

UCC 활용 극화학습 기반 자기주도적 정보통신윤리교육 수업 설계

김헌배*, 문정희**

부산교육대학교 컴퓨터교육과*, 기장초등학교**

요약

최근에 UCC를 교육의 한 방법으로 활용하는 예를 자주 찾아볼 수 있으나 UCC를 교실에서 쉽게 적용할 수 있는 교수학습 모형은 찾아보기 어렵다. 본 논문은 UCC를 교실에서 적용할 수 있는 교수학습 모형을 제안하고 초등학교 아동 대상의 정보 통신 윤리 교육에 UCC 활용 극화학습 모형 적용이 아동의 자기주도적 학습능력을 향상시키는데 미치는 영향을 분석한다. 본 연구를 위하여 자기주도적 학습 능력 측정 사전검사를 하고 『사이버 범죄의 예방』이라는 학습 내용으로 UCC 활용 수업 모형을 적용하여 수업을 실시한 후 자기주도적 학습 능력 측정 사후검사를 실시하여 자기주도적 학습 능력 신장 정도를 설문지를 통해 측정한다. 그리고 그 결과를 분석해서 시사점을 추출한다.

키워드 : UCC, 극화학습, 정보통신윤리, 자기주도적 학습

Instructional Design of Self-directed Information Communication Ethics Education based on the UCC Dramatization Learning

Hyun-Bae Kim*, Jeong Hee Mun**

Busan National University of Education Dept. of Computer Education*,
KICHANG Elementary School**

ABSTRACT

In recent years, we can see attempts to take advantage of UCC in a way of the education. But in the precedent studies there are not many guidance plans to help teachers apply UCC in the classroom. The purpose of this paper is to suggest a guidance plan to help teachers apply UCC in the classroom and to analyze the effect of educational using UCC Dramatization learning model on the expanding of students' self-directed learning ability in the information communication ethics education. For this, first, a teacher executes preliminary inspection about self-directed learning ability second, students study about 『how to prevent them from cyber crime』 using UCC Dramatization learning model. Third a teacher executes post inspection about self-directed learning ability and measures the degree of improvement on self-directed learning ability. The final step is to extract the implications from the analysis of the experiments.

Keywords : UCC, Dramatization learning, Information Communication Ethics, Self-Directed Learning

* 이 논문은 2009년도 부산교육대학교 교육연구원의 지원을 받아 연구되었음.

논문투고 : 2010-09-16

논문심사 : 2010-10-11

심사완료 : 2010-10-11

1. 서론

최근에는 인터넷·디지털카메라·휴대전화 등 정보통신 분야가 급속도로 발달하면서 전문가 집단이 아닌 일반인들이 기존의 미디어보다 빠르고 의미 있는 정보들을 생산해 내는 경우가 확산되고 있다. 이러한 현상의 핵심적 차별적 요소는 정보 소비의 주체로만 여겼던 다수의 이용자가 정보 생성의 참여자로 자기 목소리를 내기 시작했다는 점이다. 기존 웹에서 다양하고 질 좋은 정보를 얻는데 만족했던 이용자들이 적극적으로 의견을 제시하고 다른 사람과 연계해 전문가 수준의 영향력을 갖게 된 것이다[11].

이러한 변화로 인하여 TV나 인터넷상에 사용자가 직접 동영상이나 이미지 파일 등을 만들어서 배포하고 이를 다수의 인터넷 사용자가 공유하고 있는 UCC(User Created Content)가 전 세계적으로 이슈가 되고 있다.

이에 본 논문에서는 아동이 교수 학습 과정에서 수동적이지 않고 보다 능동적인 입장에서 활동할 수 있는 UCC의 장점을 적용한 극화학습모형을 제안하고 이를 초등학교 정보 통신 윤리교육에 활용하여 실제 학습자들이 보다 능동적이고 적극적으로 학습에 임하게 되는지 즉 보다 자기주도적으로 학습하게 되는지를 살펴보고자 한다.

본 논문에서의 연구 문제는 UCC 활용 극화학습 기반 정보 통신 윤리교육이 아동의 자기주도적 학습능력 향상에 효과가 있는가? 로 한다.

이에 따른 구체적인 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 초등학교 임의의 학급을 선정하여 자기주도적 학습 능력 측정 사전 설문조사를 한다.

둘째, 사이버 범죄 관련 교육과정을 분석한 후 UCC 활용 극화학습 모형의 교수학습 과정안을 만든다.

셋째, 『사이버 범죄의 예방』이라는 학습 내용으로 UCC 활용 극화학습 모형으로 수업을 실시한다.

넷째, 수업 모형 적용 후에 자기주도적 학습 능력 신장 정도를 설문을 통해 측정한다.

다섯째, 그 결과를 분석해서 시사점을 추출한다.

2. 이론적 배경

2.1 UCC

UCC에 대한 개념 정의는 다양하게 나타나고 있다. 그 중 정보통신부(2007)에서는 UCC란 ‘순수 제작물로 이용자들이 직접 제작한 동영상, 글, 사진 등의 다양한 소재의 콘텐츠’로 정의하고 있다.

UCC를 교육에 활용했을 때의 장점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 아동이 수동적으로 정보를 받아들이기만 하는 것이 아니라 정보를 생산, 공유하는 주인공이 되는 것이다. 본인이 직접 제작한 결과물(UCC)을 남들에게 보여줌으로써 자신이 가치 있는 존재라는 것을 느끼고, 자기공지와 자기 만족을 느끼며 자기 실현 욕구를 충족시키게 된다. 이는 곧 아동의 자기주도적 학습 능력을 신장시키는데 기여할 것이다.

