

정보화사회의 정보통신윤리교육 방안 연구

강여임⁰, 김종우
남광초등학교, 제주교육대학교 컴퓨터교육과
sarab@chol.com, woo@jeju.ac.kr

A Study on Method of Information Communication Ethics Education in the Information Society

Yeo-lm Kang⁰, Jong-Woo Kim
Nangwang Elementary School⁰,

Dept. of Computer Education, Jeju National University of Education

요 약

정보통신윤리는 정보화사회에서 인간의 존엄성과 인간의 본래적 가치를 지켜 인간 중심의 건전한 정보 문화를 창출해 나갈 버팀목이라 해도 과언이 아니다. 본 연구는 정보화사회에서의 정보통신윤리교육의 필요성을 고찰하고, 정보통신윤리교육 내용을 교육과정 및 선행연구에 나타난 내용을 중심으로 살펴보았다. 이를 토대로 정보통신윤리교육 내용을 재정립해 보았다. 아울러 인터넷에서 정보통신윤리교육에 활용할 수 있는 콘텐츠를 분석하고 이를 적용한 교수·학습 과정안을 제시하였다.

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

새로운 문명은 인간의 삶의 구조와 의식에 큰 변화와 더불어 여러 가지 편리함을 제공해 주지만 그에 따른 문제점도 아울러 발생되어 사회 문제화되기도 하였다. 정보화사회라는 새로운 문명도 예외가 아니어서, 정보화사회의 한 전형인 인터넷이라는 가상공간은 공동체를 형성하면서 여러 가지 문제점을 낳고 있다. 현재 급격한 정보화에 대비해 정보를 올바르게 사용하는 방법과 태도에 대하여 학교 현장에서부터 체계적인 정보통신윤리교육 방안 연구가 필요한 실정이다.

본 연구에서는 정보화사회에 대하여 고찰해 보고 정보통신윤리교육의 내용을 재정립하려고 한다. 정보통신윤리교육을 위한 자료로 인터넷 상의 콘텐츠를 활용하기 위한 방안을 찾아보고자 한다.

2. 정보화사회와 정보통신윤리교육

2.1 정보화사회에 대한 고찰

1) 정보화사회의 개념

정보혁명을 통해서 등장한 정보화사회는 생활에서 정보가 차지하는 비중이 커지면서 정보의 가치가 증대되는 사회이다. 농업사회나 산업사회에서는 물질과 에너지가 중요한 비중을 차지하는데 비해서 정보화사회에서는 물질과 에너지보다 정보가 더 큰 비중을 차지하고 각종 정보 관련 산업이 발전한다. 즉, '정보가 사회의 중심이 되는 사회로서 컴퓨터 기술과 정보통신기술을 활용하여 가치 있는 정보를 창출하고 보다 유익하고 윤택한 생활을 영위하는 사회'를 정보화사회 또는 정보화사회라고 말한다.[1]

2) 정보통신의 순기능

- 의사소통의 혁명

오늘날의 정보통신 혁명으로 인류는 일찍이 경험하지 못했던 의사소통의 신속성, 개방성, 대량성을 경험하고 있다.

• 지식 정보 교류의 혁명

정보 교류에서도 신속성, 개방성, 대량성의 특징을 그대로 보여 정보 혁명의 시대를 경험하고 있다.

지식 정보의 교류가 세계화되어 지식 정보의 소통도 신속, 개방, 대량성을 특징으로 하면서 각종 전문 학술 관련 사이트가 만들어져 학문 기술 발전에 기여한다.

• 사회 각 부문별 유익

인터넷 문화는 사회 복지, 언론 홍보, 예술, 교육 등 사회 각 영역마다 긍정적으로 작용하는 것들이 다양하다.

3) 정보통신의 역기능

정보통신 기기들은 순기능이 있는 것과 동시에 역기능을 초래하기도 한다.

• 신속성, 개방성, 대량성의 역기능

의사소통과 정보교류의 신속성, 개방성, 대량성이 가져온 긍정적 혁명은 순기능이 과다하면 그 자체로 문제점, 곧 여유의 상실, 자아의 상실, 가치의 상실 등의 역기능을 가져온다.

