

정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업모형 개발 및 적용

백현기* · 유정수**

원광대학교 마음인문학 연구소* · 전주교육대학교 컴퓨터교육과**

요 약

본 연구는 정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업모형을 개발하고 수업에 적용하여 정보통신윤리 의식을 강화시키고 실제 행동의 변화를 가져올 수 있는 실천의지를 기르고자 하였다. 즉 마음공부 역할놀이 수업모형은 마음활동의 과정적 요소와 마음교육의 방법적 요소, 역할놀이 활동 단계를 고려하여 설계하였으며 마음공부를 역할놀이를 통해 직간접적으로 경험하도록 하는데 중점을 두었다. 본 연구를 위해서 첫째, 문헌 및 사례연구를 통하여 마음공부기반 역할놀이 수업모형 초안을 설계하고, 둘째, 이를 현장에 적용하여 봄으로서 모형 초안에 대한 강점과 개선점을 중심으로 모형 초안을 수정·보완한 후 완성된 형태의 모형을 설계하였다. 도출된 모형의 초안을 J시 J대학의 교직과목인 '교육방법 및 교육공학'을 수강하는 교육학과 2학년 학생 총 36명을 대상으로 수업을 실시하여 개발하였다. 또한 수업모형의 효과성 검증은 현장에 있는 교사 10명과 5학년 24명, 6학년 27명을 대상으로 하였다. 적용 결과 마음공부기반 역할놀이 수업모형을 적용한 수업에서 정보통신윤리교육이 재미있는가와 관련한 문항에서 자료의 투입 후 긍정적으로 응답한 비율이 90%이상이었다.

키워드 : 정보통신윤리 의식, 마음공부, 역할놀이 수업모형, 인터넷 중독

A Development and Application of Role-Playing Instruction Model based on Mind Practice for Intensifying Information & Communication Ethics

Hyeon-Gi Baek* · Jeong-Su Yu**

Wonkwang University Institute of the Mind Humanities*

Dept. of Computer Education, Jeonju National University of Education**

ABSTRACT

In this study, we develop a role-playing instruction model based on mind practice. The proposed model can strengthen the information and communication ethics and enhance the will to act which leads to behavioral changes. It is also designed considering methodological and procedural elements of mind education and the steps of role-playing. It has much importance on having students experience mind practice directly and indirectly through role-playing. Firstly, an instruction model for a role-playing is designed based on other researches and case studies. Secondly, it was applied to students to find out the advantages and improvements and modified the earlier version and then, it was applied to 36 sophomores in J university in J city for five weeks. They are majoring in Education and are taking Instructional method and Instructional technology. To prove the effectiveness of the model, it was also applied 5th year 24 students, 6th year 26 students and 10 teachers in an elementary school. The results show that more than 90% students respond positively about how interesting information and communication ethics after participating in a role-playing instruction model based on mind practice.

Keywords : Information & Communication Ethic, Mind Practice, Role-Playing Instruction Model, Internet Addiction

* 원광대학교 마음인문학 연구소 HK교수(교신저자)

* 이 논문은 2010년도 정부재원(교육과학기술부 학술연구조성사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2010-361-A00008).

논문투고 : 2012-04-12

논문심사 : 2012-04-12

논문완료 : 2012-06-07

1. 서론

현재 우리가 살고 있는 사회는 급격한 변화의 시대이며 이 변화를 이끄는 가장 대표적인 것이 인터넷이라고 할 수 있다. 한국인터넷진흥원 통계자료에 따르면 초등학생들의 인터넷 이용률이 98.1%로 거의 대부분의 초등학생이 인터넷의 이용자인 것으로 나타났으며 다른 연령층에 비해 매우 높게 나타나고 있다. 또한 초등학생 인터넷 이용자 10명 중 9명(95.7%)은 한 달에 1회 이상 이메일을 이용하며, 3분의 1 이상은 블로그(38.3%)와 메신저(33.45%)를 이용하는 등 사회적 관계를 형성하고 유지하는 중요한 수단으로도 인터넷을 이용하고 있는 것으로 분석되었다[20].

이 조사 결과를 볼 때, 인터넷이 초등학생들의 생활문화로 정착되었음을 알 수 있다. 그러나 인터넷에 대한 기대가 커지고 의존도가 높아질수록 인터넷 사용의 역기능에 대한 심각성도 우려되고 있는 실정이다. 특히 아동과 청소년들의 피해에 대한 우려의 목소리가 커지고 있다. 이미 알려진 대로 초등학생들의 사이버중독(인터넷 중독, 게임중독, 채팅중독)은 심각한 수준이며 사회적으로도 문제가 되고 있는 불법·유해정보의 유통, 명예훼손, 악플 사건, 개인정보침해 등 사이버 공간상의 부작용은 점점 증가하고 있다.