둘째, 저마다 다른 사고 방식과 환경의 다양한 아동이 그들의 독창적인 아이디어로 영상물을 만들기 때문에 소재나 내용이 획일적이지 않고 보다 더 다양해질 수 있다. 다시 말해서 아동의 창의성 발현과 신장에도 도움이 될 것이다.

셋째, UCC를 제작하고 공유하고 그에 관해 이야기를 나누는 일련의 과정을 통해 구성원들이 생각을 이야기하고 조정하는 등의 토의/토론 활동을 하게 되고 상호작용이 활발히 이루어질 것이다[4].

2.1.1 UCC 활용 교육

UCC를 교육에 활용할 수 있는 방안을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 본인이 실시한 연구방법과 같은 맥락으로 정보 통신 윤리 교육 및 도덕 교육에 있어 윤리적 모범 사례 및 문제 상황 등을 UCC로 제작해봄으로써 아동들에게 윤리적 상황에 대해 생각할 기회를 주고 생활지도 및 윤리/도덕성 함양을 도울 수 있다. UCC 활용과 더불어 여러 상황을 관찰하면서 지도한다면 학생들의 바른 인성 함양이나 기본 생활 습관 형성에 도움이 될 것이다.

또한 개인의 소질과 적성을 쉽게 파악하고, 개발할 수 있도록 진로교육에 활용할 수 있다. UCC를 통해 얻은 각종 직업 정보를 얻을 수 있을 뿐더러 학생 자신이 희망하는 모습을 UCC로 제작하면서 성

취감과 자신감을 갖게 될 것이다.

뿐만 아니라 UCC는 학교생활이 궁극한 학부모에게 중요한 자료가 될 수 있다. 학교 행사나 자녀들의 생활 모습을 UCC로 만들어 학급 홈페이지에 탑재해 놓으면, 그 모습을 보고 부모들은 자녀 교육에 참고할 수 있다.

그 밖에 수업시간을 활용해 각 교과별로 주제에 맞는 UCC를 도입, 전개, 정리 자료로 활용할 수 있다. 자기소개서, 장기자랑, 캠페인, 수행평가 등을 교사나 학생이 직접 UCC를 제작하여 활용할 수도 있으며 인터넷에 검색된 UCC 자료를 통해 활용할 수도 있다[13].

2.2 정보 통신 윤리

2.2.1 정보 통신 윤리의 개념

정보 통신 윤리를 한마디로 정의하는 것은 쉽지 않다. 그러나, 정보 통신 윤리라는 것이 정보사회에서 특히 필요하고 요청되는 윤리라는 점에 대해서는 어느 정도 의견의 일치를 볼 수 있기 때문에 잠정적으로 정보통신 윤리를 ‘정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계로 단순히 정보통신기기를 다루는 데 있어서 뿐만 아니라 정보사회를 살아가는 데 있어서 옳고 그름, 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행동하는데 필요한 규범적인 기준 체계’로 정의할 수 있다[9].

2.2.2 정보사회에서의 바람직한 청소년의 자세

앞으로 정보사회가 긍정적인 측면에서 전개되어 나가기 위해서는 청소년도 이에 맞는 의식과 태도를 갖추어야 한다. 따라서 정보사회에 잘 적응하고, 또 그것을 활용하여 새로운 문화를 창조해 낼 수 있는 능력을 갖추어 나간다면 바람직할 것이다. 다른 한편으로는 정보사회에서 생길 수 있는 갖가지 문제들에 적절하게 대처해 나갈 수 있는 윤리적 자세를 가다듬어야 할 것이다.

2.2.3 학생 활동 중심 정보 통신 윤리 교육

요즘 학생들은 사이버 공간에서 단순한 관객이

아니라 자신들이 능동적으로 참여하는 것을 좋아하며, 이 공간에서 자기 나름의 독립적인 세계를 갖고자 한다. 또한 그들은 늘 새로움을 추구하고 남과는 다른 것 또는 차이가 있는 것을 좋아하고 변화와 혁신을 즐기는 경향이 있다.

따라서, 이러한 특성을 지닌 디지털 세대 학생들에게는 선형적 학습보다는 하이퍼미디어 학습이, 강의식 학습보다는 참여와 발견의 학습이, 교사 중심보다는 학습자 중심 교육이, 주입식 교육보다는 학습하는 방법의 학습이 더욱 효과적이다. 우리가 가르치고 있는 학생들은 바로 이 디지털 세상을 이끌어 갈 주인공들이기에, 그들의 사고 방식과 문화에 적합한 형태의 교육이 실행되어야 한다.

그러므로, 정보 통신 윤리교육 또한 학생들의 비판적 사고력과 합리적 이해력을 발달시킬 수 있도록 상호 교류가 가능한 양방향적 교육 방식으로 전개되어야 하며, 그 과정에 있어서 학생 활동이 주축을 이루어야만 한다[14].

이에 본 연구에서는 학생들의 자발적인 활동과 체험을 중시하는 가운데 양방향으로 이루어져 디지털 세대의 사고 방식과 문화에 적합한 UCC 활용 극화학습 모형을 정보 통신 윤리 교육 방법으로 선정하였다.