2.2 정보화사회에서의 정보통신윤리교육

이상에서 고찰해 본 바와 같이 정보화사회를 이끈 정보통신 기술이 우리에게 빛과 그림자를 동시에 가져다주고 있음이 명료해짐에 따라 최근에는 정보기술의 역기능을 최소화하고 순기능을 극대화해야 한다는 주장이 여기저기서 제기되고 있다. 정보화사회에서의 정보통신윤리교육은 정보화의 순기능과 역기능에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 길러 주어야 한다[2]는 것이다. 이제 컴퓨터나 인터넷을 기술적으로 얼마나 잘 이용하는가가 아니라 얼마나 창조적으로 사용하는가 혹은 얼마나 올바르게 사용하는가가 중요한 사회적 현안으로 등장한 것이다. 현재 급격한 정보화에 대비해 정보를 올바르게 사용하는 방법과 태도에 대해

여 학교 현장에서부터 체계적인 교육이 필요한 실정이다. 정보 소양 교육 등 기술적인 측면에서의 지원뿐 아니라, 정보를 좀더 바르게 사용할 수 있는 성숙한 태도, 사이버 공동체의 다른 구성원들에 대한 기본적인 예절 및 상호 존중 의식 등 보다 포괄적인 차원에서의 접근이 요청되고 있다.

3. 정보통신윤리교육의 내용

3.1 정보통신기술 관련 교육과정 분석

2000년 교육인적자원부에서 제시한 「초·중등학교 정보통신기술 교육 운영 지침」을 보면, '정보의 이해와 정보윤리'가 정보통신기술능력의 5개 영역 중의 하나로 범주화되어 있다.

제시한 정보통신윤리 관련 내용을 구체적으로 살펴보면 <표 3>과 같다.

<표 1> 정보통신윤리 관련 학습 내용

단 계	목 표	학습 내용	학습 활동
1 (1~2학년)	교수·학습 시간에 컴퓨터를 이용한 다양한 놀이 활동을 통해 컴퓨터와 친숙해진다.	정보 기기 의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ●생활 주변에서 정보 기기가 활용되는 예를 말할 수 있다. ●주변에 있는 정보 기기의 종류를 안다. ●정보 기기를 활용하면 어떠한 점이 이로울지 말할 수 있다.
		정보와 생활	<ul style="list-style-type: none"> ●생활 주변에서 정보가 사용되는 예를 말할 수 있다. ●단어 전달 놀이를 통하여 정확한 정보 전달의 중요성을 이해한다.
2 (3~4학년)	정보와 정보윤리의 개념을 알고, 정보 활용에 필요한 기초 능력을 기른다.	정보의 개념	<ul style="list-style-type: none"> ●정보의 뜻과 중요성을 알고 설명할 수 있다. ●컴퓨터, 신문, TV, 라디오 등 생활 주변의 정보기기를 통해 제공되는 정보의 차이점과 공통점을 안다.
		정보윤리의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ●통신 예절을 알고 실천할 수 있다. ●정품 소프트웨어 활용의 중요성을 이해한다.

3 (5~6학년)	정보선택과 활용의 바른 태도를 갖고, 소프트웨어를 이용하여 정보를 효과적으로 관리할 수 있다.	정보 활용의 자세와 태도	<ul style="list-style-type: none"> 정보 공유의 중요성을 알고 올바른 활용 태도를 갖는다. 정보를 나누어 보고 좋은점을 이야기할 수 있다.
		올바른 정보 선택과 활용	<ul style="list-style-type: none"> 건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하고 바르게 선택할 수 있다. 다양한 정보 중에서 유용한 정보를 구분할 수 있다. 개인 정보의 중요성을 알고 이를 보호할 수 있다.

3.2 한국교육학술정보원이 제시한 내용

정보통신윤리 교육내용으로 무엇을 가르칠 것인가에 대한 한국교육학술정보원이 제시한 내용을 살펴보면 <표 2>와 같다.

<표 2> 정보통신윤리 교육 목표 및 내용

구분	교육 목표	교육 내용
1. 통신예절	사이버 공간에서 건전한 통신문화 조성을 위한 기본 예절법을 습득시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 실명제 사용 문화 정착 전자메일 사용법 채팅(대화) 사용법 게시판/자료실 사용법 동호회 활동 시 예절 익명의 허위 사실 유포 방지
2. 불건전 정보 유통	음란물 피해로부터 학생을 보호하고 학생들에게 성에 대한 건전한 가치관을 확립시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 건전한 성교육 통신상의 음란물 유해성 음란물 대처요령
3. 통신 중독/계엄	학생들에게 올바른 통신 사용 습관을 습득하도록 한다.	<ul style="list-style-type: none"> 통신 중독 개념 통신 중독 시 자각 증상 통신 중독 시 대처 요령
4. 사이버 성폭력/매매춘	학생들을 각종 사이버 성폭력/매매춘으로부터 보호하고 스스로 대처할 수 있는 능력을 기른다.	<ul style="list-style-type: none"> 사이버 성폭력/매매춘 실태 사이버 성폭력/매매춘 위험성 사이버 성폭력/매매춘 대처 요령

