

# 동영상 UCC의 교육적 효과 분석

이재호, 이호

경인교육대학교 컴퓨터교육과

## 요 약

본 논문에서는 정보통신윤리교육을 효과적으로 시행할 수 있는 동영상 UCC의 교육적 효과를 분석하기 위하여 다음과 같은 단계를 적용하였다. 첫째, 정보통신윤리교육 내용체계를 분석하여 동영상 UCC 제작을 통한 학습방법에 적합한 지도내용 선정 및 학습목표를 설정하였다. 둘째, 미디어별 UCC의 교육적 효과를 분석을 하였다. 셋째, 동영상 UCC 제작 형식별 교육적 효과를 분석하였다. 넷째, 동영상 UCC 제작을 통한 교수-학습 방안을 개발하였다. 이를 통해 학생들 스스로 능동적이고 자발적으로 학습에 임하여 정보화의 역기능에 적극적으로 대처할 수 있는 태도를 견지하고 보다 심화된 정보통신윤리 의식을 함양시킬 수 있을 것으로 기대한다.

키워드 : 정보통신윤리교육, 동영상 UCC

## Analysis of Educational Effect for the Video Clip UCC

Jaeho Lee, Ho Lee

Dept. of Computer Education, Gyeongin National University of Education

## ABSTRACT

The Information and Communication Technology(ICT) is applied variously by advanced development, however that also causes the ethical problem simultaneously nowadays. It is emphasized the necessity of information and communication ethics and the scheme also is suggested that the student actually may produce and use their own UCC as an educational material which relates to ethics of information and communication in this paper. By doing that activity, student could learn themselves from what they've produced. Therefore they can approach the subject with more interests, beside the method how teacher has been teaching normally which can be described as cramming. The suggestion is phased by the steps as below; First of all, adequate guidance is selected and the aim of education is established to the method of education through producing UCC by analyzing the contents system of information and communication ethics. Second, it is analyzed educational effect along media of UCC. Third, it is analyzed educational effect along the producing format of UCC. Finally, the scheme is developed that student could be learned from UCC they have created. Therefore, students could be participated by themselves more actively to the education and manage the negative effects of ICT. They also could acknowledge and determine the right ethical awareness of information and communication, and develop more advanced ethical awareness by doing this activity.

Keywords : Information and communication ethics, Video clip UCC

---

논문투고일: 2008.12. 3

논문심사일: 2008.12.17

논문게재일: 2009. 4.14

## 1. 서론

컴퓨터 기술과 통신 기술의 급속한 발달로 인하여 오늘날 정보통신기술이 일상생활에서 매우 폭넓게 활용되고 있다. 기존 정보통신기술의 경우 일반 이용자는 그 혜택을 수동적으로 누리는 경우가 많았으나, 최근엔 휴대전화의 고기능화, 전자태그의 보급, 블로그, 동영상 등 사용자 제작 서비스의 등장으로 일반 생활영역까지 매우 폭넓게 활용되고 있다.

그런데 이러한 정보통신기술의 발달과 더불어 정보화의 역기능에 따른 인터넷상의 언어폭력, 불건전 사이트의 접속, 개인 정보 유출 등과 같은 많은 문제점들이 생겨나고 있다. 이러한 문제점들을 극복하고자 정보통신윤리교육의 중요성이 점차 커져 가고 있기는 하지만 체계적인 교육 방법과 적절한 교육 자료가 부족하여 효과적인 정보통신윤리교육이 일선 학교 현장에서 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 그러므로 효과적인 정보통신윤리교육을 위하여 기존 교사의 일방적인 전달과 주입식 교육 형태로 이루어지던 교수-학습 방법과 학습 자료에서 탈피한 교수-학습 방법에 대한 새로운 접근이 요구되고 있다.

이에 본 논문에서는 정보통신윤리교육을 위해 기존의 교사 중심의 교육 방법을 벗어나 학생들이 흥미를 갖고 능동적이고 적극적으로 학습에 참여할 수 있는 교수-학습 방법으로 동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리교육을 제안하였다. 이를 통해 학생들로 하여금 공유와 참여를 근간으로 하는 UCC를 직접 제작하고 학습에 활용함으로써 학업성취도를 향상시키고 학생들 스스로 정보통신윤리의식에 대한 실천의지를 다지면서 보다 심화된 정보통신윤리의식을 함양시킬 수 있을 것이다[1].

