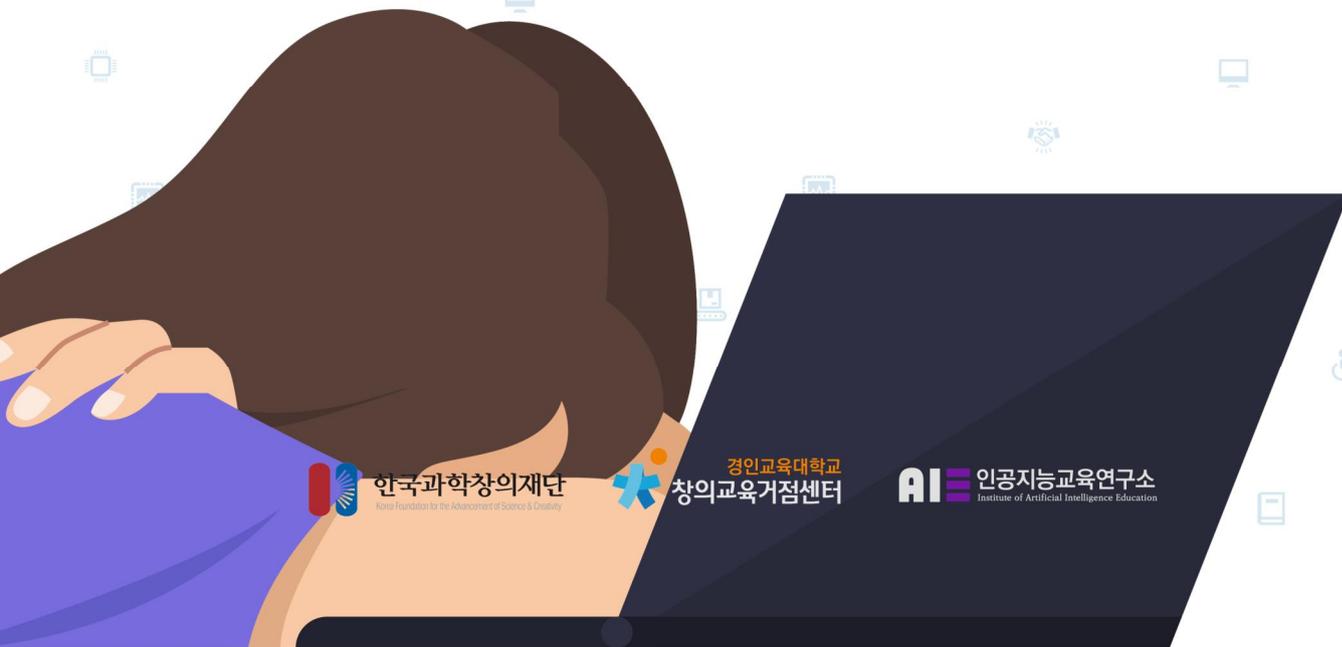


사이버 괴롭힘 멈춰!!!

의사결정형 DNA 창의협력지능 수업 16



사이버 괴롭힘, 멈춰!!