2.3 극화학습

2.3.1 극화 학습의 개념

극화 학습은 학습자가 자발적 연기를 통하여 인간이 부딪히는 문제를 탐구하고, 그들의 연기에 대하여 추후 토론을 거치는 문제 해결 학습법이다. 이를 역할 놀이 학습이라고도 한다. 어떤 문제 상황이 주어지고 학습자는 그 상황에 직면해 있는 행위자의 역할을 맡아서 연기를 한다. 이를 통해 학습자는 그 상황에 대한 행위자의 반응, 감정 등을 이해하게 된다. 이러한 역할 놀이는 학습자가 다양한 역할을 해 보는 과정에서 실생활에 일반화시킬 수 있는 인간의 행동에 관한 여러 개념을 학습하게 되리라는 가정에 근거를 두고 있다.

학습 방법으로서의 역할 놀이는 보통 연기자, 무대, 청중이 있는 극의 형태를 띤다. 이 때문에 극화 학습이라고 하는데, 극화활동에서 학습자는 직접적이건, 대리적이건, 상상적 경험을 파악하고, 당시 사

람들이 그 상황을 어떠하다고 생각했으며, 어떻게 처리하였는지를 표현하게 된다. 학습자는 행위자의 역할을 받아 문제 해결에 참여하고, 자신이 생각한 해결책에 따라 연기를 한다. 역할 놀이를 통하여 극중의 사회적 문제에 대한 해결을 추구하면서 일상적인 놀이를 구조화하여 학습으로 확대한다[10].

이러한 극화 학습은 어느 교과보다 사회과나 윤리, 도덕과에 적용하는 것이 유용하기에 본 수업모형을 정보통신윤리 교육에 활용하고자 하였다.

2.3.2 극화학습의 의의

극화학습모형은 다음과 같은 의의를 지닌다.

- 학습자는 극화에 흥미를 갖고 있으므로 극화활동은 학습자들의 자발적 학습활동을 촉진 시킨다
- 극화는 여러 종류의 표현양식을 통합적으로 다루기 때문에 학습자에게 그 경험이나 관념을 충분히 표현시킬 수 있다.
- 극화에 따라 조사, 견학, 작문, 실험, 구성 등 다양한 활동이 전개되므로 각종의 능력을 통합적으로 발전시킨다.
- 극화는 그 성격상 다수의 사람들이 협력하는 작업이며 복합적인 활동이기 때문에 협력이나 책임에 대한 이해를 높인다.
- 극화활동의 성과는 극히 구체적이며 직관적이기 때문에 학습자는 각자의 활동을 평가하고 반성하기가 쉽다[3].

극화학습의 이와 같은 의의는 자기주도적 학습의 원리 및 의의와 일맥상통하며 이는 극화학습을 통해 자기주도적 학습 능력을 신장시키는데 기여할 수 있음을 시사한다.

2.3.3 극화 학습의 필요성

극화 학습 방법은 학생들에게 어떤 상황에 대하여 토론하고, 상황 속의 인물이 다음에 어떤 행동을 할 것인가를 제의하거나 실연해 보이며, 이와 같은 행동 과정과 결과에 대하여 평가하고, 주어진 문제 상황에 대한 해결책을 제시하고자하는 학습 방법이다. 이 가운데 주로 하게 되는 실연은 학생들로부터 순수하고 전형적인 정서적 반응과 행동을 이끌어

낸다. 이 과정을 통하여 학생들은 실생활에서 자기가 선택한 것의 결과를 이해하게 되고, 또 그 결과는 자신의 행동 결과만이 아니라 자신이 통제할 수 없는 타인의 의견이나 행동에 영향을 받게 됨을 알게 된다. 그리고 극화학습은 교사와 학생, 학생과 학생 간의 솔직한 감정 표현이 개방되어 있어 전통적인 교사의 역할이 덜 강조되고, 학생들 스스로 참여하고 학습하는 것을 권장한다. 학생들은 이러한 극화 학습 모형으로 UCC를 만들고 그 산출물을 공유하여 토의/ 토론하는 과정에서 정보 통신 윤리의 필요성을 자연스레 체득하고 깨닫게 될 것이며 자기주도적 학습력을 신장시킬 수 있을 것이다.

2.4 자기 주도적 학습

2.4.1 자기 주도적 학습의 개념

자기 주도적 학습이란, 학습에 대한 학습자의 자율성과 주도성을 전제로 하여 학습자가 스스로 자신의 학습 요구를 진단하여 이를 토대로 학습을 계획하고 목표를 설정하며, 학습 자원 및 방법을 선정하여 학습해 나가는 것을 말한다.

2.4.2 자기 주도적 학습의 특징

자기주도적 학습을 위해서는 성인이나 어린 학생이나 학습자라면 누구든지 자신의 학습에 대한 주도권, 자율성, 책임성을 지니고 자신의 학습을 스스로 계획, 수행하고 나아가 평가할 수 있는 학습 환경을 이루어야 한다.

자기 주도적 학습이란 용어에서 알 수 있듯이 자기 주도적 학습은 기본적으로 학습자 개인의 성찰과 사고가 중요하지만, 그것이 더욱 활성화되기 위해서는 학습자간의 상호작용, 학습자들 간의 토론, 협력학습이 자기 주도적 학습의 배경으로 존재해야 한다. 자기 주도적 학습이 성공적으로 이루어지기 위해서는 교사의 역할에 대한 분명한 이해가 선행되어야 한다.

