 오늘날의 통신의 발달을 비교하여 발표하기 	
형성 평가	<ul style="list-style-type: none"> ● 형성평가 · 옛날의 통신 방법에 대해 알고 있는가? · 올바른 통신 생활 규칙을 알고 있는가? 	
차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 차시예고: 통신의 발달에 따른 우리생활모습의 변화 	

3.4 적용 및 기대효과

교육과정 분석을 통해 설계한 YP 프로그램을 적용한 연간 교수·학습 설계안에 따라 해당 교과의 단원에 맞추어 교수·학습 활동을 전개하였다.

이에 따른 기대효과는 다음과 같다.

첫째, 정보통신 윤리교육을 위한 교수·학습활동 시수가 늘어난다. 현재 교육과정에서는 재량 활동 시간을 이용한 컴퓨터 수업을 통해 정보통신 윤리교육을 실시하고 있다. 또한 대부분의 차시는 ICT 활용에 중점을 두고 있어, 정보통신 윤리교육을 위한 차시는 거의 없다.

따라서 다양한 교과, 단원에서 실시할 수 있는 YP 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교

육은 소양교육을 위한 시수를 늘릴 수 있다.

둘째, 지역이나 학교 여건, 학생 수준에 맞춘 다양한 정보통신 윤리교육이 가능하다. 정해진 틀 속에서의 교육이 아니라 교육과정 내의 다양한 단원과 제재들을 재구성하여 교수·학습 활동을 전개해 나갈 수 있기 때문에 지역과 학교, 학생 그리고 사회적 상황 등을 고려한 교육이 가능해진다.

셋째, 실제 생활에서의 경험이 학습 내용이 되므로 학습으로 얻게 된 지식의 전이성과 실천력이 높아진다. 교사가 전달하는 지식을 이해, 암기하는 것이 아니라 학습자가 경험하는 내용을 바탕으로 과제활동, 거리 캠페인 등의 학습 활동을 수행하게 되므로 지식의 이해도와 실천력이 높아질 것이다.

4. 결론

본 연구는 기존의 정보통신 윤리교육이 형식적이고 단순한 지식 전달 차원에 머무르고 있다는 점에 착안하여 학생 스스로 참여하여 문제를 해결하는 YP 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교육 교수·학습 과정을 설계하여 적용해 보고 그 효과를 알아보하고자 하는 목적으로 시작하였다.

YP 프로그램은 학생 스스로의 참여를 바탕으로 이루어지는 교육 활동이기 때문에 기존의 교육 방식과 많은 차이를 보이게 된다. YP 프로그램은 교실 속, 수업 시간에만 일어나는 교육 활동이 아니라 학생들의 생활 속에서 이루어지는 교육 활동이다. 따라서 교육의 결과 또한 생활 속에서 실천되기 쉽다. 이는 기존의 정보통신 윤리교육이 형식적이라는 문제점을 보완할 수 있다.

따라서 YP 프로그램을 적용한 정보통신 윤리교육은 학습자의 가치관에 장기적으로 영향력을 행사한다. 강의식의 단순 지식의 전달과 그 암기는 지식의 이해와 암기의 수준에서 그치지만 YP 프로그램을 적용한 교육은 전달받은 지식을 암기하는 것이 아니라 학습자가 자신의 생활 속에서 직접 경험하게 되는 다양

한 문제에 대하여 스스로 생각해 보고, 해결해 보도록 하는 것이다. 이러한 스스로 문제를 인식하고 해결해 나가는 과정이 학습자의 윤리의식 변화와 확립에 큰 영향을 끼친다.

뿐만 아니라 자식의 경험에 의한 살아있는 지식을 지니게 되므로 새로운 지식을 아는 것에서 그치는 것이 아니라 삶에서의 실천으로 옮기는데 용이하다. 또한 다양한 상황에 따른 대처 및 판단 능력도 향상될 수 있다.

앞으로 YP 프로그램에 대한 홍보와 더불어 이를 정보통신 윤리교육과정과 연계한 활동 계획을 수립하여 지도한다면 그 효과는 더욱 클 것이라 기대된다. 컴퓨터 교육과정에 대한 면밀한 분석을 통하여 다양한 교과, 다양한 제재로 정보통신 윤리교육을 실시하여야 할 것이다.

5. 참고문헌

- [1] 최미경, 초등학생의 정보통신 윤리교육 개선방안에 관한 연구, 경남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2006.
- [2] 강여임, 정보사회에서의 정보통신 윤리교육 방안 연구 : 초등학교를 중심으로, 제주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.
- [3] 교육학술정보원, 정보통신윤리 지도 안내서(서울: 교육학술정보원, 2000), pp.2~3
- [4] <http://y-patrol.go.kr:444/intro.asp>
- [5] 이충용, 인터넷 중독 청소년에 대한 치료 프로그램(YP 프로그램)의 효과에 관한 실험연구, 경성대학교 멀티미디어대학원 석사학위 논문, 2009.
- [6] 박성우, 초등학교 정보통신 윤리교육 실태 분석 및 개선방안, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004.