5. 언어 변형	우리 고유의 한글 문화를 아름답게 유지·발전시키기 위해 통신 상에서의 올바른 언어 사용 습관을 함양시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 언어 변형 실태 한글의 우수성 고취 통신사 올바른 언어사용 능력 표준 표기법
6. 개인 정보의 오/남용	개인의 프라이버시 보호를 위해 타인의 개인 정보를 존중하는 문화를 정착시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 개인정보 보호의 필요성 개인정보의 오/남용 피해 사례 개인정보 보호 요령
7. 통신사기/도박	학생들을 통신사기/도박으로부터 보호하여 건전한 인터넷 문화를 정착시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 통신사기/도박의 범죄성 통신사기/도박 사례 통신사기/도박 대처요령 올바른 전자상거래 이용법
8. 해킹	인터넷 전산자원의 공공성을 유지·발전시키기 위해 해킹 행위를 하지 않는 문화를 정착시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 해킹의 개념 해킹의 범죄성 해킹 피해의 심각성 해킹 방지 요령
9. 바이러스 유포	바이러스 유포에 따른 피해의 심각성을 주지시켜 올바른 컴퓨터 활용 문화를 정착시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 바이러스 피해의 심각성 바이러스로 인한 사회적/경제적 손실 바이러스 발견 및 대처 요령
10. 저작권 침해	저작자의 재산권을 보호하고 창의력을 발전시키기 위해 저작권 존중정신을 함양시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> 저작권의 개념 및 범위 저작권 침해의 범죄성 S/W 지적 소유권 보호 의식의 생활화

3.3 선행 연구 분석

본 연구와 관련하여 정보통신윤리교육 내용을 제시한 선행 연구들을 살펴보면 <표3>과 같다.

<표 3> 선행 연구에 나타난 내용

연 도	연구자	주 제	내 용
1997	주영주 [3]	컴퓨터 윤리에 관한 연구	컴퓨터 윤리교육의 주제 및 내용 제시 -컴퓨터 활용상의 예절, 컴퓨터 활용으로 인한 건강상의 문제, 개인/기업/국가의 정보 유출, 조작 및 지적 재산권의 침해, 컴퓨터 바이러스 유포, 컴퓨터 관련 범죄
2000	양민영 박선주 [4]	초등학교 정보통신윤리교육과정 모형 개발	초등학교 정보통신윤리교육의 단계별 내용 제시 -컴퓨터와 건강, 올바른 정보 사용, 통신예절, 정품소프트웨어, 컴퓨터 바이러스, 올바른 정보 선택과 활용, 지적 재산권
2001	이춘우 [5]	정보화 시대의 정보윤리교육에 관한 연구	정보윤리교육의 지도 영역별 목표 제시 -예절의 원리 영역, 지적 재산권 존중의 원리 영역, 사생활 존중의 원리 영역, 공정한 표시의 원리 영역, 해악금지의 원리 영역
2002	정보람 [6]	정보화 시대의 인터넷 윤리교육에 관한 연구	인터넷 윤리 교육 내용 제시 -윤리이론에 대한 배경 지식, 컴퓨터의 사회적 영향에 대한 분석, 컴퓨터시대의 개인의 역할과 덕성

3.4 정보통신윤리교육의 내용

교육인적자원부에서 제시한 정보윤리 관련 내용 내용을 기반으로 앞에서 고찰한 정보화 사회의 여러 가지 기능, 한국교육학술정보원이 제시한 내용과 선행 연구에 나타난 내용을 근거로 학교에서 다루어야 할 내용요소를 선정하였다. 우선 컴퓨터의 활용 수준과 실생활에서 컴퓨터의 이용도를 고려하여 정보를 좀더 바르게 사용할 수 있는 성숙한 태도, 사이버 공동체의 다른 구성원들에 대한 기본적인 예절 및 상호존중 의식 등 정보화의 순기능과 역기능에 대처할 수 있도록 하는 내용으로 구성해 보았다.