중학교

-사이버 괴롭힘 문제를 인식하고 해결에 참여하기-



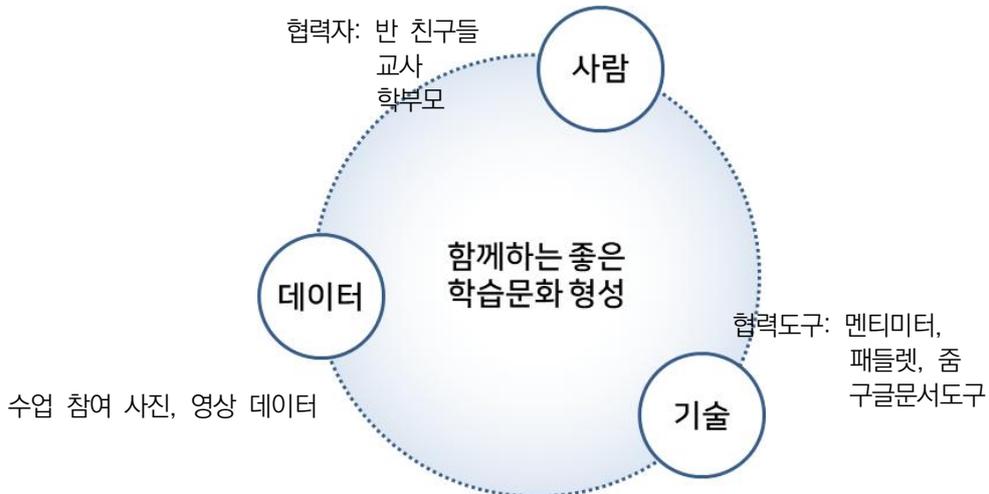
주제 개요

사이버 공간은 학생들이 시간과 장소의 제약 없이 언제, 어디서든 소통할 수 있는 장점을 지니고 있다. 온라인 플랫폼에서의 상호작용이 늘어남에 따라 SNS로 소통하고 공부를 하는 학생들은 예전 세대의 사람들보다 훨씬 이른 나이에 디지털 리터러시를 지니게 되었다. 코로나로 인하여 학생들이 학교에서 서로 얼굴을 마주하고 지내는 시간보다 온라인 공간에서 학습하고 친구 또는 다른 사람들과 소통을 하는 시간이 더 많아졌다. 이에 따라, 오프라인에서의 소통보다 온라인에서의 소통을 수월하게 여기는 학생들도 많이 있게 되었다.

학교에서의 따돌림이나 괴롭힘도 문제지만, 온라인 공간에서의 괴롭힘도 큰 문제거리가 되고 있다. 단체 채팅방을 만들어 특정 학생에게 여러 명이 동시에 욕을 쏟아 붓고 따돌림을 시키는 한편, 익명성을 이용한 악성 댓글과 화를 쏟아내는 무차별 공격은 학생들뿐만 아니라 사람들에게 상처를 입히고 사회적 물의를 일으키며 보는 이의 눈살을 찌푸리게 한다. 그리고 사이버 괴롭힘이 실제 만남으로의 갈등까지 번지게 되어 심각한 범죄나 사회문제를 일으키기도 한다.

가상 공간에서의 삶이 점점 확대되어 가는 현 시대의 흐름에서, 사이버 윤리는 우리가 함께 생각하고 고민해보아야 할 중요한 문제이다. 학생들에게 무엇이 바르고 그른지를 생각할 수 있는 힘을 길러 주어야 한다.

창의 협력 지능의 목표와 고려할 자원



CCI(Creative Collaboration Intelligence) 수업 계획

단계	내용	수업형태(◆) 및 창의협력지능 툴킷(☒)
문제 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 제시 (스토리텔링) 약성 댓글의 사례로 극단적인 선택을 한 연예인 및 일반인들의 이야기 • 문제 인식 사이버 괴롭힘의 문제점 • 문제 공감 사이버 괴롭힘의 문제점에 대해 이야기하기 • 목표 확인 사이버 괴롭힘의 문제점 구체화하기 	<p>◆H-H 협력 (데이터 활용)</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>
해결 탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 인식하기 사이버 괴롭힘에 대한 해결방안 구상하기 • 아이디어 탐색 다양한 아이디어 생각해보기 • 해결책 탐색 문제점에 대해 해결 과정 알아보기 • 데이터와 협력자원 필요한 자료와 협력자, 온라인 자원 파악하기 	<p>◆H-M-H 협력 (디지털도구)</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>
결정 실행 및 학습 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 해결책 결정 다양한 해결책들 중 최선의 안 결정하기 • 협력방법과 도구 해결책에 따른 협력 방법과 도구 살펴보기 • 협력 결과 공유 각 팀의 아이디어 산출 결과 공유하기 • 피드백 아이디어 적용에 따른 평가 및 피드백 • 상호 학습 확인 사이버 괴롭힘을 해결할 수 있는 다양한 아이디어를 서로 적용, 실행하며 상호 학습하기 • 협력지성 업데이트 아이디어의 지속적인 수정, 보완, 확대 	<p>◆H-M-H 협력 (디지털도구)</p> <p></p> <p>◆H-H 협력 (데이터 활용)</p> <p></p> <p>☒협력지능사고력 툴킷</p>

프로그램 총괄 지도안

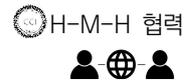
프로그램명	사이버 폭력, 멈춰!	학교급	중학교	차시	총 3차시
교육목표	사이버 괴롭힘의 문제점을 인식하고 문제를 해결하기 위한 절차에 실제적으로 참여할 수 있다.				
관련교과	국어, 사회, 인문, 정보				
교육과정 목표	<p>[9국01-08] 핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표한다.</p> <p>[9국03-10] 쓰기 윤리를 지키며 글을 쓰는 태도를 지닌다</p> <p>[9사(일사)06-02] 일상생활에서 인권이 침해되는 사례를 분석하고, 국가기관에 의한 구제 방법을 조사한다.</p> <p>[9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.</p> <p>[9정02-02] 인터넷, 응용 소프트웨어 등을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고 관리한다.</p> <p>[9정02-03] 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태로 구조화하여 표현한다.</p> <p>[9도02-05] 정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다.</p> <p>[9도02-07] 폭력의 결과를 상상해보고 그 속에 내재한 비도덕성을 지적할 수 있고, 일상 생활에서 일어나는 폭력 상황에 민감하게 반응하고 대처하는 능력을 가질 수 있다.</p>				

