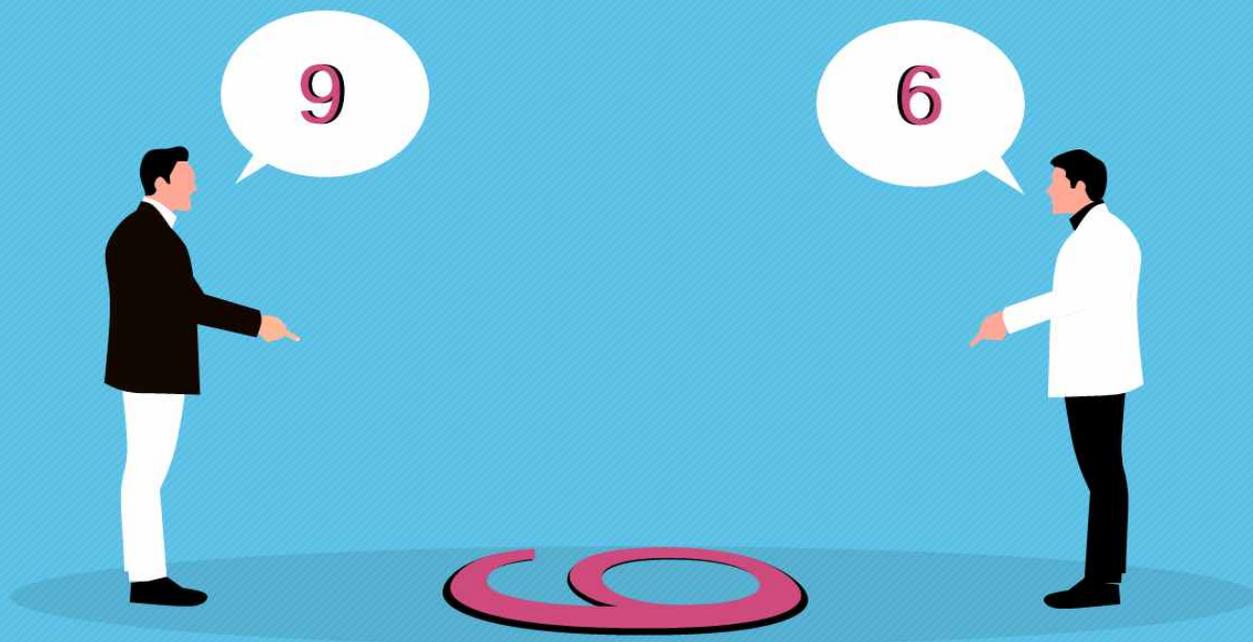




혐오분석을 통한 편견과 차별 극복하기



**혐오분석을 통한
편견과 차별 극복하기**

초등학교

혐오 표현 분석을 통한 편견과 차별 극복하기

주제 개요

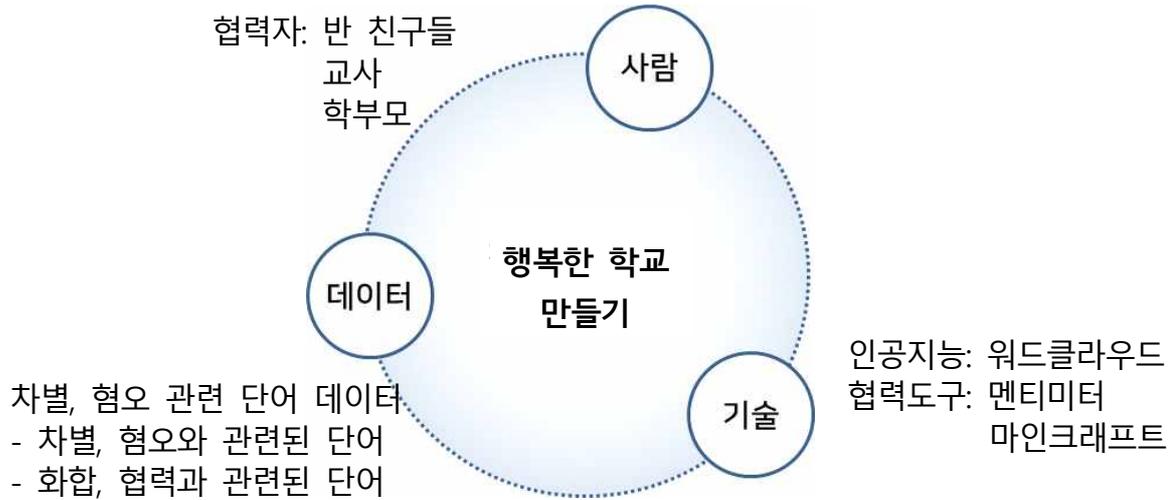
우리가 일상 속에서 무심코 사용하는 말들, 유행하는 단어들에 혐오 표현이 들어있는 경우가 많다. 혐오 표현이란 사람들에게 대한 차별적인 혐오를 표현하는 것으로, 이러한 혐오 표현들은 모르는 사이에 대상이 되는 집단과 개인에게 부정적인 인식을 야기시킨다. 이것이 누적되면 특정 집단에 대한 편견을 형성하고, 이런 편견으로 인한 집단에 대한 차별이 발생하고 있다. 이러한 문제에 대한 교육은 미래 사회의 주인이 될 학생들에게 꼭 필요한 부분이다.

이에 본 주제에서는 일상 생활에서 사용되는 혐오 표현 분석을 통해 내재되어 있는 편견과 차별을 이해하고, 이를 극복하는 과정을 통해 문제를 해결하고자 한다.