<표 3> 정보통신윤리 관련 학습 목표 및 내용

단계	목표	학습 내용	학습 활동
1	컴퓨터 활용에 있어 바른 생활 습관을 익혀 실천할 수 있다.	정보 기기의 이해	<ul style="list-style-type: none"> 생활 주변에서 정보 기기가 활용되는 예와 종류를 말할 수 있다. 정보 기기를 활용하면 어떠한 점이 이로 운지 말할 수 있다. 컴퓨터가 우리 생활에 이용되는 곳을 안다.
		컴퓨터의 바른 사용	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터를 사용할 때 바른 자세와 태도를 안다. 공용 컴퓨터의 사용 예절을 안다. 컴퓨터 사용에 대한 반성과 실천 의지를 기른다.
2	통신 예절을 알고, 정보에 필요한 기초 능력을 기른다.	정보의 개념과 올바른 이용	<ul style="list-style-type: none"> 정보의 뜻과 중요성을 알고 설명할 수 있다. 컴퓨터, 신문, TV, 라디오 등 생활 주변의 정보기기를 통해 제공되는 정보의 차이점과 공통점을 안다. 필요한 정보를 수집하고 관리하는 요령을 알 수 있다. 정품 소프트웨어 활용의 중요성을 이해한다.
		통신 예절의 이해	<ul style="list-style-type: none"> 통신 예절을 알고 실천할 수 있다. 컴퓨터 통신에서 올바른 언어를 사용한다. 컴퓨터 바이러스의 의미를 이해하고 백신을 사용하는 방법을 안다.
3	정보 선택과 활용의 바른 태도를 갖고, 정보를 효과적으로 관리할 수 있다.	정보 활용의 자세와 태도	<ul style="list-style-type: none"> 정보 공유의 중요성을 알고 올바른 활용 태도를 갖는다. 건전 정보와 불건전 정보의 의미를 이해한다.

3		올바른 정보 선택과 활용 및 통신예절	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 정보 중에서 유용한 정보를 구분하여 바르게 선택할 수 있다. ● 개인 정보의 중요성을 알고, 이를 보호할 수 있다. ● 컴퓨터 통신을 이용한 토론이나 대화에서 예절을 지키고 정확한 언어를 사용할 수 있다.
4	정보화 사회의 의미를 올바르게 이해하고 정보윤리 원칙에 입각하여 행동하는 의식을 기른다.	정보 윤리와 저작권	<ul style="list-style-type: none"> ● 정보윤리의 중요성을 이해한다. ● 정보윤리의 기본 원칙을 알고 실천하려는 의지를 기른다. ● 저작권의 개념을 알고 타인의 저작물을 보호하려는 태도를 갖는다.
5	사이버 공간의 다양한 활동에 참여하고, 정보의 체계적 활용을 위해 정보통신 기술에 대한 올바른 관점을 확립한다.	정보화 사회의 특성 이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 정보화 사회의 특성을 알고 정보통신 기술의 발달이 인간의 생활에 어떠한 영향을 주는지 예를 들어 말할 수 있다. ● 정보화 사회에서의 직업과 생활의 변화를 안다.

4. 인터넷 콘텐츠의 활용 방안

4.1 교육 패러다임의 변화와 인터넷의 교육적 활용

산업사회에서의 획일적이고 일제 학습식 정보 전달 방식이 정보화사회에 이르러서는 개인차를 고려한 분산형 정보 전달 방식으로 변화하고 있다. 즉 산업사회에서는 3T(Text,

Teacher, Test)를 중심으로 학생을 단순히 피 교육자로서 인식하여 교육이 실시되었으나 정보화사회에서는 3S(Syllabus, Server, Self-Evaluation)를 중심으로 학생을 고객으로써 인식하고 있는 것이다.

정보화사회는 교수자와 학습자의 구분이 없는 사회이다. 한 분야의 교수자는 다른 분야를 이해하기 위해서는 학습자의 위치에 서야한다. 그만큼 학습량이 폭발적으로 증가하기 때문이다. 가상대학의 출현이 당위적인 것으로 인식될 수밖에 없는 이유도 여기에 있다.[7]

정보화사회에서 인터넷 활용교육의 필요성을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 학생의 건전한 인성 발달을 도모한다. 이를 위해 지식중심의 도덕과 교육에서 실천 중심의 체험교육과 토론학습으로 도덕과 교육 내용과 방법을 개선하여 지행일치 교육을 강화한다. 인터넷에서는 토론을 위한 자료가 방대하게 제공되며, 토론의 장을 마련해 준다. 토론의 대사도 같은 학교의 학생은 물론 전세계의 학생들까지도 확대할 수 있으므로 양적으로 방대하고 질적으로 수준높은 토론을 통하여 자신의 의견을 재구성할 수 있다.