▶ 목표 확인하기

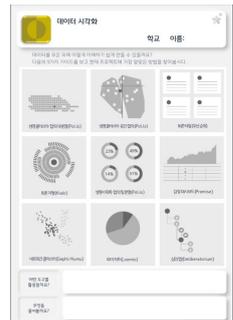
- 비슷하게 묶인 불편함, 결점 읽으면서 점검하기
- 그룹화된 포스트잇을 나타낼 수 있는 문장 찾기
- 정의된 유형을 마인드맵으로 정리하기(Gitmind 이용)



- 잘 구조화된 마인드맵으로 정렬하기 또는 데이터 시각화 툴킷을 이용하여 보기 쉽게 나타내기



창의협력지능
사고력 툴킷
- 데이터 시각화



※서로의 정의를 공유하면서 문제를 정의할 수 있도록 한다.

해결 탐구 (2차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (●협력지능 툴킷)
<p>해결 탐구 (2차시)</p>	<p>▶ 목표 인식하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우리가 해야 할 목표 인식하기 · 해결책 탐색을 위한 모둠 구성하기 · 모둠 구성 후 해결할 문제 정하기 · CCI(협력지능) 플레이북을 활용하여 목표 정리하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">창의협력지능 사고력 툴킷 예시 문항</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 어떤 문제를 해결하고 싶나요? (사이버 괴롭힘을 예방하고 멈추고 싶다.) - 이 문제의 해결은 누구에게 도움을 주나요? (우리 학교에서 SNS를 이용하는 학생들) - 이 문제를 해결하면 어떤 변화가 일어날까요? (사이버 괴롭힘으로 우울해지거나 극단적인 선택을 하는 학생들이 줄어들 것이다.) - 우리의 작업 일정은 어떻게 되나요? (약 1주일 정도 걸린다.) - 우리의 한계점에는 무엇이 있을까요? (직접 고치기는 어렵다.) </div> <p>▶ 아이디어 탐색 : 아이디어 내 보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문제에 대한 다양한 해결책을 내 보기 · 아이디어에 대한 비판을 하지 않고 최대한 다양하게 아이디어 내 보기 · 여러 아이디어 중 가능한 아이디어 간추리기 <p>▶ 해결책 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 찾은 문제점이 갖고 있는 현재 상황을 파악하여 해결책과 맞춰보기 (사이버폭력이 보이지 않는 곳에서 일어난다. 학생들이 처벌에 대한 두려움이 없다.) · 내놓은 아이디어에 대해 CCI 툴킷을 이용하여 해결책이 작동할 수 있는지에 대한 생각해보기 <p>- 선택기준 정리 활동 사례 (구글 스프레드시트)</p>	<p>□학습자료 ※유의점 (●협력지능 툴킷)</p> <p>● H-M-H 협력 </p> <p>● 창의협력지능 사고력 툴킷 - 문제 정의하기</p>  <p>● H-M-H 협력 </p> <p>● 패들렛 활용 (https://ko.padlet.com/)</p> <p>※ 다양한 아이디어를 낼 수 있도록 브레인라이팅 형태의 기록하는 형태의 것을 사용한다.</p> <p>※ 댓글로 학생들의 의견에 대한 질문과 답변을 가능하게 하되, 서로 비방하거나 욕설을 사용하지 않도록 한다.</p> <p>※ 소극적인 학생들도 아이디어를 자유롭게 발산할 수 있도록 돕는다.</p>

- ▶ 협력 도구 이해하기
- ▶ 데이터와 협력자원
 - 문제를 해결할 수 있는 방법을 위해 우리가 할 수 있는 것 알아보기
 - 문제 해결을 위해 수집해야 할 데이터 알아보기 (사진, 영상 등)
 - 문제를 해결하기 위해 도움을 받을 수 있는 사람 알아보기
 - 문제를 해결하기 위해 의사결정을 할 수 있는 사람 알아보기

⊙ H-H 협력



※해결책에 대해 단순한 아이디어를 넘어서서 체크리스트를 통해 실현 가능성을 알아볼 수 있도록 해 본다.