아이디어 생성을 위한 CCI(Creative Collaboration Intelligence) 수업 계획

단계	내용	수업형태(◆) 및 협력지능 툴킷(☐)
문제 이해	<ul style="list-style-type: none"> 문제 제시 : 일상 속에서 발견할 수 있는 차별 상황 브레인스토밍하기 문제 인식 : 차별과 편견을 일으키는 혐오 표현 탐색하기 문제 공감 : 혐오 표현 사용하는 상황에서 느낀 불편한 감정 공감하기 목표 확인 : 혐오 표현의 문제점을 알리고 차별을 극복하는 UCC 만들자 	◆H-H 협력(데이터 활용)   ☐ 협력지능 디자인북
해결 탐구	<ul style="list-style-type: none"> 현재 상황 분석 : '차별', '혐오'와 관련된 단어 모으기 목표 인식 : 일상 속에서 사용되는 혐오 표현이 많다는 사실 인식하기 해결책 탐색 : 차별과 혐오를 극복할 수 있는 다양한 해결책 탐색하기 데이터와 협력자원 : 필요한 자료와 협력자, 온라인 자원 파악하기 협력 방법과 도구 : 해결책에 따른 협력 방법과 도구 살펴보기 	◆H-M-H 협력(디지털도구)  ☐ 협력지능 디자인북
결정 실행	<ul style="list-style-type: none"> 해결책 결정 : 다양한 해결책들 중 최선의 안 결정하기 데이터 처리 : 데이터의 수집, 가공, 분석, 표현 협력 도구의 이해 : 온라인 공간, 디지털 도구, AI 등 협력 활동 실행 : 협력도구를 활용해 문제 해결하기 	◆H-M-H 협력(메타버스)  ☐ 협력지능 디자인북
학습 적용	<ul style="list-style-type: none"> 목표 달성 확인 : 혐오 표현과 관련된 생각이 변화하였는지 확인하기 협력 결과 공유 : 각 팀의 아이디어 산출 결과 공유하기 피드백 : 아이디어 적용에 따른 평가 및 피드백 상호 학습 확인 : 혐오 표현의 문제점을 알리는 다양한 아이디어를 서로 공유하고, 의견을 나누며 상호 학습하기 협력지능 업데이트 : 아이디어의 지속적인 수정, 보완, 확대 	◆H-H 협력  ☐ 협력지능 디자인북

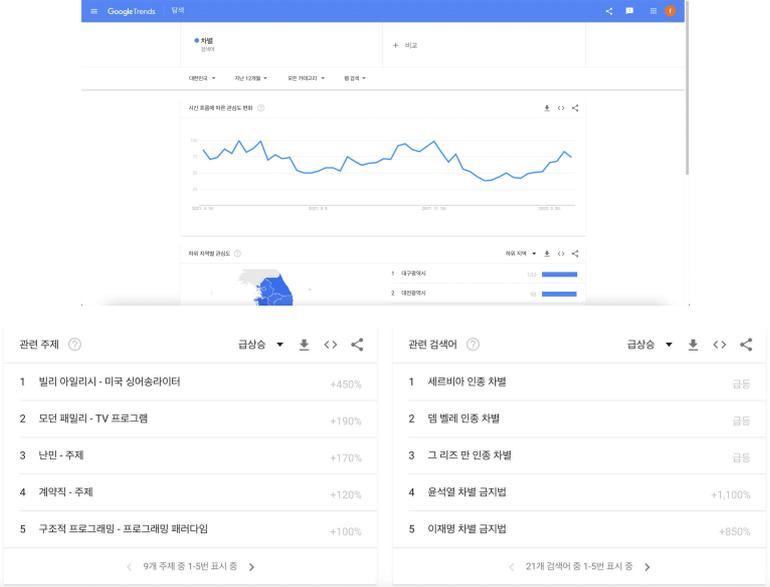
협력 지능의 목표와 고려할 자원



프로그램 총괄 지도안

프로그램명	혐오 표현 분석을 통한 차별과 편견 극복하기	학교급	초등학교	차시	총 3차시
교육목표	일상 속 차별과 혐오 표현에서의 문제점을 찾아 해결하는 UCC를 제작할 수 있다.				
관련교과	국어, 도덕, 기술가정, 정보				
교육과정 목표	[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다. [6국04-01] 언어는 생각을 표현하며 다른 사람과 관계를 맺는 수단임을 이해하고 국어생활을 한다. [6국04-06] 일상생활에서 국어를 바르게 사용하는 태도를 지닌다. [6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다. [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다. [6도03-01] 인권의 의미와 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해하고, 인권 존중의 방법을 익힌다. [6사02-02] 생활 속에서 인권 보장이 필요한 사례를 탐구하여 인권의 중요성을 인식하고, 인권 보호를 실천하는 태도를 기른다. [6사08-03] 지구촌의 평화와 발전을 위협하는 다양한 갈등 사례를 조사하고 그 해결 방안을 탐색한다. [6실04-02] 소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.				