## 2. 이론적 배경

### 2.1 정보통신윤리교육

#### 2.1.1 정보통신윤리의 개념

정보통신기술의 발달로 우리 사회는 기존 산업 사

회의 윤리적 문제와 다른 새로운 윤리적 문제들이 많이 대두 되었다. 이런 윤리적 문제를 올바르게 해결하고 지식기반사회를 살아가는 데 있어 올바르게 판단하고 행동을 하는 데에 필요한 규범적인 기준 체계를 통틀어 정보통신윤리라고 말할 수 있다[2].

#### 2.1.2 정보통신윤리교육의 필요성

정보통신기술은 우리의 삶을 편리하고 유익하게 만들어 주고 있다. 그러나 그러한 기술의 그릇된 사용으로 인한 부작용들도 많이 나타나고 있다. 이러한 정보화의 역기능에 대한 대응 노력으로 역기능 방지를 위한 법안을 입법 하거나, 혹은 프로그램 개발을 통한 기술적인 대응들이 있었다. 그러나 이런 대응만으로는 더 이상의 한계에 부딪치면서 학생들에게 지식기반사회에 가장 기본이 되는 가치관을 교육함으로써, 보다 근본적으로 정보화의 역기능 피해를 줄이기 위해 정보통신윤리교육이 대두되었다. 즉 지식기반사회를 살아가는 사회 구성원으로 갖추어야 할 건전한 가치관과 행동 양식을 심어줌으로써, 정보화의 순기능을 올바르게 활용할 수 있는 능력을 길러주고, 또한 정보화의 역기능에 따른 피해를 줄이기 위한 교육적 방안의 하나로써 정보통신윤리교육이 필요하게 되었다[3].

#### 2.1.3 정보통신윤리교육 내용체계

개정된 정보통신기술교육의 내용체계 중에서 초등학교 교육과정에서 해당되는 1단계에서 3단계까지의 정보통신윤리교육 지도내용은 <표 1>과 같다.

## 2.2 UCC

### 2.2.1 UCC의 정의

UCC는 User Created Contents의 약자로서, 사용자가 제작한 콘텐츠이다. 넓은 범위에서 보면 카페나 블로그, 미니홈피 등에 게시하는 모든 종류의 게시물을 포함하지만, 현재 주목받고 있는 UCC는 텍스트 위주의 창작물보다는 동영상 창작물을 일컫는다. 최근 포털 사이트들이 동영상 검색기능을 추가하고 UCC 관련 채널을 늘리는가 하면, UCC 전문 사이트들도 높은 방문자 수를 기록하고 있다. UCC

는 사용자 중심이 기본인 Web 2.0 시대에 가장 적합한 콘텐츠 형태로 주목받고 있다[4].

**2.2.2 UCC의 종류 및 유형**

UCC를 매체, 내용, 형태 등의 기준을 적용하여 분류를 하면 다음 <표 2>와 같다[5].

<표 2> UCC의 분류

분류	세분화	약어	표현방식의 예
매체	text	텍스트UCC	지식IN
	audio	오디오UCC	컬러링
	image	이미지UCC	네이버툰
	video	비디오UCC	텔미댄스
	packaged	UPC	복합콘텐츠
내용	Information	IUCC	닷컴
	Entertainment	EUCC	컬러링
	Business	BUCC	1인홈쇼핑
형태	Generated	UGC	A
	Modified	UMC	A + a = A'
	Recreated	URC	A + B = C