이러한 사이버 공간의 역기능을 줄이고 사이버 공간에서의 올바른 행동양식을 키워주기 위해 정보통신 윤리 교육의 중요성이 대두되었고 각 학교 현장에서도 시간을 할애하여 정보통신윤리 교육을 하고 있다. 하지만 학교에서 이루어지는 정보통신윤리 교육은 단순히 정보화의 역기능에 대처하기 위한 응급처치적인 성격을 띠며 초보적인 행동규칙을 전수하는데 그치는 경우가 많다. 이러한 정보통신윤리 교육으로는 학생들의 정보통신윤리 의식의 강화와 실천력을 높여주는데 여러 한계를 보이고 있으며 초등학생의 높은 인터넷 이용률을 고려한다면 저학년부턴 정보통신윤리의 체계적인 교육이 필요하다. 정보사회의 역기능 현상에 능동적으로 대처하는 능력을 기르고 정보화시대의 교양을 갖춘 시민으로써 실제 행동을 변화시키는 구체적이고 효율적인 지도 방법이 요구된다.

역할놀이는 학습자의 참여증대, 동기유발, 통찰력 획득, 문제해결을 위한 자각, 자기중심주의 극복, 상호작

용능력 신장, 가치판단능력의 증진 등의 교육적 효과가 있다. 어떤 역할을 직간접적으로 수행함으로써 실제 생활에서 경험할 새로운 역할을 잘 수행할 수 있는 기능을 습득할 수 있으며 여러 사람이 문제 상황에 다각도로 대처해 나가는 것을 보면서 보다 효율적인 해결방법이 어떤 것인지 판단할 수 있는 힘을 길러준다.

마음공부는 종교의 교리나 도덕적 덕목을 강연 주입하는 것이 아니라 일상생활 속에서 일어나는 상황에서 자신의 마음을 잘 파악하고 사용하여 평화로운 정서, 지혜로운 인지, 올바른 행동을 하게 하는 정서 인지 행동 수정 프로그램이라고 볼 수 있다.

본 연구에서는 마음공부기반 역할놀이는 자아에 대한 마음이해, 친밀한 사람들에 대한 마음이해, 낯선 사람과 멀리 있는 사람에 대한 마음이해를 직간접 경험해 봄으로써 초등학생의 정보통신윤리 의식을 강화시킬 수 있는 마음공부기반 역할놀이 모형을 개발하였다. 개발된 모형은 문헌 및 사례연구를 토대로 설계하였다.

2. 이론적 배경

2.1 정보통신 윤리의 기본 원리

정보통신기술이 만들어 낸 사이버 공간은 현실 세계와는 매우 다른 복잡한 특성을 가진 새로운 공간이다. 사이버 공간에서는 우리가 자아와 정체성을 지키기가 더욱 어려워지며 사생활 침해, 해킹, 불건전 정보유통 등의 각종 컴퓨터 문제로 비윤리적인 상황에 직면하기 쉽기 때문에 규범적 판단을 내리는데 도움이 되는 기본원칙이 필요하다.

세버슨은[16] 정보윤리학의 네 가지 원리로서 지적 재산권 존중, 프라이버시 존중, 공정한 표현, 해악금지를 제시하고 있으며, 스피넬로는[19] 사이버 윤리학의 네 가지 규범적인 원칙으로서 자율성, 해악 금지, 선행, 정의를 제시하고 있다. 추병완은[13] 정보 사회에서 인간 완성에 기여할 수 있는 네 가지 도덕적 원칙으로 존중, 책임, 정의, 해악금지를 강조하고 있다. 이를 바탕으로 연구자는 정보화 사회에서 올바른 행동양식을 가진 바람직한 인간을 양성하기 위해 초등학생이 지켜야 할 기본 원리로

다음의 네 가지를 제시하고자 한다.

첫째는 사람과 사물이 지닌 가치에 대해 존중하는 마음이다. 자신과 타인에 대해 존엄성과 권리를 가진 존재로 대우하며 지적재산권, 프라이버시, 다양성을 인정하고 존중하는 것을 의미한다.

둘째는 사이버 공간에서 서로를 보살피고 배려해야 하는 책임의식이다. 가상공간은 일반적인 규제가 불가능하기 때문에 현실에서 보다 무책임한 행동을 하는 경우가 많다. 자신의 행동이 어떤 결과를 가져오게 될 것인지 미리 심사숙고하여 행동하고 행위 뒤에 생기는 사건이나 결과에 대해 책임의식을 갖는 것을 의미한다.