⊙ 창의협력지능

사고력 툴킷

- 이해관계자 지도



※문제를 해결하기 위해 의사결정의 위치에 있는 사람을 알아본다.

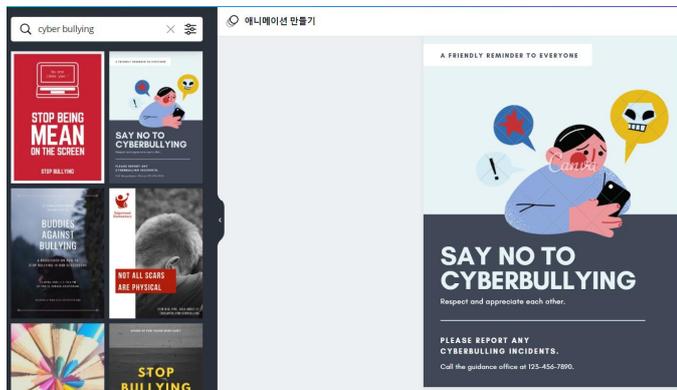
결정 실행 및 학습 적용 (3차시)

흐름	교수·학습 내용	□학습자료 ※유의점 (●협력지능 툴킷)
결정 실행 및 학습 적용 (3차시)	<p>▶해결책 결정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 탐색한 해결책들 중 최선의 안 결정하기 - 직접 실행 가능한 해결인지 인적 도움을 받아야 하는지 생각해보기 - 실행을 위한 준비하기 <p>▶ 협력 결과 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 합리적 기준 발표하기 · 모둠별로 만든 기준을 반 친구들과 나누어봅시다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">결과 발표 시 반드시 포함시켜야 하는 내용(예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문제 : 선택의 순간 합리적 선택 기준이 필요하다. • 목적 : 역사는 반복되므로 역사 속 선택 순간에 만약예를 통해 합리적 선택 기준을 마련하자. • 협력 방법 : 온라인 토의 / 문서 작업, 시와의 협력 등 • 협력 도구 : 크리에이티브, 구글 문서, 미리캔버스 등 • 협력참여자 : 교사, 모둠 친구들과 • 사용한 데이터 : 역사 속 사건, 모둠 친구들의 선택 기준 </div> <p>▶협력 방법과 도구</p> <ul style="list-style-type: none"> - 결정한 해결 방법에 따른 협력 방법 알아보기 <p>(예시:</p> <ul style="list-style-type: none"> 사이버괴롭힘 예방 캠페인 진행 - 관련 포스터 또는 영상 제작하기 공론화하기 - 학교 단위의 토론회를 열어 사이버폭력을 다함께 해결하려는 태도와 개방적인 분위기 형성 사이버 폭력을 예방하도록 요청하기 - SNS에 폭력적인 언행을 반복하거나 집단으로 언어폭력이 나타날 때 감지하는 시스템을 만들도록 사이버 수사대나 관련 회사에 요청하기 사이버 폭력을 감지하고 예방하는 챗봇 만들기 행정 청원하기 - 관련 부처 알아보고 사항 요청하기) 	<p>● H-H 협력</p>  <p>● 창의협력지능 사고력 툴킷</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해결책 요약 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;">  </div> <p>※ 사이버 괴롭힘을 예방하기 위해 기존에 존재하는 해결책을 검토해보고 활성화시키기 위한 방안 또는 새로운 대안을 제시할 수 있다.</p> <p>● H-M-H 협력</p>  <p>※학생들이 선택한 방법에 따라서 다양한 H-M-H 또는 H-H 등 다양한 방법을 활용할 수 있도록 한다. 때에 따라 “해결책 요약”이나 “커버스토리”, “독특한 관점” 등의 CCI 툴킷을 통해 글쓰기나 청원 등에 도</p>

- 구체적으로 만들 수 있는 실제적 제작 방법 알아보기
- 인적 자원, 데이터 등을 활용할 계획 세우고 방법 알아보기
(예시: 포스터 제작하기 - 포스터 제작 툴
 공론화하기 - 장소, 시간, 모임 대상 정하기
 청원하기 - 독특한 관점 툴킷 활용, 청원 문서 제작하기)
- 협력 계획 세우기

▶ 협력 도구 이해하기

- 자신이 필요한 문제 해결 방법을 위한 도구 배우기



[canva를 이용한 포스터 만들기]

움을 받을 수 있다.
교사의 도움 아래 제공한다.

- 창의협력지능
- 사고력 툴킷
- 협력 계획



※서로의 역할을 계획하고 해결 과정에 어려움이 없는지 미리 예상한다. 이상이 없다고 판단되면 실행을 위한 배움에 들어간다.