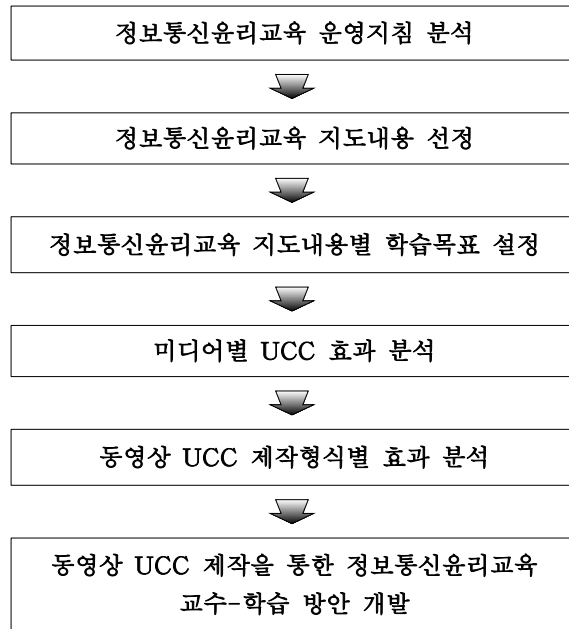
**2.2.3 UCC의 문제점**

UCC에 관심이 집중되고 특히 동영상 UCC의 제작이 증가됨에 따라 가장 많이 제기되고 있는 것이 저작권 문제이다. 현재 동영상 UCC 서비스를 통해 볼 수 있는 콘텐츠 중 대부분은 기존 저작물을 재편집해 가공하거나 무단 재전송하고 있는 것들이다. 대부분이 국내외 버라이어티 오락 프로그램, 광고, 드라마, 애니메이션 등 TV, 영화의 주요장면이나 스포츠 경기의 하이라이트, 해외 화제 영상 등을 재편집 내지 합성한 콘텐츠들이기 때문이다. 이처럼 기존 콘텐츠를 편집하거나 발췌한 내용으로 이루어진 UCC는 저작권 문제 때문에 UCC가 활성화되면 될수록 문제가 드러나고 있는 현실이다[6].

**3. 연구방법**

**3.1 연구 절차**

동영상 UCC의 교육적 효과 분석을 통한 정보통신 윤리교육 교수-학습 방안을 개발하기 위하여 다음 (그림 1)과 같은 연구 절차를 적용하여 진행하였다.



(그림 1) 연구 절차

**3.2 연구 대상 및 설계**

본 논문에서는 인천시 서구에 소재하는 ○○초등학교 4학년 3개 학급을 연구 대상으로 선정하였으며, 그 내용을 요약하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 집단별 사례 수

집단별	사례 수		
	남	여	계
A학급	15	13	28
B학급	15	13	28
C학급	16	12	28
전체	46	38	84

**3.2.1 미디어별 교육적 효과 분석 방법**

미디어별 UCC의 교육적 효과를 분석하기 위해 미디어별로 적용가능한 대표적인 UCC 제작방법을 차별적으로 적용하였다. 동영상 UCC에서는 UCC 캠페인, 이미지 UCC에서는 표어 그리기, 오디오 UCC에서는 노래가사 바꾸기, 텍스트 UCC에서는 게시판 글올리기의 방법을 선정된 3개 학급에 같은 주제를 제작순서를 달리하여 UCC를 제작하게 하였다.

**3.3.2 제작형식별 교육적 효과 분석 방법**

동영상 UCC 제작 형식별 효과를 분석하기 위해 ‘사이버 공간의 이해’, ‘네티켓과 대인윤리’, ‘인터넷과 게임 중독의 예방’, ‘개인 정보의 이해와 관리’, ‘바이러스, 스팸으로부터의 보호’의 다섯가지 지도내용을 선정된 3개 학급에 동영상 UCC 제작 방법 중 가장 일반적인 방법인 UCC 캠페인, UCC 뉴스, UCC 역할극을 제작하게 하였다. 제작 순서에 따른 오류를 최소화 하기 위해 학급별 제작순서는 다음 <표 4>와 같이 하였다.

<표 4> 제작 순서

제작 순서	A학급	B학급	C학급
1	UCC 캠페인	UCC 뉴스	UCC 역할극
2	UCC 뉴스	UCC 역할극	UCC 캠페인
3	UCC 역할극	UCC 캠페인	UCC 뉴스

**3.3 검사 도구**

미디어별 UCC의 교육적 효과를 분석하기 위해 미디어별 UCC의 흥미도, 난이도, 학습효과, 실천의지의 4개 영역으로 나누어 설문을 실시하여 매우 그렇다 5점, 그렇다 4점, 보통이다 3점, 아니다 2점, 매우 아니다 1점으로 환산하여 평균을 내었다.

또한 동영상 UCC의 제작 형식별 효과를 분석하기 위해 동영상 UCC의 제작형식별로 흥미도, 난이

도, 학습효과, 실천의지의 4개 영역으로 나누어 설문을 실시하여 매우 그렇다 5점, 그렇다 4점, 보통이다 3점, 아니다 2점, 매우 아니다 1점으로 환산하여 평균을 내었다.