셋째는 타인에게 피해를 주지 않는 해악금지 자세이다. 남에게 해로움을 주지 말라는 소극적 의미에서 부터 사이버 공간에서 타인의 상황을 배려해 주는 수준까지 포함한다.

넷째는 자기조절을 의미하는 절제이다. 절제는 '사이버 공간상에서 부여된 자유에 대하여 어떻게 자율성을 누려야하는 것이 적당인가?'에 대하여 항상 의문을 가지고 행동해야하는 것을 의미한다. 절제는 정보통신사회에서 감성적 욕구를 이성적으로 제어하는 것도 포함하는데 불건전 정보를 접촉하게 하는 중독 요인에 대한 자기의 의지를 조절하는 것과 인터넷을 이용할 때 자기 규칙을 세울 수 있는 것을 말한다.

2.2 마음 공부

마음공부란 경계에 따라 일어나는 마음을 통해 자신의 마음을 공부하는 것이다. 평상시에는 인식할 수 없었던 마음이 경계에 따라 일어날 때, 일어난 그 마음을 대상으로 공부하는 것이다. 마음공부는 무의식적으로 살아온 삶을 성찰하도록 한다. 어떠한 상황이 일어났을 때 습관적으로 분별성과 주착심에 이끌려 판단하고 행동하는 것이 아니라, 일어난 상황을 그것에서 물러나서 보도록 한다. 그리고 이러한 과정은 마음공부를 하는 사람들이 자신의 선입관에서 벗어나 다른 사람을 이해하는 눈을 갖게 한다[12].

마음공부는 일상생활 속에서 경계를 대할 때 마음대조를 통해 간편하게 실현할 수 있는 이러한 마음대조는 원래 요란함이 없는 심지가 경계를 따라 요란함이 있어질 때 공부할 때가 돌아온 것으로 알고 그것

을 절대로 성가시게 여기거나 낙망하지 말고 다만 요란해지는 것만 알고 마음이 끌리는지 안 끌리는지 대충만 잡아가는 것이다. 즉 경계를 따라 있게 되는 마음을 원래 마음으로 비추어(對照)보는 것이다[9]. 마음은 자신에 의해서만 변화될 뿐 누구도 강제로 할 수 없다. 인성교육은 학생들 각자의 마음속에서 수행되어야만 성과가 있을 수 있다. 여기에 내 문제를 내 마음으로 삶의 현장에서 경계가 올 때마다 지속적이고 반복적으로 나 스스로 바르게 인식하고 옳게 판단할 수 있는 인성교육 프로그램이 마음공부 프로그램이다.

2.3 역할놀이 수업모형

역할놀이란 학생으로 하여금 다른 사람에 대한 생각이나 느낌을 갖게 해보는 투사적인 방법이라 하였고 샤프텔(Shaftel)은[17, 18] 역할놀이란 문제해결과정의 하나로 학생들에게 가상의 문제 상황을 주고 주어진 상황 속에서 역할을 대신 수행해 보게 한 후 그 결과에 대하여 평가함으로써 문제해결책에 스스로 다다를 수 있도록 하는 것이라고 하였다.

남세진은[4] 역할놀이를 개인에게 자기의 일상과 다른 역할을 갖게 하고, 그 역할을 수행하게 하고 또는 다른 사람으로 하여금 자기의 역할을 하고 이를 관찰하는 것이다. 라고 정의하고 있다. 이처럼 역할놀이는 자신을 표현하는 수단이며 아울러 다른 사람을 이해하는 기회를 제공하여 원만한 대인관계를 유지하는데 도움을 준다고 할 수 있다.

역할놀이는 원래 정신적 질환의 치료를 위한 심리극(psychodrama)으로 고안되어 심리적 치료 요법으로 활용되었다. 그 후 기업경영에 도입되어 관리자 사원의 입장을 이해한다거나 판매원이 고객의 심리상태를 파악하는 등 인사관리의 여러 경영 분야에 다양하게 이용되어왔다. 이러한 역할놀이는 샤프텔에 의해서 교육현장에 적용 발전되었다.

3. 마음 공부 기반 역할놀이 수업 모형 개발

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 개발연구 방법을 사용하였다. 이를 위하여 문헌연구와 형성연구를 함께 사용하였다. 먼저, 모형의 초안 개발을 위

해서 문헌연구를 실시하였다. 문헌연구에서는 주요어를 ‘마음공부’와 ‘역할놀이 수업모형’으로 결정하고 ‘마음공부’에 대한 개념과 역할놀이 수업모형의 주요활동, 마음공부가 역할놀이 수업모형의 활동과 접목될 수 있는 부분을 분석하여 모형의 초안을 완성하였다. 이후, 모형의 초안을 현장에 적용하여 봄으로써 초안의 강점과 개선점을 추출하고 이를 바탕으로 모형의 초안을 수정·보완하였으며, 형성연구를 통해 모형을 완성하였다.