○H-M-H 협력



※캠페인의 경우 Canva와 같은 도구를 이용할 수 있다. 학생들이 스스로 찾아볼 수 있게 한다.

※ 머신러닝포키즈를 활용하여 좋은말과 나쁜말을 구별하도록 하는 코딩툴을 활용하여 나쁜말 걸러내기 챗봇을 만들어보는 활동을 할 수 있다.



[좋은말, 나쁜말을 스스로 판단하는 프로그램 만들어보기]

- 자신이 필요한 문제 해결 방법을 위한 도구 배우기
- 친구들과 함께 문제를 해결할 수 있는 도구들을 알아보고 방법을 협의하기
- 문제 해결 방법 실천하기

프레젠테이션 내용

- 문제 해결을 위한 아이디어와 해결법 선택 이유
- 문제 해결 차례, 사용 데이터와 도구, 문제 해결 결과 예상
- 소감

▶ 상호학습확인

- 동료들의 발표 중 자신의 문제에도 보완하거나 똑같이 적용할 수 있는 해결책이 있는지 생각해보기

▶ 협력지성 업데이트

- 결정하고 실행한 내용을 앞으로도 유지하는 방법을 생각해본다.

H-H 협력



창의협력지능

사고력 툴킷

- 혜택 및 유지



 수업에서 사용한 협력 지능 사고 킷

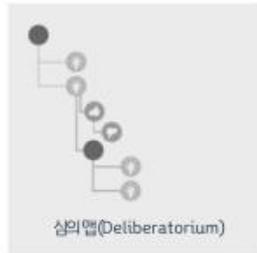
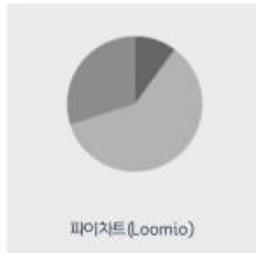


데이터 시각화



학교 이름:

데이터를 모은 뒤에 어떻게 이해하기 쉽게 만들 수 있을까요?
다음의 9가지 가이드를 보고 현재 프로젝트에 가장 알맞은 방법을 찾아봅시다.



어떤 도구를
활용할까요?

무엇을
 물어볼까요?

데이터 시각화
해결해야 할 문제를
명확하게 정의하는 데
사용됩니다.

 그룹
⌚ 10-20분

※ 주의사항
질문을 빠르게
검토하여 포스트잇
메모에 답변을 적어
각 질문에 붙입니다.

 수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

문제 정의
해결해야 할 문제를
명확하게 정의하는 데
사용됩니다.

그룹 
10-20분 

※ 주의사항
질문을 빠르게
검토하여 포스트잇
메모에 답변을 적어
각 질문에 붙입니다.



문제 정의 

학교 이름:

우리가 해결해야 하는 문제가 무엇인지 파악해봅시다. 아래 질문에 각자 답을 하고, 모둠별로 의견을 모아 모둠의 최종 의견을 정해 모둠 학습지에 정리합니다.

1. 해결하려는
문제는 무엇입니까?

2. 이 문제는
누구에게 어떤
영향을 미칠까요?

3. 이 문제에
영향을 미치는
것에는 무엇이
있나요?

4. 문제에 대해
우리의 목표로
정리해 써봅시다.
(우리는- 해결책을
찾아내고- 하고 싶다. 등)

5. 문제를
해결하면 어떤
변화를 가져올까요?

6. 해결하기 위한
단계를 적어봅시다.

7. 문제나
한계점이 있다면
적어봅시다.

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷



이해관계자 지도



학교 이름:

문제와 관련 있는 것들을 살펴보기 위해 이해관계자 학습지에 정리해봅시다. 직접적으로 관련이 있는 것부터 범위를 넓혀 이해관계를 정리해보세요. 다 적고 나서 화살표로 관계를 표시해봅시다.

4. 원격 관계

3. 간접 관계

2. 직접 관계

1. 문제

이해관계자 지도 문제의 이해관계를 파악하는 데 도움이 됩니다.

그룹

10-20분

※ 주의사항
가치, 자원, 데이터, 지식, 영향력의 흐름을 보여주기 위해 화살표를 사용하여 이해 관계자들 사이의 연결을 그립니다.

경인교육대학교 창의교육거점센터

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷



해결책 요약



학교 이름:

프로젝트에서 우리가 찾고 있는 해결책은 무엇일까요? 좋은 해결책은 어떤 조건을 만족해야 할 지 생각해보고, 정리하여 아래 질문에 답해봅시다.