**4. UCC의 교육적 효과 분석**

**4.1 지도내용의 선정**

**4.1.1 지도내용의 선정 기준**

UCC의 교육적 효과를 분석하기 위하여 다음과 같은 세가지의 지도내용 선정기준을 적용하였다.

- ‘정보사회의 생활 영역’의 초등학교에 해당하는 1단계부터 3단계까지의 내용 중 학생들이 UCC를 활용할 수 있는 발달단계를 고려한다.
- UCC를 활용하여 효율적으로 학습 목표에 도달할 수 있는 내용으로 선정한다.
- 상하 단계와 연계 및 심화되는 내용은 학습의 전이력을 고려하여 선정한다.

**4.1.2 지도내용의 선정**

동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리교육을 실시하기 위해 지도내용의 선정기준에 따라 다음과 같이 지도내용을 선정하였다.

- 사이버 공간의 이해
- 네티켓과 대인 윤리
- 인터넷과 게임 중독의 예방
- 정보 보호와 암호
- 바이러스, 스팸으로부터의 보호

**4.2 학습목표 설정**

초·중등학교 정보통신기술 운영지침과 인천광역시 정보통신윤리교육 지도자료를 바탕으로 동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리교육 수업을 실시하여 학업성취도를 높이고 정보통신윤리의식을 함양할 수 있도록 지도내용에 따라 다음 <표 5>와 같이 학습목표를 도출하였다.

<표 5> 학습목표 설정

지도내용	학습목표
사이버 공간의 이해	사이버 공간에서 하는 일들을 알고 사이버 공간의 바른 이용방법을 알 수 있다.
네티켓과 대인 윤리	네티켓의 필요성을 알고 사이버 상의 예절을 실천할 수 있다.
인터넷과 게임 중독의 예방	인터넷과 게임중독의 문제점과 그 예방법을 알 수 있다.
정보 보호와 암호	개인정보보호의 필요성을 알고 개인의 정보를 보호하는 방법을 알고 실천할 수 있다.
바이러스, 스팸으로 부터의 보호	바이러스의 감염경로를 알고 예방하는 방법을 알 수 있다.

4.3 미디어에 따른 UCC의 교육적 효과 분석

4.3.1 미디어별 UCC의 교육적 활용 방안

미디어에 따른 UCC의 교육적 효과를 분석하기 위해 미디어별 UCC의 교육적 활용 방안을 분류하면 <표 6>과 같다.

<표 6> 미디어별 UCC의 교육적 활용 방안

미디어	교육적 활용 방안
동영상 UCC	UCC 역할극, UCC 뉴스, UCC 캠페인, UCC 패러디, UCC 뮤직비디오, UCC 영상 편지, 가상인물 인터뷰, 포토드라마
이미지 UCC	웹툰 그리기, 포스터 그리기, 표어 만들기
오디오 UCC	노래가사 바꾸어 부르기, 선언문 낭독
텍스트 UCC	게시판에 글올리기

4.3.2 미디어별 UCC의 교육적 효과 분석

ANOVA 분석 결과, 집단간 자유도는 2, F값은 .608, 유의확률은 .547로 유의수준 .05에서 동질집단으로 판단하여 UCC 제작순서에 따른 차이는 없는 것으로 나타났으며 미디어별 UCC의 교육적 효과를 분석한 결과는 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 미디어별 UCC의 교육적 효과 분석

	흥미도	난이도	학습성취도	실천의지
동영상 UCC	4.35	2.12	4.34	4.26
이미지 UCC	4.11	1.91	3.84	3.86
오디오 UCC	3.82	2.00	3.66	3.85
텍스트 UCC	3.00	1.92	3.24	3.29




미디어별 UCC의 교육적 효과를 분석한 결과 동영상 UCC가 제작할 때 어려움을 느끼지만 흥미도, 학습성취도, 실천의지의 모든 부분에서 다른 미디어의 UCC 제작 형태보다 상대적으로 높은 점수를 받았다. 분석 결과 동영상 UCC, 이미지 UCC, 오디오 UCC, 텍스트 UCC의 순서로 효과적이었다.