3.1 문헌 연구

본 연구에서 문헌연구의 대상 문헌은 마음공부, 역할놀이 수업모형을 중심으로 자료를 분석하였으며, 분석하는 방법은 다음과 같은 기준에 의해 실시하였다. 먼저 국회도서관, 국립중앙도서관, 인터넷 등에서 자료를 검색하였으며, 내용전문가들로부터 국내외 논문 및 단행본 등을 추천 받아 모은 자료 중 인용도가 높은 문헌들을 중심으로 선정하였다. 문헌분석은 내용 분석법을 적용하였다. 내용분석은 자료의 특성을 체계적, 객관적으로 규명하기 위한 질적, 양적 분석 방법으로 크게 나눌 수 있으나[2, 5, 15] 본 연구에서는 마음공부와 역할놀이 수업모형의 개념과 구성요소를 도출하여 접목점을 찾아내는 질적인 분석 방법을 활용하였다. 즉 마음공부기반 역할놀이 수업모형을 개발하기 위하여 마음공부와 관련한 문헌 [3], [6], [7], [8], [10], [14]에 대해 질적 내용 분석 방법을 통해 마음공부의 개념과 구성요소를 도출해 내었다. 그리고 역할놀이 수업모형과 관련한 [1], [11] 문헌 분석을 통해 역할놀이 수업모형의 속성에 대해 파악하고 본 연구의 목적에 맞는 학습 프로세스를 도출하기 위한 아이디어를 분석해 내었다.

위와 같이 마음공부와 역할놀이 수업모형에 관한 문헌 분석을 통하여 두 이론의 접목점을 찾아내어 본 연구의 목적인 마음공부기반 역할놀이 수업모형을 개발하기 위한 기초 아이디어로 사용하였다.

3.2 현장적용 형성평가

본 연구의 현장적용 형성평가는 동일한 집단에게 동일한 유형의 모형을 동일한 시간대와 환경에서 실시하였다. 또한 수업을 진행하는 과정에서 본 모형

의 각 단계별 학습과정에서 발생하는 여러 가지 문제 상황에 대한 인식과 문제를 해결해 나가는 과정을 학습자들에게 자기성찰일지, 회의록 등의 자유로운 기술 형식으로 기술하게 함으로써 역할놀이 수업모형의 장점과 개선점을 찾아낼 수 있을 것이다.

연구대상은 J대학의 2학년 학생 총 36명을 대상으로 실시하였으며, 학습자들의 학습과제는 팀원들 간의 창의적인 아이디어를 발산하고 수렴하는 의사결정을 통해 이루어지도록 하였다.

자료수집방법은 연구의 타당도, 신뢰도를 확보하기 위하여 참여 관찰자료, 회의록, 성찰일지를 모으고 분석하였다. 참여 관찰은 연구자가 연구 대상자인 수강생 36명을 대상으로 연구의 전체 과정에 걸쳐 지속적으로 시행하였으며 관찰기록지를 작성한 후 이를 연구 결과 정리를 위해 사용하였다. 관찰기록지는 연구가 진행되는 매 수업시간마다 작성하였다. 성찰일지는 학습의 전 과정 중에 매 차시마다 개별적으로 작성하도록 하였으며 제출된 자료는 연구의 결과에 반영하였다. 매 수업이 끝난 후 팀별로 회의록을 제출하도록 하였으며 회의록은 온라인 및 오프라인에서 이루어진 팀별 회의내용을 정리하여 5차례 제출하였다. 회의록, 참여 관찰자료, 인터뷰, 성찰일지의 내용은 구안된 모형의 강점과 개선점에 관한 것이었다.

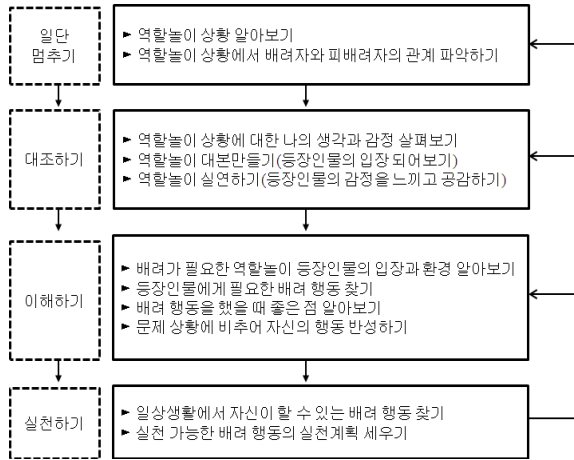
형성연구 기간은 2011년도 1학기의 전체 15주 중 5주에 걸쳐 실시하여 모형을 설계하기 위한 자료로 활용하였다.