자기 주도적 학습은 교사의 도움이 없이 이루어지는 자율적 학습과는 구분되는 것으로서, 자기 주도적 학습에서의 교사의 역할은 기존의 지식 전달자로서의 역할과 달리 학습자가 학습의 주도권을 지니고 학습을 이루어갈 수 있도록 도와주는 역할

로 규정된다[1].

2.4.3 자기 주도적 학습의 필요성

자기 주도적 학습 능력의 신장은 교육 본연의 목적에 기여한다. 교육은 개인적 차원에서 볼 때 자기향상의 기쁨이나 자기성장의 만족을 경험하고자 하는 활동이다. 즐거운 삶, 행복한 삶은 자발적 활동을 통해서만 궁극적으로 달성될 수 있기 때문이다.

우리는 학교 교육을 통해서 적극적으로 문제를 발견하거나 설정하고 그 문제를 스스로 해결해 나갈 수 있는 능력을 갖춘 인간을 양성할 필요가 있다. 그러한 능력 양성을 통해 지식 산출 능력인 창의성 신장이 가능해지고, 또한 그것은 새로운 지식을 창출하고 그 지식을 응용하여 부가가치를 높이게 되어 국가발전과 국가경쟁력을 향상시킬 수 있기 때문이다. 정보의 홍수 속에서 정보를 스스로 탐색하고 활용할 수 있는 능력을 갖춘 인간 양성이 필요하다. 그래야만 문제를 해결하는 방법의 학습이 가능해지고 개인에 적합한 다양한 해결방식이 가능해지기 때문이다. 평생교육 시대를 대비하여 단 한차례의 교육으로 학습을 끝마치기보다는 남은 생애 동안 계속해서 학습해 나갈 수 있는 평생학습 능력을 신장시킬 필요가 있기 때문이다[12].

2.4.4 자기 주도적 학습의 원리

자기 주도적 학습에서 교수 학습의 기본 원리는 다음과 같다.

- 첫째, 자기주도적 학습은 자신의 내면적인 동기유발로부터 출발한다. (self-reaffirmation 학습 욕구와 동기의 지속적인 자기 확인)
- 둘째, 자기주도적 학습은 스스로 계획을 세우는 데 그 특징이 있다. (self-planing 학습 계획의 자율적 수립)
- 셋째, 학습자는 스스로 세운 계획의 주도권을 쥐고 능동적으로 시작해 간다. (self-initiation 학습과정에서 능동적이고 적극적인 자기 주도권)
- 넷째, 학습자는 자신에게 최적으로 가용한 학습기회, 학습방법, 학습자료 등을 스스로 선택해 나간다. (self-selection 학습 기회와 학습 방법, 학습 자료의 자율적 선택의 원리)
- 다섯째, 자기주도적 학습에서 학습자는 학습의 전과

정을 자신의 능력, 여건, 목표 등에 비추어 스스로 보조를 맞추어 이끌어 나간다. (self-pacing 학습 속도의 자율적 단계 조절)

여섯째, 자기주도적 학습은 무엇보다 학습자 스스로 가르친다. (self-tuition 학습에서 학습자이면서 자율적인 교수자의 역할)

일곱째, 자기주도적 학습에서 학습자는 스스로 평가한다[2]. (self-evaluation 학습 결과의 자기 평가)

2.4.5 자기 주도적 학습 능력 신장 방법

자기주도적 학습 능력을 신장시키기 위한 일반적인 학습과정과 본 논문에서 제안하는 수업 모형 과정과의 관련성을 아래의 <표1>과 같이 분석해보았다.

<표1> 자기 주도적 학습 과정

학습과정	활동내용	논문과의 관련성
목표의 설정	학생들이 자신의 기대 수준과 학습에서 자신의 목표를 갖는 것에서 출발한다. 목표는 학생들로 하여금 자기 주도적 학습을 전개할 수 있도록 방향을 제시하고 학습의 의욕을 촉진하는 관건이 된다. 이 단계에서 교사는 학생들에게 지적 호기심을 느낄 수 있도록 지도함으로써 학생들의 학습의욕을 자극할 수 있을 것이다.	아동 스스로 UCC 극화학습을 진행할 시 관련 세부 주제를 정하도록 한다.
목표 설정에 의한 계획 수립	학생들이 설정한 목표를 어떻게 해결할 것인가 하는 방법과 순서를 고려하고, 아울러 해결에 필요한 시간 등을 설계하는 과정으로서 학습 목표를 달성하기 위한 학습 계획을 구체적으로 수립하는 단계이다.	목표 및 주제에 맞게 구체적인 계획, 역할분담, 시나리오 작성 등을 한다.
자기 과제 추구 및 해결	교사는 학생들의 학습 활동에 제한적으로 참여해야 한다. 특히 교사는 자기 과제를 추구는 학생들에게 일방적이고 명령적으로 주도하기보다는 학생들의 추구활동을 밀히 검토하면서 힌트나	아동은 정해진 역할, 시나리오에 따라 역할놀이를 하게 되고 연출, 촬영, 관객 등 각자의 역할을 수행한다. 교

	단서를 제공하는 수준에 머물러야 한다.	사는 안내자, 조력자가 된다.
평가와 검토	학생들이 자신의 활동에 대해 객관적인 공정한 기준으로 스스로 평가할 수 있도록 교사는 자기 평가의 다양한 도구를 소개해주는 일이 필요하다.	아동들이 만든 UCC를 발표, 토의 토론 및 홈페이지 탑재 후 댓글달기 등으로 자기평가, 상호 평가할 수 있는 시간을 가진다.