해결책 요약
목표를 설정하는
위치를 논의하고
명확히 하는 데 도움이
됩니다.

그룹

10-20분

※ 주의사항
해결책을 실행할 수
있는 구체적인 방법을
논의하십시오.

해결책 요약

우리가 해결하고 싶은 문제는
무엇입니까?

'좋은' 해결책은
어떤 조건이 필요할까요?

현재 상황의 문제점은 무엇이고
어떻게 극복할 수 있을까요?

이 문제 해결을 위해 사용하고 있
는 해결책은 무엇이며, 그것이 효
과적이지 않은 이유는 무엇입니까?

현재 해결책

효과적이지 않은 이유

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷



협력계획



학교 이름:

협동 또는 지적 재산에 대한 우리의 접근 방식은 무엇입니까?

프로젝트 결과물의 형태
예) 포스터, 광고, PPT, 팸플릿...

Blank space for describing the project output format.

역할과 기대
예) 각 역할에 대해 할 일 정하기

Blank space for describing roles and expectations.

활용 가능한 자원
예) 협력 가능한 도구, 가능한 시간대

Blank space for listing available resources.

프로젝트 운영 일정
예) 언제 마칠지, 어떻게 진행할 지

Blank space for describing the project schedule.

협력 계획
강력한 파트너십을 시작하고, 새로운 사람들과 함께 일하는 위험을 최소화하는 데 도움이 됩니다.

그룹
🕒 10-20분

※ 주의사항
협력자와 함께 모든 질문을 검토하고 공동 접근 방식에 합의하거나 각 문제 해결 방법에 동의하는 절차를 마련합니다.

영인교육대학교 창의교육거점센터

수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

혜택 및 유지
 기여자가 더
 효과적으로 참여하고
 유지하도록 혜택을
 제공하는 다양한
 방법을 고려하는 데
 도움이 됩니다.

그룹 
 20-30분 

※ 주의사항
 다양한 옵션을 탐색한
 후에는 기여자에게
 가장 중요하다고
 생각되는 옵션에
 초점을 맞추는 것이
 중요합니다.



혜택 및 유지



학교 이름: _____

참여하는 사람들이 적극적으로 참여하고 유지하도록 동기를 부여하고 장려하는 것은 무엇일까요?

재정적 수입	금전 보상	평판	답변	소통
 재정적인 수입을 얻을 수 있을 때 동기를 부여 받습니다.	 작업 완료에 대한 현금 보상이 있으면 동기를 부여 받습니다.	 사람들이 자신을 인정한다는 생각에 동기를 부여 받습니다.	 좋은 답변을 받아서 자신이 발전한다고 생각되면 도움될 수 있습니다.	 좋은 의사소통은 편한 시간에 양방향으로 이루어지며 서로 좋은 감정을 남깁니다.
목적	열정	만족감	지침	혜택
 사람들은 목적을 가지면 일에 이바지하며 동기를 부여 받습니다.	 사람들은 자신의 관심 분야에서 일하고 싶어 합니다.	 사람들은 자신이 일을 잘할 수 있다고 생각하면 동기를 부여 받습니다.	 좋은 지침은 참여자가 참여할 수 있는 방법을 잘 이해할 수 있도록 합니다.	 참여하는 사람에게 어떤 혜택이 있는지 알려주고 우선 순위를 정하세요.
배움	관계	그 외	관심	프로젝트
 사람들은 자기개발이 이루어질 때 동기를 부여 받습니다.	 사람들은 같은 생각을 가진 사람들과 관계를 맺을 때 동기를 부여 받습니다.	 그 외 다른 것에는 무엇이 있을까요?	 참여자에게 진정한 관심을 보여주면 안심할 수 있습니다.	 높은 수준의 프로젝트를 보면 참여에 대한 확신을 갖게 될 것입니다.

우리가 가지고 있는 편견

그것을 극복하기 위한 방법

수업에서 사용한 디지털 협력도구

협력 지능 프로젝트 디지털 도구 활용1 : 핀업

중학교 1학년인 A군은 요즘 친구들이 아무도 자신의 카카오톡 메시지에 답장을 하지 않아 우울하다. 학교 수업을 온라인으로 하다 보니 친구를 만날 곳이 카톡방밖에 없기 때문이다. 단체 카톡방에서도 A군만 이야기할 뿐 다른 친구들은 아무 말도 하지 않는다. 그러던 어느 날 다른 친구가 "사실 내가 없는 카톡방이 있다"며 대화 내역을 보여줬다. 친구들은 카톡방에서 A군 얼굴을 우스꽝스러운 동물과 합성한 사진을 공유하거나 A군이 '더럽다'고 욕하며 깔깔대고 있었다.