3.3 수업 모형 및 수업 지도안

마음공부기반 역할놀이 수업모형은 일단멈추기, 대조하기, 이해하기, 실천하기의 4단계의 학습으로 이루어지며 2차시 정도의 수업을 할 수 있도록 조직하였다. 1차시는 역할놀이의 상황을 알아보고 역할놀이의 대본을 만들어 실연하게 되는 단계, 2차시는 역할놀이 상황에 필요한 마음을 알아보고 실천 가능한 마음행동을 찾는 단계로 구성하였으며 각 단계의 교수-학습 내용을 살펴보면 [그림 1]과 같다.

(1) 일단 멈추기 - 경계를 알아차리고 멈추는 공부

그 동안 습관적으로 지나치고 넘어갔던 생활 속의 경계를 찾아보고 자신이 무엇에 끌리고 있는지 인식하



[그림 1] 마음공부기반 역할놀이 수업모형

여야 한다. 마음에 걸리는 일이 생기는 순간, 마음이 요란해진 순간 경계임을 알아차리고 마음을 멈춘다.

(2) 대조하기 - 평화롭게

원래 마음에서 밀어난 마음을 비춰본다. 경계에 끌리는지 안 끌리는지 지켜봄으로써 내가 왜 화를 내야하는지 어리석은 행동을 해야 하는지 냉정하게 살펴보게 된다. 요란한 정서가 일어난 마음의 상황을 인정하고 수용할 수 있게 된다.

(3) 이해하기 - 지혜롭게

평가하거나 계산하지 않고 인식한다. 경계를 자기 중심적 잣대로 보지 않고 사실 그대로 객관적으로 바라보면 그 결과에 이를 수밖에 없는 과정을 이해하게 된다.

경계가 이미 일어난 사실임을 인정하고 앞으로 나의 판단과 해결의 출발점으로 수용하도록 한다.

(4) 실천하기 - 바르게

양심으로 누구의 편도 아닌 너와 나에게 모두 공정하게 판단한다. 망설이지 않고 갈등하지 않고 실천하여 다시 그 결과를 평화롭게 기다린다.

보완한 마음공부기반 역할놀이 수업 모형에 따라 예비적용에서 실시된 수업내용을 수정한 구체적인 수업지도안은 <표 1>과 같다.

마음공부기반 역할놀이 수업 모형에 따른 구체적인 의견을 이야기해 본다. 동기를 유발시키고 중독되었던 단란 정확히 무엇인지 설명한다.

대조하기 단계에서는 예화의 상황에 대해 충분히 이야기 할 시간을 갖고 문제 상황에 대한 나의 생

각을 자유롭게 이야기 할 수 있도록 분위기를 조성한다. 이 활동은 역할 놀이 대본을 작성하기 위한 토의인데 역할놀이 대본의 다양성과 모든 학생들의 참여도를 높이기 위해서 전체 보다는 모둠별로 하는 것이 효과적이다. 등장인물들의 행동 중에 바른 행동과 활동 내용을 올바른 인터넷 사용을 제재로 하여 살펴보면 다음과 같다.