3. 선행연구 고찰

이지영(2009)은 UCC동영상을 활용한 수업이 미국 문화 이해도와 영어 교과 흥미도에 효과가 있음을 입증하였다[7].

이호(2003)는 초등학교 아동을 대상으로 UCC 활용 정보통신윤리교육을 실시할 때 아동이 보다 능동적이고 자발적으로 학습에 임하여 보다 심화된 정보통신윤리 의식을 함양할 수 있음을 역설하고 있다. 그러나 어떻게 심화된 정보통신윤리 의식을 기를 수 있는지에 대한 설명이 미흡하다[8].

윤영순(2010)은 UCC를 교실수업에 활용하면 아동의 학습에 대한 흥미를 높이게 됨을 보였다[5].

또한 학생들로 하여금 UCC를 제작해보게 하는 활동 자체가 주제를 정하고 전체적인 내용을 기획, 구성하며 생각을 효과적으로 표현하는 기술과 방법을 배울 수 있는 방법이라고 제시하였다. 본 연구자는 주제정하기, 전체적인 내용을 기획, 구성, 효과적으로 표현하는 기술과 방법이 향상된다는 내용에서 자기주도적 학습 능력의 향상과 관련이 있는지를 알아보아야겠다는 연구문제를 착안하게 되었다.

대체로 선행연구에서는 UCC의 수업에의 효용성은 강조되고 있지만 이를 수업에 적용할 수 있는 일반적인 수업 모형은 제시하지 않고 있다.

이에 본 논문에서는 막연한 UCC활용이 아닌 UCC활용 극화학습 모형 기반의 정보통신윤리교육을 제안하여 UCC, 극화 학습 모형의 의의와 장점을 최대한 살려 정보통신윤리교육의 효용성을 높이고 아동의 자기주도적 학습 능력 향상에 미치는 영향을 분석해보고자 한다.

4. 연구의 실제

4.1 연구대상

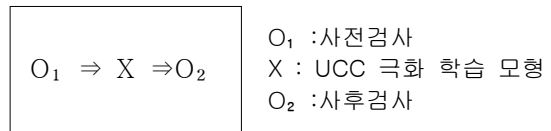
본 연구는 부산광역시에 소재하는 ○○초등학교 6학년 A학급 30명을 연구자 임의로 선정하였으며, A학급 30명은 UCC극화학습 모형을 적용한 실험 집단으로 사례수는 <표 2>와 같다

<표 2> 실험처치 집단 사례수

반	사례수		
	남	여	계
실험반(A학급)	16	14	30

4.2 연구설계

초등학교 정보통신윤리 교육에서 UCC활용 극화수업 모형을 적용한 학습이 아동의 자기주도적 학습 능력 향상에 미치는 영향을 분석하기 위하여 <그림 1>과 같이 설계하였다.



<그림 1> 연구 설계

4.3 측정 도구

자기주도적 학습능력 검사는 박용휘(2003)가 개발한 초등학교 고학년용 자기주도적 학습능력 진단 검사지이며 그 결과는 아래와 같다[6].

<표3> 측정 도구

분류	검사	방법
자기주도적 학습 능력 향상	실험반의 사전 사후 비교	설문지

4.4 측정 결과

다음은 실험반에서 본 수업 모형 적용 전후의 아동의 자기주도적 학습 능력 향상에 관한 설문지 통계의 결과이다.

평균이 5에 가까울수록 자기 주도적 학습 및 아동의 학습 효과가 높고 평균이 1에 가까울수록 그 효과가 떨어지는 것으로 해석할 수 있다. 자기 주도적 학습 능력 평가 결과, 실험반에서는 연구 실행 전에 세 집단 평균 3.27점에서 연구 실행 후에는 3.95점으로 유의미한 향상을 볼 수 있다. 이 결과를 통해 UCC 활용 극화학습 모형을 통한 정보통신 윤리 수업에서 아동의 학습 과제를 스스로 해결하는 능력, 즉 자기 주도적 학습력이 수업 모형 적용 전보다 더 나아졌음을 볼 수 있다.

<표 4> 자기 주도적 학습 능력 향상에 설문 결과

학반	사례수 (N)	평균 (M)	표준편차 (SD)
실험전	12	3.2708	.49174
실험후	12	3.9542	.19695

이는 UCC 극화 학습 활동이 교사 주도가 아닌 학생 주도의 학습 활동으로 주로 구성된 결과라고 할 수 있다. 즉, UCC 극화 학습과정에서 아동은 학습 주제 선정에서부터 해결에 이르기까지 직접 참여하고, 스스로 활동 계획을 세우고, 다양한 방법으로 자료를 탐색하고 수집하였으며, 수집한 자료를 비교·분석·종합하여 과제 해결에 적용하는 등 능동적인 학습 활동을 하게 되어 자기주도적 학습 능력이 신장된 것으로 보인다.