문제 이해(1차시)

흐름	교수학습 내용	□ 학습자료 및 ※유의점 (☉ 협력지능 툴킷)
<p>문제 이해</p>	<p>▶ 문제 제시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · '차별'하면 생각나는 단어가 있는지, 어떤 경우에 차별받는다고 느꼈는지 경험 이야기해보기 <p>▶ 문제 인식하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 구글 트렌드에 '차별' 단어 검색해보기  <p>· 관련 주제나 관련 검색어를 살펴보고, 이를 재검색하는 과정을 통해 차별과 관련된 단어를 수집하기</p> <p>차별과 관련된 단어</p>  <p>(인종, 계약직, 난민, 여성, 차별 금지법, 비리 아일리시, 장애인, 평등, 차이, 금지, 학생 등)</p>	<p>☐ 학습자료 및 ※유의점 (☉ 협력지능 툴킷)</p> <p>☉ H-H 협력</p>  <p>☉ H-M-H 협력</p>  <p>☉ 구글 트렌드 (https://trends.google.co.kr/)</p> <p>※ 다양한 지역이나 언어에서 구글 검색어 중 인기 검색어의 검색량을 분석하는 도구이다.</p> <p>☉ H-AI 협력(AI활용)</p>  <p>☉ 멘티미터 워드클라우드 활용 (https://www.mentimeter.com)</p> <p>※ 수업 시간에 학생들의 의견을 바로 수렴하여 확인하기에 사용하기 좋은 디지털 도구이다.</p>

· 차별과 관련된 문제점 찾아보기

[국제 앰네스티의 '불편실험' 참여하기]



https://amnesty.or.kr/36623/?gclid=Cj0KCQjwmPSSBhCNARIsAH3cYgYthc6dLa16BdK4b_uU2-kzEYhKhmWvMTZj1iOYbnuSdOu6JvkeJYaAsUBEALw_wcB

▶ 위 실험에서 제시되는 상황

- 성소수자, 난민, 장애인, 학벌, 인종, 외모

[일상 속 나도 모르게 사용하는 혐오·차별 표현]



출처. 대한민국 정책브리핑 카드뉴스

<https://www.korea.kr/news/visualNewsView.do?newsId=148889054>

<https://www.korea.kr/news/visualNewsView.do?newsId=148889286>

· CC(협력지능) 플레이북을 활용하여 정리하기

CC디자인 플레이북 예시 문항

- 친구들과 어떤 문제를 해결하고 싶나요?
(혐오 표현을 사용하고 차별이 일어나는 문제)
- 이 문제의 해결은 누구에게 도움을 주나요?
(우리들과 우리 사회에게 도움을 준다.)
- 이 문제를 해결하면 어떤 변화가 일어날까요?
(억울하게 차별받는 문제를 줄일 수 있게 될 것이다)
- 우리의 작업 일정은 어떻게 되나요?
(마인크래프트 맵 만드는데 1주일, UCC 만드는데 1주일)
- 우리의 한계점에는 무엇이 있을까요?
(우리는 현실이 아닌 마인크래프트 월드 안에서 차별 받는 상황극을 구성한다.)
- 이 문제를 함께 해결해야 하는 이유는 무엇일까요?
(우리의 생활과 관련이 있다.)

※제시된 상황 이외에도 학생들이 생활 속에서 차별 받았다고 느꼈던 경험을 적극적으로 이야기하게 한다.

※평소 사용하는 언어에 혐오 차별 표현은 없는지 점검한다.

※우리가 사용하는 일상 언어에서도 혐오 차별 표현을 발견할 수 있다는 점을 인지시킨다.

□대한민국 정책브리핑 카드뉴스 자료

※모둠을 구성하여 모둠원들과 함께 토의하며 학습지를 채우면 학생들의 부담을 줄일 수 있다.

CC디자인 플레이북-문제이해하기

문제이해하기
✖

학교 이름: _____

문제 해결을 위해 우리의 목표, 할 수 있는 일, 한계점에 대해 모둠원들과 이야기를 나누며 봅시다.

어떤 문제를 해결하고 싶나요?

이 문제의 해결은 누구에게 도움을 주나요?

이 문제를 해결하려면 어떤 변화가 있어야 할까요?

우리의 작업 일정은 어떻게 될까요?

우리의 어려운 점은 무엇이 있을까요?

이 문제를 함께 해결해야 하는 이유는 무엇일까요?

[문제 이해하기]

▶ 문제 공감하기

- 문제점을 인식하고 해결의 필요성에 대한 공감대 형성하기

(문제 인식 예시 : 남자는 운동을 좋아하고 잘해야 한 대요.

여자가 왜 그렇게 목소리가 크냐고 해요.

몸이 뚱뚱하다고 돼지라고 놀리고 게으르대요.

공부 못한다고 바보라고 놀려요.

흑인은 왠지 모르게 무서워요.

해결의 필요성 예시 : 남자든 여자든 모두 각자의 성격이 있어요.

외모는 각자의 개성이니 놀림감이 아니에요.

우리 모두에게는 각자 다른 재능이 있어요.

피부색이나 인종에 따라 차별하면 안돼요. 등)



[학생들의 모습]

◎ H-H 협력



※문제 해결이 누구에게 영향을 미치며 어떠한 변화를 불러 일으킬 수 있을지에 대한 공감 이 형성될 수 있어야 하는데 이는 곧 인간중심의 문제해결이 되어야 함을 의미한다.

□다양한 문화권 학생들 (출처: 픽사베이)

▶ 목표 확인하기

- 문제 해결의 목표 설정하기
(우리들과 우리 사회를 위해 혐오 및 차별이 발생하는 문제점을 찾아 해결하는 UCC를 만들자)
- CC(협력지능) 플레이북을 활용하여 커버스토리 만들기



커버스토리

학교 이름: _____



문제에 대한 최상의 결과(해결된 후 모습)를 상상하여 봅시다. 아래 표를 채우며 상상해본 최상의 결과를 신문(기사)으로 소개한다면 어떤 내용을 어떻게 소개하면 좋을지 모둠원들과 토의해봅시다. 그 후 아래의 표를 바탕으로 신문(기사)을 만들어 발표를 통해 친구들에게 소개해봅시다.