일단 멈추기 단계에서는 다른 사람 보다 더 많이 몰두하는 것은 개인 취향의 문제일 뿐인가에 대해

<표 1> 마음공부기반 역할놀이 수업모형의 수업지도안

단계	주요활동 내용	교수-학습 활동
일단 멈추기	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 인터넷 이용시간은 개인 취향 문제일까요? -다른 사람 보다 더 많이 몰두하는 것은 개인 취향의 문제일 뿐인가에 대해 의견을 이야기해 본다. -"중독되었다."의 의미에 대해 설명한다.
	역할놀이 상황과 파악	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 예화 <내 친구 은주>를 듣고 어떤 상황인지 알아보기 -은주는 어떤 상황인가요? -나는 무슨 고민을 하고 있나요? -안타깝게 생각해야 하는 사람은 누구일까요?
	학습목표 확인	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 공부할 내용 알아보기 -올바른 인터넷 이용 습관에 대해 알아보자
대조하기	나의 감정 이야기하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 예화의 상황에 대한 나의 생각과 감정 발표하기 -은주의 바르지 못한 행동은 무엇인가요?
	역할놀이 대본 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 등장인물의 입장이 되어 역할놀이 대본 만들기 -내가 은주이라면 어떻게 했을까요? -내가 주인공이라면 어떻게 했을까요?
	역할놀이 실현하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 등장인물의 감정을 느끼고 마음대조하면서 역할놀이 실현하기 -모둠별로 자유롭게 역할놀이를 실현한다. -관찰자들도 등장인물의 감정을 느끼고 마음대조하도록 분위기를 조성한다.
이해하기	인물의 입장과 환경 알기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이해가 필요한 인물의 입장과 상황알기 -누구에게 따뜻한 마음이해가 필요할까요? -왜 마음이해가 필요할까요? -은주와 비슷한 상황을 알아본다.(인터넷 중독 피해 사례)
	필요한 마음이해 행동 찾기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 등장인물에게 필요한 마음이해 행동 찾기 -은주에게 어떤 말을 해주면 좋을까요?
	마음이해 행동의 좋은점 알기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 등장인물에게 마음이해 행동을 했을 때 좋은 점 알기 -마음이해 하는 사람(주인공)은 어떤 점이 좋을까요? -마음이해 받는 사람(은주)은 어떤 점이 좋을까요?
	자기생활 반성	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 역할놀이 상황에 비추어 나의 생활 반성하기 -인터넷을 바르게 이용하지 않은 경험을 이야기해본다.
실천하기	할수 있는 마음이해 행동 찾기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 내가 할 수 있는 마음이해 행동 찾기 -인터넷 바른 사용과 관련하여 일상생활에서 실천 가능한 구체적인 이해 행동을 찾아본다.
	실천계획 세우기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 실천 가능한 마음이해 행동 계획 세우기 -내가 직접 실천할 수 있는 마음이해 행동의 실천 계획을 구체적으로 세워본다. -앞으로의 생활을 통해 직접 실천해본다.
	경험나누기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 실천한 마음이해 행동의 경험 나누기 -학습 홈페이지를 이용하여 마음이해 행동을 실천한 어린이는 경험과 느낀 점을 쓰도록 한다.

바르지 못한 행동을 구별하게 한다. 토의 후에는 등장인물의 입장이 되어 보고 자유롭게 대화형식으로 역할놀이 대본을 작성한다. 여기서는 학생들의 의도에 따라 새로운 등장인물이 추가되는 것도 좋다. 역할놀이 대본이 완성되면 학생들은 모둠별로 역할놀이를 시연한다. 역할놀이를 시연하면서 학생들은 등장인물의 마음을 느끼고 공감하게 되며 관찰자들도 자신의 생각과 비슷한 부분에 공감을 느끼게 된다. 이 때 교사는 의도하지 않는 방향으로 역할놀이가 진행되더라도 제지하지 않아야 한다.

이해하기 단계에서는 역할놀이의 시연 후 논의와 평가를 하게 되는데 먼저 마음이해가 필요한 인물의 입장과 상황을 알아보고 필요한 마음이해 행동을 찾아보게 한다.

마지막 실천하기 단계에서는 일상생활에서 내가 실천할 수 있는 마음이해행동을 학습지를 통해서 구체적으로 찾아보고 올바른 인터넷 사용을 실천하기 위한 마음이해계획을 세워본다. 실제로 이해 행동을 실천한 학생은 학급 홈페이지 등을 통해 실천 경험을 느낀 점을 쓰도록 하고 교사는 적절한 확인을 통해 실천의지를 높인다.

4. 수업모형의 효과성 검증

4.1 자료의 활용 효과 검증 방법

본 연구에 대한 교육적 효과를 알아보기 위하여 연구자의 학교에 재직, 재학 중인 교사와 아동을 대상으로 다음과 같은 조사방법을 적용하였다.

<표 2> 자료의 검증 대상 및 검증 방법

구 분	검 증	검 증 대 상	검 증 시 기	검 증 방 법
교사의 흥미도 수업능력도		5학년, 6학년 교사 10명	2012. 03	설문지
학생의 흥미도 자료의 활용도 정보통신윤리 문제인식 수준 변화		5학년 : 학생 24명 6학년 : 학생 27명	2012. 03	설문지 관찰법

4.2 검증 결과 및 분석

설문 및 본 자료를 활용하여 지도한 교사들의 설

문 조사 및 학생 활동 관찰 결과, 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

<표 3> 교사의 흥미도·수업능력도 변화 N=10

설문내용	검증시기	응답내용		
		상	중	하
1. 정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업에 대한 관심이나 흥미	활용전	17%	27%	56%
	활용후	67%	27%	6%
2. 정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업 자료를 활용하는 정도	활용전	21%	33%	46%
	활용후	41%	43%	16%
3. 향후, 정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업 실시여부	활용전	14%	27%	59%
	활용후	31%	69%	0%

정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업에 대한 관심이나 흥미는 본 자료의 투입 전·후의 변화가 상당히 큼을 확인할 수 있었다. 이는 기존의 정보통신윤리교육과 관련하여 무엇을 가르쳐야 할지 고민하고 힘들어하던 교사들에게 현실적인 내용과 관련하여 자료를 투입함으로써 현실감을 가지고 관심도를 높일 수 있었던 것으로 생각된다.