<표5> 실험반의 수업모형 적용전(설문결과)

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
학습계획	30	2.97	.890	.162
계획타당	30	3.17	.950	.173
자료수집	30	3.87	1.042	.190
자료인용	30	3.17	1.020	.186
정보종합	30	3.03	.809	.148
정보적용	30	3.47	.973	.178
문제찾기	30	4.00	.871	.159
문제해결	30	3.83	.950	.173
발표능력	30	2.60	.675	.123
자신감	30	2.40	.724	.132
협동심	30	3.47	.973	.178
집중력	30	3.27	.944	.172

<표6> 실험반의 수업모형 적용후(설문결과)

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
학습계획	30	3.87	.730	.133
계획타당	30	3.70	.702	.128
자료수집	30	4.17	.699	.128
자료인용	30	3.73	.691	.126
정보종합	30	3.77	.679	.124
정보적용	30	3.97	.809	.148
문제찾기	30	4.27	.640	.117
문제해결	30	4.13	.860	.157
발표능력	30	3.87	.860	.157
자신감	30	3.77	1.040	.190
협동심	30	4.03	.809	.148
집중력	30	4.17	.747	.136

5. 수업설계 및 적용

5.1. UCC 활용 극화학습의 교수 학습 과정안

UCC 활용 극화학습은 다음과 같은 5단계로 나누어지는데, 각 단계의 중요한 사항을 살펴보면 다음과 같다. 이 수업모형을 적용하기 위해서는 아래와 같이 수업모형에 따른 아동의 학습 훈련 뿐 아니라 적시에 UCC 제작 및 활용 지도도 동시에 이루어져야 할 것이다.



<그림2> UCC 활용 극화학습의 교수 학습 과정

가. 초기작업과 지도

- UCC 제작 및 활용 : UCC의 개념, 특성 및 파일 첨부 및 탑재 지도
- 활동내용 : 모든 역할놀이 활동은 학급전체가 혹은 교사가 정의한 적이 있는 문제들을 가지고 시작한다. 교사는 학생들이 역할놀이를 하는 과정에 익숙해지기 전까지는 가벼운 성격의 논쟁점들을 주제로 선택한다. 학생들이 역할놀이 활동을 하는 경험이 많이 쌓이고 익숙해짐에 따라 보다 현실적이고 까다로운 주제로 옮겨

갈 수 있다. 연기를 하기 전에 드라마틱한 활동을 하기 위한 “워밍업”이 필요하다. 이를 위해서 간단한 판토타임 장면이나 한 문장 정도의 시나리오를 연기해 볼 수 있다. 일단 학생들이 심리적으로 준비가 되면 역할놀이 활동이 실제로 시작된다.

나. 시나리오 쓰기

- UCC 제작 및 활용 : 카메라, 핸드폰, 캠코더 등으로 동영상 제작 / 다운로드 방법 익히기
- 활동내용 : 정보 통신 윤리와 관련이 있는 문제를 주제로 선택한다. 역할놀이에서 다루게 될 현실상의 문제는 구두로, 그림으로, 혹은 글로 표현될 수도 있다. 간단한 스토리를 가진 문제에는 컴퓨터 증독 및 다양한 사이버 범죄 사건의 재현도 가능하다.

다. 역할 분담

- UCC 제작 및 활용 : 정해진 시나리오와 역할에 맞게 역할분담하기 (배우, 카메라맨, 편집 등)
- 활동내용 : 역할분담은 매우 조심스럽게 이루어져야 한다. 즉 전형적 배역(type casting)이 나타나지 않게 해야 하고, 역할을 맡는 것을 그다지 달갑게 여기지 않는 학생을 강제로 포함시키지 않도록 해야 한다. 이것은 정의된 역할에 가장 적합한 학생들을 선발하는 것이 문제-해결 대안들을 효과적으로 표현하는데에 바람직하고 자기주도적으로 학습에 임하는 분위기가 조성될 수 있기 때문이다. 청중인 학생들 역시 배제되지 않고 역할을 갖는다. 결론 단계에서 그들은 분담된 역할들이 성실하게 잘 연기되었는가에 대해 평가하거나, 역할을 수행한 연기자에게 다른 방법적 대안을 제안해 보도록 질문을 할 수도 있다.

라. 디지털 촬영

- UCC 제작 및 활용 : 본격적으로 역할극을 동영상 촬영한다. 배우는 연극을 하고 연출, 무대설치, 분장, 음향, 카메라맨, 관객 등 각자의 역할을 자기주도적이고 적극적으로 이행한다.
- 활동내용 : 학습자는 주어진 상황에 처한 사람들이 그 상황을 어떠한다고 생각했으며, 어떻게 처리하였는지를 표현한다. 학습자는 극 중 인물의 역할을 받아 문제 해결에 참여하고, 자신이 생각한 해결책에 따라 연기를 한다. 역할 놀이를 통하여 정보통신 윤리 관련 문제에 대한 해결을 추구하면서 일상적인 놀이를 구조화하여 학습으로 확대한다.