코로나 사태로 학교 수업이 비대면으로 진행되면서 사이버 학교 폭력 문제가 심각해지는 양상이다. 때리거나 돈을 빼앗는 물리적인 방식에서 온라인 공간에서의 괴롭힘으로 옮겨가고 있는 것이다. A군 사례 같은 단체 채팅방에서의 따돌림이 가장 흔하다. 피해 학생이 성적 수치를 느끼게 하는 괴롭힘도 잦다. 고등학교 1학년인 B양은 중학교 때 같은 반이었다가 남고로 진학한 C군이 메신저로 친구들과 자신의 외모와 옷매를 평가하는 대화록 나눠보는 사실을

#1. 지난 9월 제천의 한 고등학교 여학생이 상가 옥상에서 뛰어내려 숨진 사건이 발생했다. 경찰 조사결과 여학생은 소셜네트워크서비스(SNS) 상에서 선배와 친구들에게 협박을 받은 사실이 드러났다.

#2. 같은 달 인천의 한 중학교 여학생이 아파트에서 뛰어내려 숨진 사건이 발생했다. 학생의 부모는 경찰조사에서 "딸의 전 남자친구가 SNS에 돌이 겪은 일을 안 좋게 표현해 울렸고, 또래아이들이 비난 댓글을 많이 달았다"라고 주장했다.

[대학저널 신효송 기자] 소리 없는 학교폭력 '사이버몰링'으로 인한 피해가 속출하고 있다. 특히 처벌이 미미하고 가해자들의 문제의식과 죄책감이 적어 처벌기준 강화와 예방교육이 시급하다.

사이버몰링(Cyber bullying)이란 사이버 상에서 특정인을 집단적으로 따돌리거나 집요하게

#경기도 남양주의 한 중학교 3학년 진학을 앞둔 최 모양은 지난 1년 동안 카카오톡 계정만 4번 삭제된 기록을 반복했다. 인스타그램 계정은 지난 5월 아예 없앤 후 아직 새로 생성하지 않았다. 지난해 신종 코로나 바이러스(코로나19) 탓에 소셜미디어(SNS) 이용이 잦아지면서 주변 친구들 사이에서 소위 '인스타에서 나대는 아이'로 찍혔기 때문이다. 집콕 생활이 계속되면서 예쁘게 꾸민 방 사진을 인스타그램에 올리자 "허세 켜다"란 댓글이 달렸다. 처음엔 "질투쟁거나" 생각했지만 댓글과 대댓글이 달리기 시작하면서 하루 만에 20개 안팎의 비하와 조롱 글이 이어졌다. 게시물을 삭제한 직후 최양은 7명 이 모인 카카오톡 단체 대화방에 소환됐다. "허세샷 왜 지웠나"는 메시지를 시작으로 집단 인신공격이 시작됐다. 심지어 이모티콘 상냥을 강요받기도 했다. 최양은 "카톡 테러에서 벗어나려고 계정도 삭제했지만 온라인 수업 상황에서 학교, 학원 생활을 하기 위해 어쩔 수 없이 한 달 만에 카톡 계정을 다시 만들어야 했다"며 "처음엔 맞대응하며 싸워보기도 했지만 (가

요즘 카카오톡 단체방이나 SNS(SNS)에서의 집단 따돌림, 등이 심각한 상황이다. 심지어 집단 따돌림을 당한 학생이 자멸하였다. 최근 고려대 남학생 방에서 여학생들을 성적 논란은 것이 드러나 충격을 주고!

지금까지 드러난 내용만으로도. 가해자들은 지난해 교양수강한 남학생 8명이다. 이들을 중기 여학생과 선배들의 상습적으로 모욕했다. 음담패화였다. 이들은 여기에 그치지 암시하는 내용까지 서슴없이 사실은 카톡방에 있던 한 남학생 700여 분량으로 대화내용을 서 세상에 알려졌다.

사이트

<https://www.pinup.com>, 핀업

사용법

핀업은 다양한 아이디어를 모으기 위해 사용하는 것으로 별도 설치없이 사이트 접속하여 설문(참여)이 가능하다. 쉽고 빠르게 다양한 아이디어를 한데 모을 수 있는 방법이다.