4.4 동영상 UCC의 제작 형식별 교육적 효과 분석

4.4.1 동영상 UCC 제작 형식별 활용방안

미디어에 따른 UCC의 교육적 효과 분석을 통해 검증된 동영상 UCC의 제작 형식별 교육적 효과 분석을 위해 동영상 UCC의 제작 형식별 활용 방안은 <표 8>과 같다.

<표 8> 동영상 UCC 제작형식별 활용 방안

제작 형식	활용 방안
 UCC 역할극	상황을 구성하며 평소 대사 연습이 안 되어 있으면 내용 전달이 어려우므로 사전에 역할 놀이 수업의 소양을 갖추도록 한다.
 UCC 뉴스	정보통신윤리의 바른 실천사례와 잘못된 실천사례를 비교하여 내용을 뉴스 형식으로 제작한다.
 UCC 캠페인	네티켓 행동 강령 등 실천 의지를 다질 수 있는 내용으로 상황을 설명하며 실천의지를 나타내도록 한다.

	현재 유행하고 있는 광고, 드라마, 코메디 등의 흥미를 가질 수 있는 내용을 패러디하여 제작한다.
	대사 없이 행동과 음악으로 구성되어 내용 전달이 어려우나 자막과 얼굴 표정 상황 설정으로 제작한다.
	정보통신윤리를 잘 지키지 못하는 자신과 다른 사람에게 반성의 의미로, 친구에게 같이 잘 실천하자는 내용으로 구성한다.
	정보통신윤리의 전문가나 미래의 정보통신윤리를 잘 지키나가는 자신을 인터뷰함으로써 정보통신윤리 의식을 높일 수 있도록 한다.
	역할극, 뮤직비디오와 유사하나 영상이 아닌 이미지만으로 이어서 스토리를 만들어 나가며 상황에 맞게 내용 전달을 위해 자막과 나레이션을 활용한다.

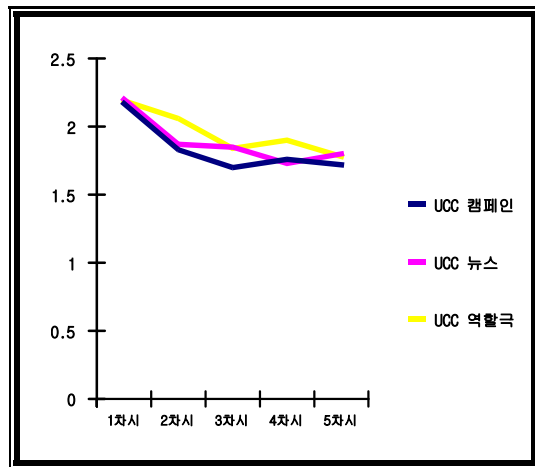
**4.4.2 동영상 UCC 제작 형식별 교육적 효과 분석**

동영상 UCC 제작 형식별 교육적 효과를 분석한 결과는 <표 9>와 같고, 동영상 UCC 제작형식별 난이도 점수에 대한 변화는 (그림 2)와 같다.

<표 9> 동영상 UCC 제작형식별 교육적 효과 분석

	흥미도	난이도	학습성취도	실천의지
UCC 역할극	4.35	2.12	4.34	4.26
UCC 뉴스	4.11	1.91	3.84	3.86
UCC 캠페인	3.82	2.00	3.66	3.85

동영상 UCC의 제작 형식별 교육적 효과를 분석한 결과 동영상 UCC 제작 형식에 따른 흥미도, 난이도, 학습성취도, 실천의지의 유의미한 차이를 발견하지 못하였다. 이는 충분한 사전 소양교육을 통하여 다양한 동영상 UCC 제작 형식을 익히고 동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리교육 활동 시 협의활동을 통해 스스로 학습 목표에 도달하기 위해 가장 적합한 동영상 UCC 제작 형식을 선정하는 것이 효과적임을 알 수 있다. 그리고 난이도는 상대적으로 낮은 점수를 나타내었는데 이는 초등학교생들의 수준에서 충분히 적용할 수 있는 방법임을 의미하는 것이다.