둘째, 학생의 개성 신장과 창의적 성장을 극대화한다. 이를 위해 학생들의 흥미와 적성에 따라 선택·심화 학습을 할 수 있도록 방향을 전환한다.

셋째, 학생의 능력 수준에 맞는 교수·학습이 가능하도록 한다. 이를 위해 수준별 교육과정을 도입하고 능력이 떨어지는 학생에게는 학생 부진의 누적을 예방하여 보충학습 능력이 뛰어난 학생에게는 심화학습의 기회를 제공한다.

넷째, 단위 학교의 교육과정 결정 및 운영의 자율성을 확대한다. 이를 위해 지역 및 학교의 설정에 알맞은 교육과정의 운영이 가능하도록 시도 교육청 및 단위학교의 교육과정 결정 운영권한을 확대한다. 이것은 앞으로의 교과서 내용은 궁극적으로 단위 학교에서 선정함을 의미한다. 인터넷의 자료를 활용하면, 교과서의 내용을 최신의 정확한 정보를 구성

할 수 있다.

다섯째, 정보화·세계화 시대에 적응 할 수 있는 능력을 함양한다. 정보마인드를 확산하고 각 교과를 공부할 때 컴퓨터를 이용한 정보의 수집, 분석, 활용능력을 신장시키고 정보화 시대에 필요한 능력을 갖추도록 해야 한다.

4.2 좋은 웹 사이트의 선택 조건

인터넷에 있는 자료를 가져오거나 인터넷을 직접 수업 시간에 연결하여 활용할 경우에는 다음과 같은 점을 고려해야 한다.[8]

첫째, 인터넷의 자료가 다른 매체보다 더 좋은가?

인터넷에 있는 자료가 기존의 교과서, 사진, 녹음, 녹화자료나 CD-ROM, CAI 자료보다 가치가 높은가를 평가해 봐야 한다. 인터넷의 장점은 가장 최신의 것이라는 데 있으므로, 이미 다른 곳에 더 선명하고 명확하게 있는 자료를 시간과 비용을 허비하면서 인터넷 자료를 활용할 필요는 없기 때문이다.

둘째, 학생들의 흥미를 끌 수 있는가?

인터넷에 있는 자료가 수업이나 학습 상황에서 학생들의 관심을 끌 수 있는지 생각해야 한다. 자료가 정확하고 학생들이 관심을 가질 수 있어야만 학습효과를 기대할 수 있다.

셋째, 접근할 수 있는 자료나 정보가 풍부한가?

교사나 학생이 언어나 회원가입여부에 관계 없이 접근하여 활용하기 쉬운 자료인가를 생각해야 한다. 아주 특별한 자료가 아니라면 접근이 까다롭거나 제한적일 경우 자료로서의 가치가 떨어진다. 그리고 어렵게 접근한 곳에 유용한 자료가 별로 없다면 시간 낭비일 뿐이다. 따라서 사전에 충분한 자료의 위치를 확인해 둘 필요가 있다.

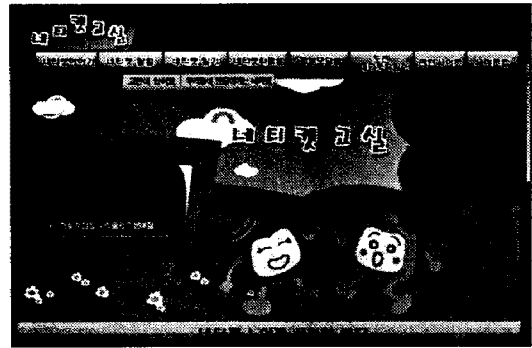
4.3 인터넷 콘텐츠의 활용

정보통신윤리교육에 활용할 수 있는 인터넷상의 콘텐츠를 찾아 분석해 보았다.

1) 남일초등학교 네티켓 교실

(<http://211.57.136.129/netiquette/index.html>)

남일초등학교에서 개발한 웹자료로, 초등학교생들이 쉽고 흥미있게 정보통신윤리에 대한 학습을 진행할 수 있도록 소리파일, 만화자료, 읽기 자료 등으로 다양하게 구성한 사이트이다. 인터넷 공간에서 지켜야 할 네티켓의 내용과 정보통신윤리에 대해 학습할 수 있다.