문제를 해결하는 최상의 방법은 무엇입니까?	모동이 결정을 내릴 준비가 되었는지 파악합니다. 모동이 결정을 내릴 준비를 하는 데 대화가 도움이 될 수 있습니까?
최상의 방법을 통해 어떤 최상의 결과가 나타날까요?	참여자에게 "누가 먼저 제안을 하고 싶습니까?"라고 물어봅니다. 모동이 행동으로 나아가는 데 도움이 됩니다.
상상한 최상의 결과를 소개하기 위해 신문에 어떤 구성 요소를 넣으면 좋을까요? (아래 예를 참고하세요)	참여자들이 제안한 사람에게 질문합니다. 이 때 제안자는 답을 하거나, 답을 모르는 경우 "지정되지 않음"이라고 말합니다. 이 때, 참여자는 질문만 하고 제안자는 답변 이외의 말은 하지 않습니다.
신문의 헤드라인 (가장 중요한 핵심 내용)을 한 문장으로 써봅시다.	제안자를 제외한 참여자가 의견을 표현합니다. 제안자는 귀 기울여 듣고 필요한 내용을 메모합니다. 이 때, 제안자가 아닌 제안에 대한 반응만 표현합니다.
간략한 본문의 내용을 적어봅시다.	제안자가 4단계의 내용을 고려하여 수정된 제안을 내놓습니다. 진행자는 모든 사람이 기록하고 볼 수 있도록 소리내서 읽어줍니다.
모듬원들의 역할을 나누어 정해봅시다.	제안에서 수정할 내용이나 우려되는 점이 있다면 발표합니다. 유효하다면 제안자는 이를 새로운 제안에 반영해야 합니다.(앞 단계의 과정이 반복됩니다.) 이 때, 개인이 아닌 모듬이나 프로젝트 수준에서 수정 사항을 이야기합니다.

신문 구성 요소 (필요한 요소를 선택하여 씁니다.)	필수	헤드라인, 본문(필수)
	선택	사이드바(흥미로운 점), 그래프(막대, 원, 꺾은선 등), 인용문(다른 사람의 말), 이미지(그림이나 사진), 표나 비율(%), 타임라인(시작부터 끝까지 시간순서대로 진행 과정 기록)

이제 역할을 분담하여 큰 종이에 우리 모듬의 신문(기사)을 완성해봅시다.

Ⓞ CC디자인플레이북-커버스토리
※학생들이 디자인플레이북에 있는 항목들 중 표현하기 적절한 것을 선택할 수 있도록 한다.

해결 탐구(2차시)

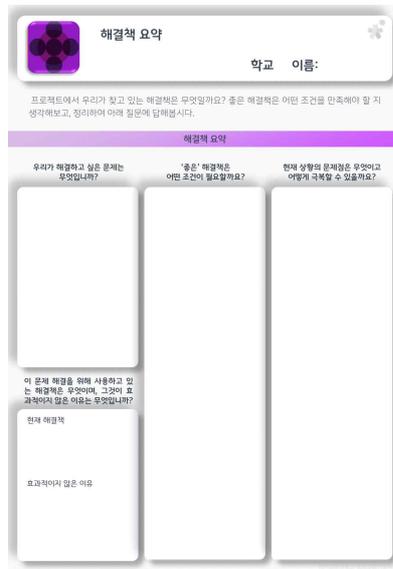
흐름	교수·학습 내용	<input type="checkbox"/> 학습자료 및 ※유의점 <input checked="" type="checkbox"/> 협력지능 툴킷
<p>해결탐구</p>	<p>▶ 현재 상황 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 찾은 문제점이 갖고 있는 현재 상황을 파악하여 분석하기 (다른 사람에게 편견을 가지는 것은 사용하는 언어 때문이다.. 개인의 편견이나 생각을 바꾸는 것은 매우 어렵다. 언어 표현을 바꾸거나 사용하지 않도록 해야 한다. 등) <p style="text-align: center;">[다양한 피부색]</p> <p>▶ 목표 인식하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 해결방법을 통해 달성하고자 하는 최종목표 확인하기 (차별이 일어나는 문제를 해결하는 UCC 만들어 공유하기) · 협력 계획 활용하기 <div data-bbox="472 1288 965 2002" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0;"> </div>	<p><input type="checkbox"/> 여러 피부색을 지닌 손이 서로 잡고 있는 모습(출처: 픽사베이)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> H-H 협력</p>  <p><input checked="" type="checkbox"/> CC디자인플레이북-협력 계획</p> <p>※소극적인 학생들도 참여할 수 있도록 포스트잇을 이용하여 아이디어를 자유롭게 발산할 수 있도록 돕는다.</p>

CC디자인 플레이북 예시 문항

- 프로젝트 결과물의 형태
(혐오 표현을 사용하고 차별이 일어나는 문제를 극복하는 내용을 담은 UCC)
- 역할과 기대
(○○ : 축구 못한다고 놀리는 친구 역할
◇◇ : 놀림 당하는 친구 역할
□□ : 말리는 친구
△△ : 놀리면 안된다고 얘기하는 친구)
- 활용 가능한 자원
(마인크래프트 게임, 영상 편집 앱, 그림 그리는 앱)
- 프로젝트 운영 일정
(마인크래프트 맵 만드는데 1주일, UCC 만드는데 1주일)

▶ 해결책 탐색하기

- 문제 해결을 위한 다양한 해결책 탐색하기
- 해결책 요약하기



CC디자인 플레이북 예시 문항

- 우리가 해결하고 싶은 문제는 무엇입니까?
(외모 차별이 일어나는 문제)
- ‘좋은’ 해결책은 어떤 조건이 필요할까요?
(누구나 공감할 수 있도록 해야 한다.)
- 현재 상황의 문제점은 무엇이고, 어떻게 극복할 수 있을까요?
(외모를 평가하는 문제, 외모 평가를 안해야 한다.)
- 이 문제 해결을 위해 사용하고 있는 해결책은 무엇이며, 그것이 효과적이지 않은 이유는 무엇입니까?
(예쁘거나 멋지다고 칭찬하는 것도 외모 평가에 해당한다.)