(그림 2) 동영상 UCC 제작형식별 난이도 점수 변화

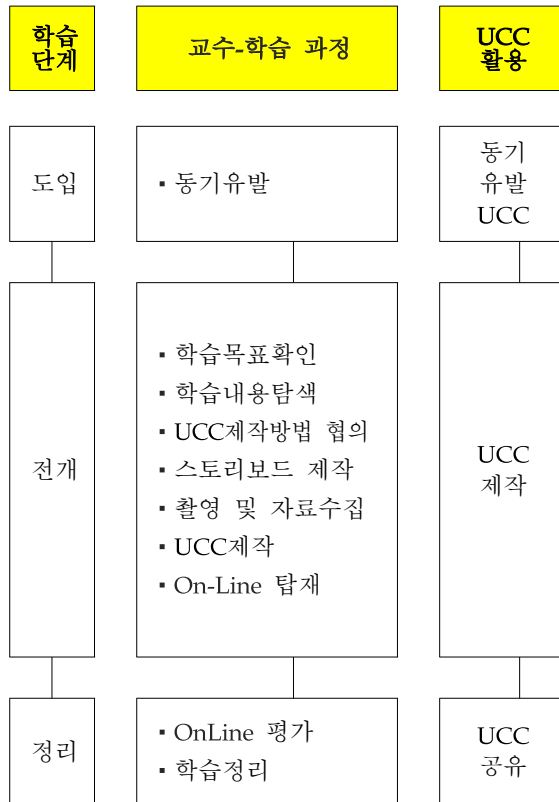
또한 UCC 캠페인, UCC 뉴스, UCC 역할극 등의 동영상 UCC 제작활동은 5차시에 걸친 교수-학습 활동 결과 수업이 진행될수록 난이도 점수는 낮아 지는데 이는 처음 접할 때는 어려움을 느끼지만 동영상 UCC 제작활동이 자주 이루어지면서 제작방법의 어려움이 해소된다는 것을 의미하는 것이다.

**4.5 UCC 활용 교수·학습 방안**

**4.5.1 수업 절차**

본 논문에서는 동영상 UCC의 교육적 효과 분석

을 통하여 동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리 교육을 위해 UCC가 전체적인 수업 절차 속에서 동기유발, 제작, 공유되면서 활용될 수 있도록 (그림 3)과 같은 수업 절차를 제시하였다.



(그림 3) 수업절차

#### 4.5.2 교수-학습 과정

동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리교육 교수-학습 과정은 <표 10>과 같다.

#### 4.5.3 학습형태

UCC의 완성도를 높이고 협동 학습이 이루어지도록 하기 위해 모둠 학습 형태로 이루어지게 한다. 각 모둠은 4-6명의 인원으로 하여 UCC 제작 활동 시 모둠구성원별로 역할을 나누어 효과적으로 이루어지게 하였고 모둠별로 다양한 형태의 동영상 UCC를 제작하게 하였다.

<표 10> 교수-학습 과정

교수-학습 과정	내용
동기유발	학습주제와 관련하여 학습자의 흥미를 느낄 수 있는 UCC를 전체 학생에게 보여 주고 이를 통해 흥미를 가지고 학습을 진행할 수 있도록 한다.
목표확인 및 내용탐색	학습목표를 확인하고 UCC를 제작하기 위한 학습내용을 탐색한다.
UCC 제작방법 협의	다양한 동영상 UCC 제작 방법 중 학습목표 성취를 위한 가장 좋은 방법을 선택하여 모둠별로 UCC 제작 방법을 협의한다.
스토리보드 제작	모둠별로 UCC 제작을 위한 간단한 스토리보드를 작성하고 교사는 제작된 스토리보드를 점검(feedback)한다.
촬영 및 자료수집	스토리보드를 바탕으로 학생들이 디지털 카메라를 이용하여 동영상을 제작한다.
UCC 제작	디지털 카메라 등으로 직접 촬영한 자료를 윈도우 무비메이커 등과 같은 동영상 편집 프로그램을 이용하여 편집한다.
On-Line 탑재	모둠별로 완성한 UCC 결과물을 학급 카페에 탑재하고 결과물 하단에 작품 설명을 하도록 한다.
평가 및 학습정리	학급 카페에 탑재한 후 댓글을 통한 상호평가를 실시하고 추천기능을 이용하여 우수작을 선정하며 교사가 전체 학습내용을 정리한다.