마. 편집 / 발표

- UCC 제작 및 활용 : (만드시 사전에 동영상 편집 및 효과적인 UCC 제작 방법이 지도되어야 한다.) 제작한 동영상을 편집한 후에 발표하고 정보통신윤리 관련 UCC와 그 사안에 대해 함께 토의한다. 교사와 학생 모두 UCC 제작 자체가 목적이 아닌 정보통신 윤리교육을 보다 자기 주도적으로 이끌어가기 위한 수단임을 주지하고 있어야 한다.
- 활동내용 : 편집/발표단계는 UCC활용 극화학습에서 중요하고 핵심적인 부분이다. 생산적이고 의미 있는 결과를 만들기 위해서는 교사의 세심한 주의와 지도가 요구된다. 발표는 동영상 편집 후 한다. 등장인물들은 그들이 역할을 하는 동안 느꼈던 감정 등을 공유하도록 한다. 또한 주변 스텝 역할을 맡은 아동들도 학습 활동을 하면서 느끼거나 생각한 점을 발표한다. 편집/발표 활동은 다양한 형식으로 이루어질 수 있다. 예를 들면 동영상 상영 및 프리젠테이션하기, 동영상을 게시판을 탑재 후 사이버상 댓글 달고 토의/토론하는 형식 등이 있다. 교사는 역할놀이 안에서 제시된 정보 통신 윤리 관련 몇 가지 문제점들을 요약하고, 그 뒤 학생들이 실제 사건들과 역할놀이를 비교해볼 수 있게 도움을 준다.

5.2 교수학습의 실제

5.2.1 도입 단계

사이버 범죄 피해관련 신문자료나 동영상을 함께 보고 문제점과 유사사례, 대응책 등을 이야기해보았다.

학교 홈페이지에서 네티켓을 지키지 않는 장면을 캡처해서 동기유발 자료로 제시하고, 학생들이 그 심각성을 자각 할 수 있게 했다.

5.2.2 전개 / 정리 단계

사이버 공간의 특징과 도덕적 의미에 대한 학생들의 이해를 돕기 위하여 책임감, 자율성, 소유권, 프라이버시, 존중 등과 같은 기본적인 윤리적 개념들을 함께 알아보았다.

각 모듈별로 사이버 범죄 관련 사례를 조사하고 그 내용으로 역할극을 꾸며보았다.

본 연구자는 사전에 프로젝트 학습 등을 도입하

여 인터넷이나 온라인상에서 지켜야 할 예절들, 정보 통신 윤리 관계법, 폭력 정보 및 음란 정보의 피해, 해킹과 바이러스 유포가 우리에게 미치는 영향, 개인 정보 보호의 중요성, 저작권의 중요성, 인터넷 실명제 등의 다양한 주제에 대하여 학생들이 탐구해 볼 수 있게 안내했다. 이 때 학생들이 탐구할 수 있는 가능한 주제들을 안내해 주었으나, 궁극적인 선택은 학생들 스스로 결정하도록 했다. 그리고 본시에서는 조사된 내용으로 시나리오를 작성하고 역할극을 꾸며보는 활동을 했다.

본격적인 역할극을 동영상 촬영했다. 촬영 방법에 대한 설명이 사전에 이루어진 상태에서 본 수업을 진행했다.

동영상을 편집 (편집 방법에 대한 설명이 사전에 이루어진 상태에서 본 수업을 진행했다.) 하고 발표하면서 정보 통신 윤리가 필요한 이유와 촬영하면서 느낀 점과 대안을 발표했다.

발표형식1(동영상 상영 및 프리젠테이션하기)과 발표형식2(동영상을 게시판에 탑재 후 사이버상 댓글 달고 토의/토론하는 형식) 중 발표형식을 선택할 수 있도록 했고 평소에 적극적이고 발표하기를 좋아하던 아동은 주로 발표형식1을 택했고 나서서 발표하기를 꺼려하는 아동은 발표형식2를 택하는 경향이 있었다.

역할 놀이 안에서 제시된 사이버 범죄 관련 사례와 실제 사례를 비교해보고 정보 통신 윤리가 필요한 이유를 정리/ 이야기해보고 실천 의지를 다졌다.

5.2.3 수업모형 적용시 교사의 역할

UCC 활용 극화 학습을 성공시키기 위해서는 각 단계마다 교사의 사전계획과 세심한 주의가 요구된다. 자칫하면 단순 연극이나 동영상 촬영 수업에 지나지 않을 수 있기 때문이다. 따라서 본 연구자는 학생들이 역할에 몰입되었을 때 나타날 수 있는 솔직한 감정들을 잘 이끌어내고 UCC 제작 과정을 통해 얻게 된 정보통신 윤리 관련 시각들을 공유, 토의, 토론 과정을 거칠 수 있도록 유도하는 안내자가 되어야 한다. 또한 전 수업과정에서 아동의 자기주

도적 학습력이 신장될 수 있도록 기존의 지식 전달 자로서의 역할이 아닌 학습자가 학습의 주도권을 지니고 학습을 이루어갈 수 있도록 도와주는 조력자가 되어야 한다.