CC H-H 협력



CC 디자인플레이북- 해결책 요약

※학생들이 한 가지 주제를 정하여 구체적으로 해결 방법을 탐색하도록 한다.

<p>▶ 데이터와 협력자원 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 해결책에 따라 필요한 데이터와 협력자원(작업공간, 일을 도와줄 사람, 자문해줄 수 있는 사람 등) 파악하기 <p>▶ 협력 방법과 도구 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 해결책에 따른 협력방법과 도구 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀원 구성하기(무작위로 구성 또는 해결하고 싶은 주제를 중심으로 구성하기) - 팀원과 의견을 공유할 수 있는 협력도구 선정하기(구글 문서도구, 마이스터태스크, 패들릿 등) - 협력도구에 대해 학습하기 · 패들릿에 각자가 찾은 자료 모으기 <div data-bbox="319 795 1117 1064" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> <p style="text-align: center;">[패들릿을 사용하여 사례 자료 모으기]</p>	<p>◎ H-M-H 협력</p> <p>◎ H-M-H 협력</p> <p>◎ 패들릿 (https://ko.padlet.com/)</p> <p>※디지털 협력도구는 팀원이 논의하여 함께 사용할 수 있는 것을 선택하도록 한다.</p>
---	--

결정 실행 및 학습 적용(3차시)

흐름	교수학습 내용	□ 학습자료 및 ※유의점 (CC BY-NC-SA) 협력지능 툴킷
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">결정 실행</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 해결책 결정하기 <ul style="list-style-type: none"> · 탐색한 해결책들 중 최선의 안 결정하기 (예시: 성에 따라 차별 받는 문제 해결하기) ▶ 데이터 처리하기 <ul style="list-style-type: none"> · 관련 데이터 수집, 가공, 분석하기 (예시: 친구들이 들었던 성 차별적인 언어 표현, 일상 속 성 차별 표현, 인터넷 유행어 중 혐오를 담고 있는 표현 등) · 더 많은 데이터 수집을 위해 협력자들 모으기 · 수집하고 하는 데이터에 윤리적 문제 여부 확인하기 ▶ 협력 도구 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> · 문제 해결을 위한 온라인 협력 공간 결정하기 · 문제 해결에 필요한 디지털 도구 또는 AI플랫폼, AI앱 선택하기 · 선택한 협력 도구의 사용 방법 익히기 (마인크래프트 교육용 에디션 사용 방법 익히기) <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>[마인크래프트 교육용 에디션 홈페이지]</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 협력 아이디어 활동 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> · 협력도구를 활용해 문제 해결하기 (예시: 점심 시간에 친구들과 축구를 하는데 여자는 축구를 못한다는 이유로 여학생을 끼워주지 않는 상황) <ul style="list-style-type: none"> - 상황에 맞는 건물과 장소 맵 만들기 - 상황에 맞는 대본 만들고 연습하기 <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>CC BY-NC-SA H-H 협력</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>CC BY-NC-SA 마인크래프트 교육용 에디션 (https://education.minecraft.net/ko-kr)</p> <p>※마인크래프트 이외에도 로블록스, 제페토, 게더타운 등 다른 메타버스 플랫폼을 사용할 수 있다.</p>

	<p style="text-align: center;">[마인크래프트로 만든 학교와 운동장]</p>  <p style="text-align: center;">[마인크래프트 캐릭터의 모습]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 촬영 및 편집하기 (실제로 화면 녹화를 통화 촬영한 후 편집한다.) - 수정 및 보완하기 (편집된 영상을 팀원과 함께 보며 재촬영 등 수정 및 보완한다.) 	<p>※의도한 내용을 잘 담았는지 중점적으로 살펴본다.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">학습 적용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 목표 달성 확인 <ul style="list-style-type: none"> · 문제 이해 단계에서 설정한 목표의 달성 확인하기 ▶ 협력 결과 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> · 산출물에 대해 발표하고 공유하기 · 영상 공유회 형태로 모둠원과 협력하여 만든 영상 발표하기 ▶ 피드백 <ul style="list-style-type: none"> · 각 산출물에 대한 피드백 주고 받기 · 피드백을 바탕으로 수정 보완하기 · 우리가 만든 산출물을 누구에게 적용하면 좋을지 생각해보기 · 우리가 만든 산출물이 어떠한 변화를 이끌었는지 이야기 나누기 ▶ 상호학습 확인 <ul style="list-style-type: none"> · 산출물의 공유를 위해 산출물에 대한 소개, 사용설명 등을 작성하여 문서화하기 · 산출물을 실제 문제 해결에 적용하기 위해 서로 가르쳐주고 배우며 활용하기 ▶ 협력지성 업데이트 <ul style="list-style-type: none"> · 산출물을 지속적으로 사용하며 참여자들의 요구사항을 반영하며 수정, 보완, 확대하기 	<p>  H-M-H 협력  </p> <p>  H-H 협력  </p> <p>※만든 영상을 유튜브 등 동영상 스트리밍 플랫폼에 업로드하여 널리 공유하여도 좋다.</p>