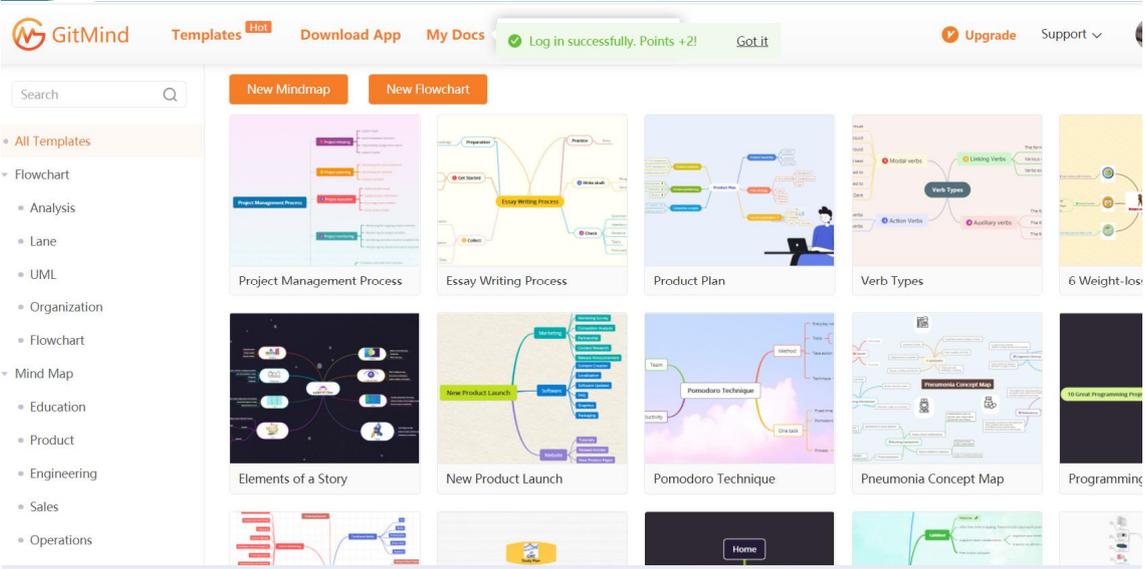
활용법

- 교사 - 공간 열어주기
- 학생 - 회원가입, ID필요없음. 제시된 URL로 접속하면 바로 사용가능하다.



수업에서 사용한 디지털 협력도구

협력 지능 프로젝트 디지털 도구 활용2 : 깃마인드



사이트

<https://gitmind.com/app/template?lang=en>

소개

깃마인드는 여러 가지 테마와 레이아웃을 사용해 마인드맵을 빠르게 그릴 수 있는 도구이다. 또한 이 마인드맵 도구는 친구 또는 직장동료와 공유 및 공동 작업이 가능하다.

활용법

- 교사 - 사이트를 안내한다.
- 학생 - 사이트에 들어가서 알맞은 템플릿을 선택하여 작업한다. 엔터키와 탭 키를 사용하여 마인드맵의 노드를 확장시킬 수 있다.

수업에서 사용한 디지털 협력도구

협력 지능 프로젝트 디지털 도구 활용3 : Canva



홈 검색하기 가격

Q 프레젠테이션, 로고, 티셔츠 등 아무거나 시도해 보세요!

디자인, 협업, 공유

추천

프레젠테이션

소셜 미디어

동영상

제품 인쇄

마케팅

사무실

Instagram 게시물

Facebook 게시물

Instagram 스토리

스토리

Whatsapp 상태

사이트

https://www.canva.com/ko_kr/

소개

캔바는 원하는 형태의 디자인을 사용 목적에 맞게 템플릿을 선택하여 수정 후 활용할 수도 있고 직접 제작할 수도 있다. 이미지에 애니메이션 효과도 줄 수 있으며 소셜미디어, 마케팅, 교육, 이벤트 등 다양한 방면에서의 활용이 가능하다.

활용법

교사 - 사이트를 안내한다.

학생 - 사이트에 들어가서 목적의 알맞은 템플릿을 검색하여 작업한다. 직접 업로드한 이미지를 가지고 편집도 가능하다.

(비매품)

사이버 괴롭힘, 멈춰!!

발행일 2021년 12월
발행인 한 선 관
발행처 경인교육대학교 창의거점센터
인천광역시 계양구 계산로 62, 경인교육대학교 본관
<http://creative.re.kr>
개 발 고 병 철
편 집 김태령, 박소영
TEL: 032-540-1299

CC 3.0 BY-NC

2021
경인교육대학교
창의교육거점센터

중학교 3차시

사이버 괴롭힘 멈춰!!

의사결정형 DNA 창의협력지능 수업 16

 한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity

 경인교육대학교
창의교육거점센터

 AI_E 인공지능교육연구소
Institute of Artificial Intelligence Education