<표7> 6학년 정보통신윤리 수업 과정안

주제 : 6학년 즐거운 컴퓨터 “사이버 범죄”
학습문제 : UCC활용을 통해 사이버 범죄 관련 사례를 살펴보고 사이버 범죄 예방이 필요한 이유를 생각해봅시다.
도입 : 사이버 범죄 피해관련 신문자료나 동영상을 함께 보고 문제점과 유사사례 등을 이야기해본다.
전개 : <ul style="list-style-type: none"> ● 사이버 범죄 및 관련 개념을 알아본다.(전체) <ul style="list-style-type: none"> -초기작업과 지도 ● 각 모둠별로 사이버 범죄 관련 사례를 조사하고 그 내용으로 역할극을 꾸며본다. <ul style="list-style-type: none"> -주제선정(사전), 조사활동(사전), 시나리오 쓰기, 역할 분담(모둠) ● 본격적인 역할극을 동영상 촬영한다. <ul style="list-style-type: none"> -디지털 촬영(모둠) ● 동영상을 편집하고 발표하면서 사이버 범죄 예방이 필요한 이유와 예방법에 대해 생각하거나 느낀 점을 발표한다. <ul style="list-style-type: none"> 발표형식1- 동영상 상영 및 프리젠테이션하기 발표형식2- 동영상을 게시판에 탑재 후 사이버상 댓글 달고 토의/토론하는 형식 -편집/발표 ● 역할 놀이 안에서 제시된 사이버 범죄 관련 사례와 실제 사례를 비교해보고 사이버 범죄 예방이 필요한 이유와 예방법에 대해서 생각하고 이야기해본다.
정리 : 사이버 범죄 관련 사례와 정보 통신 윤리가 필요한 이유를 정리/복습한다.(전체)
* 차시예고

6. 결론 및 제언

본 연구는 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다. UCC 활용 극화 학습은 아동을 감정 이입의 상태로 이끌어가기 때문에 정보 통신 윤리 교육에 있어 다른 사람의 견해나 행동을 깊이 있게 이해시키는 데 유용한 방법이었다. 또 위의 표에서 제시하는 것과

같이 자신이 주인공이 되고 자신이 만든 콘텐츠를 인터넷을 통하여 공유하는 즐거움에 익숙한 다수의 아동들의 학습 동기를 신장시킬 수 있었다. 이는 아동의 자기주도적 학습능력 신장으로 이어졌다. 뿐만 아니라 오프라인 상에서는 수줍음, 소극적인 성격 등의 장애 요소로 인해 나서지 못한 몇몇 아동들도 실재가 아닌 극이라는 장치로 인해 안전함을 느끼는 듯 했고 평소보다 즐겁게, 적극적으로 활동하는 모습을 볼 수 있었다.

UCC 활용 극화 학습을 적용한 정보 통신 윤리교육을 통해 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 학생들은 가상적으로 어떤 역할을 행함으로써 문제나 상황의 핵심을 깊이 이해할 수 있고, 정보 통신 윤리 관련 문제에 직면해서 효과적으로 대처해 나갈 수 있는 능력을 자연스럽게 체득 수 있다.

둘째, UCC 활용 극화 학습을 통해서 아동 스스로 주제를 정하고 자료를 수집, 정리하고 실천하는 등의 자기 주도적 학습 분위기를 만들 수 있다.

셋째, 학생들 스스로 능동적이고 자발적으로 학습에 임하여 정보화의 역기능에 적극적으로 대처할 수 있는 태도를 기르고 올바른 정보 통신 윤리 의식과 실천의지를 다질 수 있다.

이에 교사는 아동의 학습 동기 신장 및 자기주도적 학습을 이끄는 데 효과적으로 적용할 수 있는 UCC 활용 극화 수업에 대한 연구와 실천 및 적용을 통해 교실 수업에 활기를 불어넣어야 할 것이다.

참고문헌

- [1]김장현(2009), UCC의 교육적 활용이 자기 주도적 학습능력에 미치는 영향, 석사학위논문, 부산교육대학교
- [2]김판수(2007), 공부의 절대시기-자기주도학습법, 서울:교육과학사
- [3]남억우외(1988), 교육학대사전. 서울:교육과학사
- [4]맹수정(2008), UCC를 활용한 미국문화 교육이 초등학교 5, 6학년 학생들의 미국문화 이해와 흥미도에 미치는 영향, 석사학위논문, 중앙대학교
- [5]유영순(2010), 초등학교에서의 UCC 활용학습에 관한 연구, 석사학위논문, 성균관대학교
- [6]임지호(2010), 협동을 위한 협동학습 모형이 자기주도적 학습능력과 집단 효능감에 미치는 효

과, 석사학위논문, 부산대학교

- [7]이지영(2009), UCC 동영상 활용 수업이 미국문화 이해도와 영어교과 흥미도에 미치는 영향, 석사학위논문, 전주교육대학교
- [8]이호(2009), 동영상 UCC 제작을 통한 정보통신 윤리교육 방안, 석사학위논문, 경인교육대학교
- [9]정보통신윤리위원회(2006), U시대의 인터넷 윤리, 서울:이한출판사
- [10]정선영외4(2003), 역사교육의 이해, 서울:삼지연
- [11]조산구(2007), 웹2.0 패러다임과 의미, (정보통신표준화소식)TTA Journal, 한국정보통신기술협회, 제111호, pp.39-44
- [12]최은숙(1999), 자기 주도적 교육과정, 서울:지선사
- [13]프리즘(2010), 교육현장에서의 UCC 활용 방안, <http://blog.naver.com/sanmani/110041808946>
- [14]윤명애(2008), 정보통신윤리교육 http://jamwon.ms.kr/study8.brd/_5.5

저자소개

김현배



1996년~현재 부산교육대학교 컴퓨터교육과 교수
 관심분야: 컴퓨터교육, 프로그래밍언어교육, 영재교육
 e-mail: kim@bnue.ac.kr

문정희



2004 부산교육대학교 컴퓨터교육학사
 현재: 부산 기장초등학교 교사
 관심분야: 컴퓨터 교육, 영어교육
 e-mail: oorioori@nate.com