정보통신윤리교육이 재미있는가와 관련한 문항에서 자료의 투입 후 긍정적으로 응답한 비율이 90% 이상이었다. 학생들에게 실생활과 관련이 되고 직접 학습의 주체가 되어 문제를 해결할 수 있도록 안내만 잘 된다면 충분히 만족할 만한 교육적 효과를 달성할 수 있다고 볼 수 있다.

<표 4> 학생의 흥미도·문제해결력의 변화 N=51

설문내용	설문반응		
	응답내용	활용전	활용후
1. 정보통신윤리교육이 재미있는가?	매우 그렇다	14%	65%
	대체로 그렇다	64%	29%
	그렇지 않다	22%	6%
2. 정보통신윤리교육 중 역할놀이 참여정도	매우 그렇다	10%	30%
	대체로 그렇다	6%	47%
3. 정보통신윤리교육을 통한 학습한 내용의 일상생활에의 적용 정도	매우 그렇다	19%	39%
	대체로 그렇다	27%	40%
	그렇지 않다	54%	21%
4. 문제 해결에 있어 적극성 정도	매우 적극적	13%	20%
	대체로 적극적	24%	44%
	비 적극적	63%	36%

정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업을 통해 예전에, 정보통신윤리교육은 지루하고 재미없는 수업이라고 생각했었던 것에서 정보통신윤리교육도 학생들 눈높이에 맞춘 수업으로 재미와 흥미를 더해 효과적으로 전달되었다는 반응이다.

또한 정보화 사회에서 요구되고 있는 공동체를 존중하고 공동체안의 개인을 존중하는 마음을 강화시켜 줄 수 있다는 것을 확인시켜 주었다. 또한 서로 의견을 나누고 자료를 공유하면서 충분히 마음을 함께 공유 할 수 있다는 것을 확인시켜 주었다.

무엇보다도 구체적인 문제 상황을 실제로 겪지 않고서도, 그러한 상황을 교실에서 경험해볼 수 있다는 점은 매우 고무적이라 할 수 있겠다.

5. 논의 및 결론

정보화 사회의 발달로 거의 대부분의 초등학생들이 인터넷을 사용하고 있지만 정보화 사회의 교양을 갖춘 시민이 되도록 하는 정보통신윤리 교육의 효과의 미비로 정보화 역기능 현상이 심각한 실정이다.

본 연구에서는 마음공부기반 역할놀이 수업모형을 개발하는 것으로서 수행된 연구결과들은 다음과 같다. 먼저, 문헌연구를 통하여 마음공부의 개념과 특징, 역할놀이 수업모형의 개념과 특징을 살펴봄으로써 모형 개발을 위한 설계전략을 도출하였다. 또한 역할놀이 수업모형과 관련한 문헌분석 결과를 토대로 마음공부기반 역할놀이 수업모형의 절차를 구안하였으며, 이를 바탕으로 모형의 초안을 개발하고 모형 절차별로 수행해 이를 위해 정보통신기술 교육과정을 분석하여 정보화로 발생되는 역기능 중심으로 주제를 선택하였고 마음이해 활동의 과정적요소와 마음이해 교육의 방법적 요소, 역할놀이 활동 단계를 고려하여 수업모형을 구안하였다. 마음공부를 기반으로 한 역할놀이 수업모형을 실제 수업에 적용하여 그 결과를 분석하였다.

본 연구의 현장적용 형성평가는 동일한 집단에게 동일한 유형의 모형을 동일한 시간대와 환경에서 실시하였다. 또한 수업을 진행하는 과정에서 본 모형의 각 단계별 학습과정에서 발생하는 여러 가지 문제 상황에 대한 인식과 문제를 해결해 나가는 과정을

학습자들에게 자기성찰일지, 회의록 등의 자유로운 기술 형식으로 기술하게 함으로써 역할놀이 수업모형의 장점과 개선점을 찾아낼 수 있을 것이다. 연구 대상은 J도 J대학의 교직과목인 '교육방법 및 교육공학'을 수강하는 교육학과 2학년 학생 총 36명을 대상으로 실시하여 개발하였다. 또한 수업모형의 효과성 검증은 현장에 있는 교사 10명과 5학년 24명, 6학년 27명을 대상으로 하였다.