평가계획

- ▶ 문제 이해 - 자기평가, 동료평가
- ▶ 해결 탐구 - 관찰법, 토론법, 연구 보고서법
- ▶ 결정 실행 - e-포트폴리오,
- ▶ 학습 적용 - 자기평가, 동료평가

CCI 수업단계별 체크리스트

고려요소 수업단계	목표 인식	데이터, 자원	콜라보레이터	협력방법	협력지능산출
문제 이해					
해결 탐구					
결정 실행					
학습 적용					

CCI 수행, 관찰 평가 기록지

평가 영역 이름	문제 이해	해결 탐구	결정 실행	학습 적용	총평

CCI 프로세스와 툴킷

수업단계	수업내용	협력지능 기법 (협력 디자인 툴킷)	협력의 형태
문제 이해			◆H-H 협력  
해결 탐구			◆H-M-H 협력 
결정 실행			◆H-M-H 협력 
학습 적용			◆H-H 협력 



수업에서 사용한 협력 지능 사고 툴킷

문제 이해하기

협력 지능을 발휘하기 위한 첫 번째 단계는 함께 인식하고 있는 문제를 찾아내는 일입니다. 온라인 수업에서의 모습을 탐색합니다.

👤 그룹

🕒 10분

※ 주의사항

문제 인식 활동은 다양한 데이터를 근거로 한 문제 인식과 문제해결이 미치는 영향에 대한 이해가 필요합니다. 협력 지능의 문제는 단순한 문제가 아닌 여러 사람이 공감하고 해결을 필요로 하는 문제여야 합니다.



문제이해하기

학교 이름: _____



문제 해결을 위해 우리의 목표, 할 수 있는 일, 한계점에 대해 모둠원들과 이야기를 나누어 봅시다.

어떤 문제를 해결하고 싶나요?	
이 문제의 해결은 누구에게 도움을 주나요?	
이 문제를 해결하면 어떤 변화가 일어날까요?	
우리의 직업 입장은 어떻게 되나요?	
우리의 어려운 점에는 무엇이 있을까요?	
이 문제를 함께 해결해야 하는 이유는 무엇일까요?	

커버 스토리 만들기

우리가 가져오고 싶은 변화에 대해 생각해봅시다.



커버스토리



학교 이름: _____

문제에 대한 최상의 결과(해결된 후 모습)를 상상하여 봅시다. 아래 표를 채우며 상상해본 최상의 결과를 신문(기사)으로 소개한다면 어떤 내용을 어떻게 소개하면 좋을지 모둠원들과 토의해봅시다. 그 후 아래의 표를 바탕으로 신문(기사)을 만들어 발표를 통해 친구들에게 소개해봅시다.

문제를 해결하는 최상의 방법은 무엇입니까?	모동이 결정을 내릴 준비가 되었는지 파악합니다. 모동이 결정을 내릴 준비를 하는 데 대화가 도움이 될 수 있습니까?
최상의 방법을 통해 어떤 최상의 결과가 나타날까요?	참여자에게 '누가 먼저 제안을 하고 싶습니까?'라고 물어봅니다. 모동이 행동으로 나아가는 데 도움이 됩니다.
상상한 최상의 결과를 소개하기 위해 신문에 어떤 구성 요소를 넣으면 좋을까요? <small>(아래 예를 참고하세요)</small>	참여자들이 제안한 사람에게 질문합니다. 이 때 제안자는 답을 하거나, 답을 모르는 경우 '지칭되지 않음'이라고 말합니다. 이 때, 참여자는 질문만 하고 제안자는 답변 이외의 말은 하지 않습니다.
신문의 헤드라인 <small>(가장 중요한 핵심 내용)을 한 문장으로 써봅시다.</small>	제안자를 제외한 참여자가 의견을 표현합니다. 제안자는 귀기울여 듣고 필요한 내용을 메모합니다. 이 때, 제안자가 아닌 제안에 대한 반응만 표현합니다.
간략한 본문의 내용을 적어봅시다.	제안자가 4단계의 내용을 고려하여 수정된 제안을 내놓습니다. 진행자는 모든 사람이 기록하고 볼 수 있도록 소리내서 읽어줍니다.
모둠원들의 역할을 나누어 정해봅시다.	제안에서 수정할 내용이나 우려되는 점이 있다면 발표합니다. 유효하다면 제안자는 이를 새로운 제안에 반영해야 합니다. (앞 단계의 과정이 반복됩니다.) 이 때, 개인이 아닌 모둠이나 프로젝트 수준에서 수정 사항을 이야기합니다.

신문 구성 요소 <small>(필요한 요소를 선택하여 씁니다.)</small>	필수	헤드라인, 본문(필수)
	선택	사이드바(흥미로운 점), 그래프(막대, 원, 꺾은선 등), 인용문(다른 사람의 말), 이미지(그림이나 사진), 표나 비율(%), 타임라인(시작부터 끝까지 시간순서대로 진행 과정 기록)

이제 역할을 분담하여 큰 종이에 우리 모둠의 신문(기사)을 완성해봅시다.

- 👤 그룹
- ⌚ 20분
- 🕒 초4-초6

※ 주의사항
긍정적인 변화에 대한 예측은 문제의 목표 설정에 도움을 줍니다.

협력 과제

해결해야 하는 과제에 대해 모둠원들과 협력할 방향을 확인합니다.



협력계획



학교 이름:

협동 또는 지적 재산에 대한 우리의 접근 방식은 무엇입니까?

프로젝트 결과물의 형태
예) 포스터, 광고, PPT, 팸플릿...