### 5. 결론 및 제언

정보통신기술의 발달과 더불어 정보화의 역기능에 따른 인터넷상의 언어폭력, 불건전 사이트의 접속, 개인 정보 유출 등과 같은 많은 문제점들이 생겨나고 있다. 이러한 문제점들을 극복하고자 정보통신윤리교육의 중요성이 커져가고 있으나 체계적인 교육 방법과 적절한 교육 자료가 부족하여 효과적

인 정보통신윤리교육이 일선 학교 현장에서 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 그러므로 효과적인 정보통신윤리교육을 위하여 기존의 교사의 일방적인 전달과 주입식 교육 형태로 이루어지던 교수-학습 방법과 학습 자료에서 탈피한 교수-학습 방법에 대한 새로운 접근이 요구되고 있다. 이에 학생들이 관심이 나날이 늘어나고 있는 UCC라는 최신 기술을 정보통신윤리교육에 적용하고자 정보통신윤리교육에서의 UCC의 교육적 효과 분석을 통해 정보통신윤리교육방안을 제안하면서 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

첫째, UCC 미디어 중 가장 효과적인 것은 동영상 UCC로 판별되었다. 흥미도 점수 4.35, 학업성취도 점수 4.34, 실천의지 점수 4.26으로 이미지 UCC, 오디오 UCC, 텍스트 UCC보다 높은 점수를 얻었다.

둘째, 제작 난이도 측면에서는 동영상 UCC가 다른 미디어의 UCC에 비해서 다소 높은 점수를 얻었으나 그 점수 차이가 미비하여 유의미한 차이를 보이지 않았다.

셋째, 동영상 UCC의 제작 형식을 제안하고 동영상 UCC의 대표적인 제작형식인 UCC 캠페인, UCC 뉴스, UCC 역할극 등을 제작하여 효과를 분석한 결과 흥미도, 난이도, 학업성취도, 실천의지에서 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 이는 학습자가 동영상 UCC 제작 시 협의 활동을 통해 가장 적합한 방식을 선정하는 것이 효과적임을 의미하는 것이라고 판단된다.

넷째, 동영상 UCC 제작활동은 수업이 진행될수록 난이도 점수는 줄어들었다. 이는 동영상 UCC 제작활동이 자주 이루어지면서 제작방법의 어려움이 해소된다는 것을 알 수 있었다.

마지막으로는, 실험결과를 종합하여 수업에 적용할 수 있는 동영상 UCC 제작을 통한 정보통신윤리교육 방안을 제시하였다.

향후에는 본 논문의 미디어에 따른 UCC의 효과 분석과 동영상 UCC의 제작형식별 효과 분석을 통하여 제안한 동영상 UCC 제작을 이용한 정보통신윤리교육을 실시하면서 학업성취도 향상과 정보통신윤리의식 함양에 대한 효과성을 입증하는 연구가 이루어져야 할 것이다.

**참 고 문 헌**

- [1] 경상남도교육청(2002), 초등학교 교사용 정보통신윤리교육 지도자료.
- [2] 명승은(2007), 한국의 UCC문화 진화과정과 시사점, 국회도서관보 Vol.334.
- [3] 서울시교육청(2001), 정보통신윤리교육 지도자료.
- [4] 이 호, 이제호(2008), UCC를 활용한 정보통신윤리교육, 한국정보교육학회 2008년 동계 학술발표논문집, 제 13권, 제 1호, p.115-120.
- [5] UCC활용학교교육혁신연구회(2007), 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용 혁신연구회 보고서 2007-(5)호, p.7.
- [6] UCC활용학교교육혁신연구회(2007), 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용 혁신연구회 보고서 2007-(5)호, pp. 9-10.

**저 자 소 개**

**이 재 호**



1989 한국전자통신연구원(ETRI) 선임연구  
 1996 경인교육대학교 컴퓨터교육과 교수  
 2007 한국정보교육학회

관심분야 : e-Learning, 정보과학영재교육  
 E-mail : [jhlee@ginue.ac.kr](mailto:jhlee@ginue.ac.kr)

**이 호**



1999 경인교육대학교(교육학사)  
 2009 경인교육대학교 대학원 (교육학석사)  
 2007 인천금곡초등학교 교사

E-mail : [kohubiza@hanmail.net](mailto:kohubiza@hanmail.net)