연구 결과 마음공부기반 역할놀이 수업모형을 적용한 수업에서 정보통신윤리교육이 재미있는가와 관련한 문항에서 자료의 투입 후 긍정적으로 응답한 비율이 90%이상이었다. 학생들에게 실생활과 관련이 되고 직접 학습의 주체가 되어 문제를 해결할 수 있도록 안내만 잘 된다면 충분히 만족할 만한 교육적 효과를 달성할 수 있다고 볼 수 있었다. 정보통신윤리 의식 강화를 위한 마음공부기반 역할놀이 수업을 통해 예전에, 정보통신윤리교육은 지루하고 재미없는 수업이라고 생각했었던 것에서 정보통신윤리교육도 학생들 눈높이에 맞춘 수업으로 재미와 흥미를 더해 효과적으로 전달되었다는 반응이었다. 또한 정보화 사회에서 요구되고 있는 공동체를 존중하고 공동체안의 개인을 존중하는 마음을 강화시켜 줄 수 있다는 것을 확인시켜 주었다. 또한 서로 의견을 나누고 자료를 공유하면서 충분히 마음을 함께 공유 할 수 있다는 것을 확인시켜 주었다. 무엇보다도 구체적인 문제 상황을 실제로 겪지 않고서도, 그러한 상황을 교실에서 경험해볼 수 있다는 점은 매우 고무적이라 할 수 있겠다.

본 연구에서는 기존의 정의의 윤리의 방법 대신 마음공부를 이용하여 정보통신윤리 의식을 향상 시킬 수 있는 구체적인 프로그램과 지도방법에 대해 알아보았으나 역할놀이라는 수업형태에 한정하였다. 다양한 학년을 대상으로 하여 정보화 사회의 여러 문제점을 해결할 수 있는 프로그램과 지도방법에 대한 연구가 좀 더 필요하겠다. 또한 역할놀이 뿐만 아니라 프로젝트 학습, 협동학습, 블렌디드 러닝 등 다양한 지도방법을 통합하여 운영함으로써 몰입, 동료 멘토링, 사이버토론 등을 통하여 정보통신윤리 의식을 향상시킬 수 있는 연구가 가능할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 강정미, 김석우(2008), 창의적 대화 작성 역할놀이 수업이 의사소통 능력과 정의적 특성에 미치는 영향, 교사교육연구, 47-3.

[2] 김병성(1996), 교육연구방법, 학지사.

[3] 김성장(2005), 원불교 마음 공부 개념에 대한 연구, 원불교사상연구원, 29, 117-149.

[4] 남세진(1997), 역할놀이. 서울:서울대학교출판부.

[5] 박도순(2001), 교육연구방법론, 문음사.

[6] 박맹수(2007), 한국근대 민중종교의 개벽사상과 원불교의 마음공부, 동학학회, 13, 225-253.

[7] 백준흠(2004), 원불교 마음공부에 관한 연구, 원불교사상연구원, 28, 109-138.

[8] 안관수, 김수일, 백현기(2010), 마음공부 프로그램이 대학생의 자아존중감과 자기효능감에 미치는 영향, 원불교사상연구원, 45, 109-138.

[9] 유선영(2005), 대안학교 마음공부 효과 연구, 목포대학교 석사학위논문.

[10] 이경열(2007), 마음공부 상담, 한국심리학회, 19-4, 1101-1124.

[11] 조수정(2007), 역할놀이 모형 구안을 적용한 인권교육, 교육연구, 42, 7-37.

[12] 조우중 (2002), 원불교 마음공부의 교육학적 해석, 서울대학교 대학원 석사학위논문.

[13] 추병완(2003), 사이버윤리교육의 새로운 접근 모색, 사이버커뮤니케이션 학보, 12, 5-239.

[14] 한내창(2005), 원불교 "마음공부" 정의(定義)의 한 시도, 원불교사상연구원, 29, 151-182.

[15] 황윤환(1998), 교육의 질과 교육연구의 새로운 접근, 교육전남, 90, 123-142.

[16] Richard James Severson(1997), The principles

of information ethics, New York:M. E. Sharpe, Inc.

[17] F.R.Shaftel and G.Shaftel(1982), Role Playing in the Curriculum. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

[18] Shaftel, F. R. and Shaftel, G. (1967), Role-playing for social values: Decision-making in the social studies. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc.

[19] Richard A. Spinello(2000), CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace, MA:Jones and Bartlett.

[20] <http://www.kisa.kr>

저 자 소 개



백 현 기

전북대학교(교육학박사)
 현 재: 원광대학교
 마음인문학연구소 HK교수
 관심분야: 마음인문학, 디지털교과서,
 교수학습설계, 유러닝

E-mail : hgbaek@wku.ac.kr



유 정 수

충남대학교(이학박사)
 콜로라도주립대 Dept. of Computer Science
 & L3D Center 방문교수
 현재: 전주교육대학교 컴퓨터교육과 교수
 관심분야: 유러닝, 적응적 하이퍼미
 디어, 신경망, 디지털교과서

E-mail : jsyu@jnue.kr