역할과 기대
예) 각 역할에 대해 할 일 정하기

활용 가능한 자원
예) 협력 가능한 도구, 가능한 시간대

프로젝트 운영 일정
예) 언제 마칠지, 어떻게 진행할 지

-  **그룹**
-  **10분**
-  **초4-초6**
- ※ 주의사항**
모둠원들과 나아가야 하는 방향을 대략적으로 확인하는데 도움을 줍니다.

해결책 요약

해결하고 싶은 문제에 대한 질문을 통해 문제해결의 최종 목표를 확인합니다.



해결책 요약



학교 이름:

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

해결책 요약

우리가 해결하고 싶은 문제는 무엇입니까?	'좋은' 해결책은 어떤 조건이 필요할까요?	현재 상황의 문제점은 무엇이고 어떻게 극복할 수 있을까요?
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="font-size: x-small;">이 문제 해결을 위해 사용하고 있는 해결책은 무엇이며, 그것이 효과적이지 않은 이유는 무엇입니까?</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="font-size: x-small;">현재 해결책</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p style="font-size: x-small;">효과적이지 않은 이유</p> </div>		

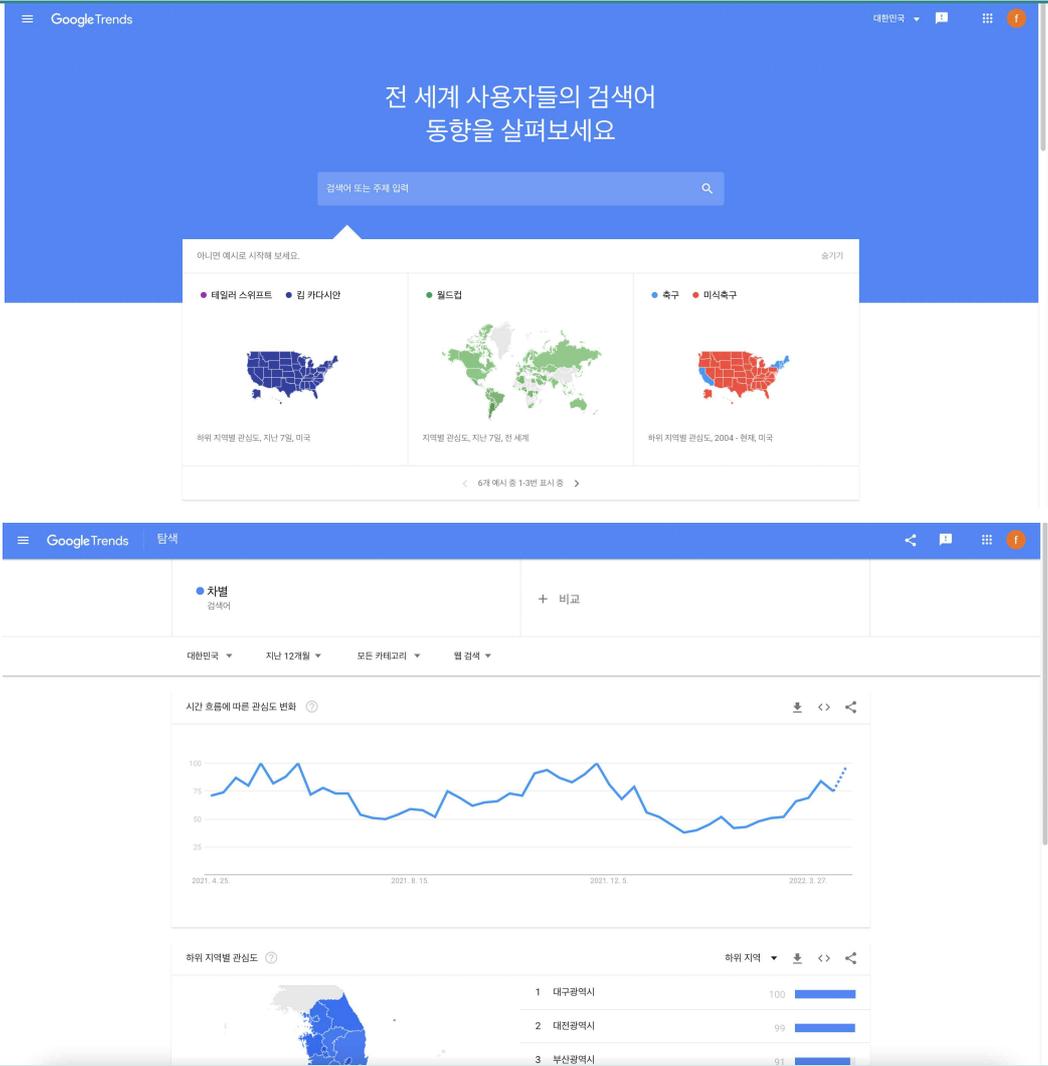
- ★ 그룹
- 🕒 10분
- 👥 초4-초6

※ 주의사항

목표의 확인은 프로젝트 과제를 수행할 때 지속적으로 이루어져야 하는 활동입니다. 해결책에 대해 예측하고, 의미있게 쓰일 수 있다는 것에 대한 확신이 들 때 동기부여가 되며 문제해결에 대한 적극적인 의지가 돌아나며 참여를 활성화시키게 됩니다.

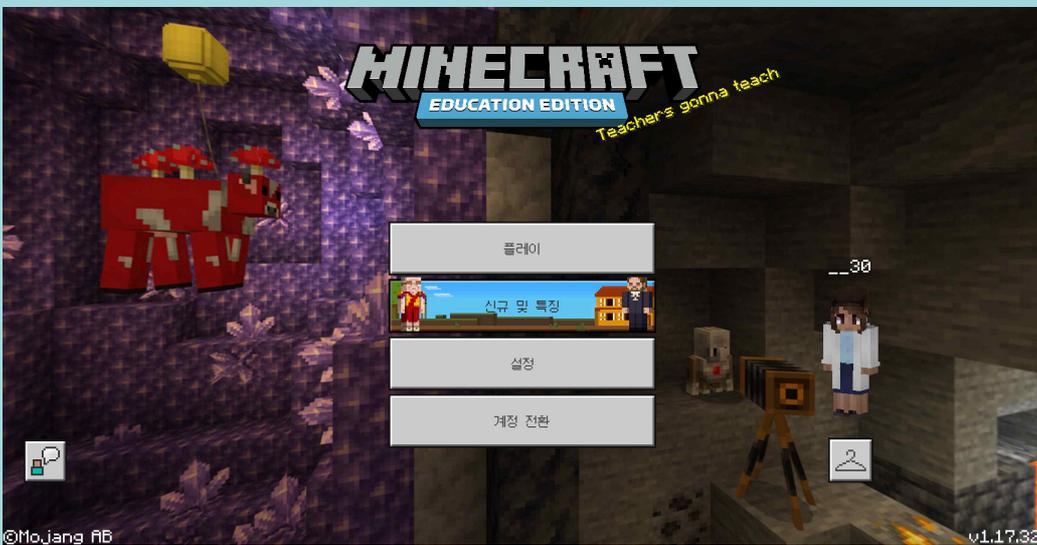
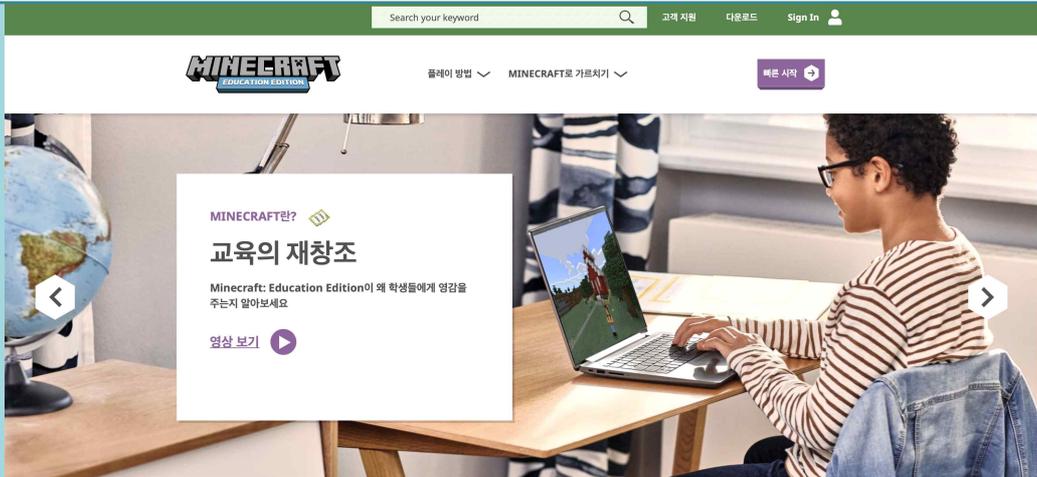
수업에서 사용한 데이터 수집 도구

협력 지능 프로젝트 데이터 수집 도구 활용 : 구글 트렌드



- <https://trends.google.co.kr/trends/?geo=KR>
- 소개 : 구글 트렌드는 다양한 지역과 언어에서 Google 검색의 인기 검색어의 인기를 분석하는 Google 웹 사이트입니다. 웹 사이트는 그래프를 사용하여 시간에 따른 여러 검색어의 검색량을 비교합니다.
- 활용법
 - 교사 - 사이트 접속하여 키워드를 입력해 검색하고 관련 주제나 관련 검색어를 통해 추가 검색하는 방법을 지도합니다. 키워드를 하나 더 추가하여 두 개의 키워드의 트렌드를 비교할 수 있습니다.
 - 학생 - 회원가입, ID필요없음. 키워드 검색을 직접 실습해보며 검색량이 많을 때 어떤 일이 발생했는지 인과 관계를 파악할 수 있습니다.

협력 지능 프로젝트 디지털 도구 활용2 : 마인크래프트 교육용 에디션



- <https://education.minecraft.net/ko-kr>
- 소개 : 마인크래프트 교육용 에디션은 기존 마인크래프트 게임에서 교육을 위해 별도로 제작되어 교육을 위한 기능만 포함되어 있으며, 프로그래밍 코드 교육 내용을 담고 있는 메타버스 플랫폼이다.
- 활용법
 - 교사 : 마인크래프트 교육용 에디션을 설치한 후 월드를 개설하여 초대 코드를 통해 학생들이 월드에 접속하도록 한다. 더불어 클래스룸 모드를 다운 받으면 학생들의 현 위치를 파악할 수 있고, 학생들의 행동을 제어할 수 있다.
 - 학생 : 마인크래프트 교육용 에디션을 설치하고 로그인 한 후 선생님의 초대 코드를 통해 월드에 참여하거나 월드를 직접 개설하여 활동할 수 있다.

(비매품)

혐오분석을 통한 편견과 차별 극복하기

발행일 2022년 12월
발행인 한 선 관
발행처 경인교육대학교 창의거점센터
인천광역시 계양구 계산로 62, 경인교육대학교 본관
<http://creative.re.kr>
개 발 박 미 림
편 집 김태령, 박소영
TEL: 032-540-1299

CC 3.0 BY-NC

DNA창의협력지능 수업초등 3차시

혐오분석을 통한 편견과 차별 극복하기