<그림 1> 네티켓 교실

네티켓 교실은 네티켓 이야기, 네티켓 탐험, 네티켓 일기, 네티켓 자료실, 학부모 교실, 도전 네티켓 지킴이, 관련 사이트로 구성되어 있다.

네티켓 이야기는 네티켓의 의미를 만화로 구성하고, 네티켓 10계명을 알려줄 수 있도록 되어 있다.

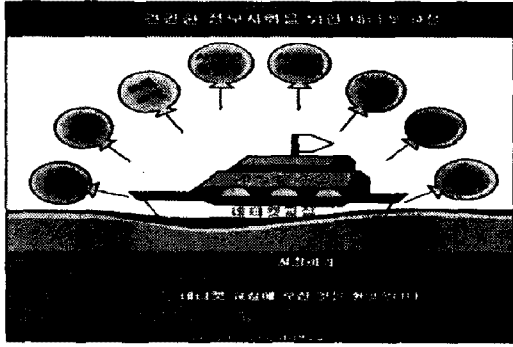
네티켓 탐험은 인터넷 언어, 바이러스, 게임 중독, 채팅, 사이버 도둑질, 아이디 도용, 해킹, 유해 사이트, 통신 예절 등으로 구성되며 각 항목마다 생각 열기, 탐구문제, 탐구 마당, 퀴즈 마당 등의 학습 항목이 있으며 만화와 동영상도 함께 제공되고 있다.

네티켓 일기는 고민이 있어요, 우리들이 만들어 가는 네티켓 등 사용자와 운영자와의 상호작용을 할 수 있도록 되어 있으며, 학부모 교실, 퀴즈 형식으로 된 인터넷 지킴이 등으로 구성되어 있다.

2) 네티켓 교실

(<http://neticlass.80port.net>)

네티켓 교육 및 자료, 사이버 음란물, 사이버 성폭력, 정보 통신 윤리 용어 등 학생·학부모·교사 자료를 두루 수록하고 있는 사이트이다.



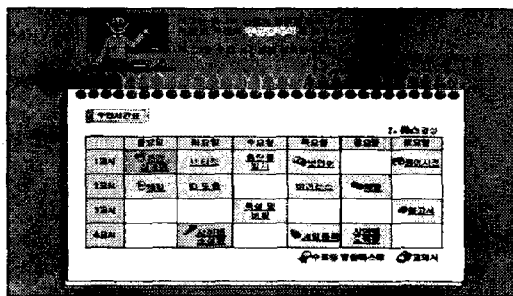
<그림 2> 네티켓 교실

네티켓 교실은 크게 정보사회, 네티켓, 채팅 예절, 사이버 음란물, 사이버 성폭력, 사이버 언어, 온라인 게임, 사이버 중독 등으로 구성되어 있다. 각 항목마다 학습목표, 생각열기, 용어의 정의, 만화도우미, 네티스쿨버스, ICT 과정안, 토론학습, 형성평가, 수행평가, 심화학습 등의 하위 항목이 있어서 학습자 혼자 또는 협동 학습용으로 알맞은 사이트이다.

3) 인터넷 윤리 시간

(<http://jr.naver.com/safe/>)

정보화사회의 기능 중 주로 역기능에 대한 사항들을 교육의 주제로 다루고 있다.



<그림 3> 인터넷 윤리 시간

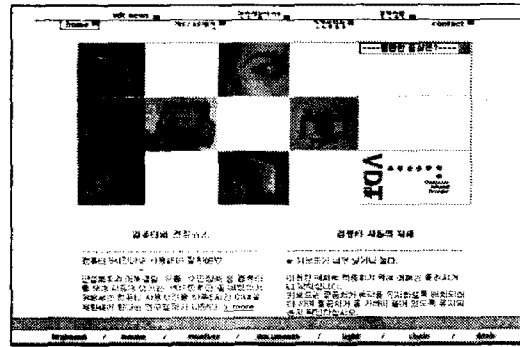
학습 주제와 관련된 다양한 주제와 관련된 보충 자료를 제시하고 있어서 학습에 도움을 주고 있다. 윤리 십계명, 해킹, 네티켓, 아이디어 도용, 사이버 소설방, 음란물 방지, 육설 및 비방, 네티언어, 바이러스, 게임 중독, 채팅, 사이버 도둑질, 용어 사전, 참고서 등의 주제들로 구성되어 있다.

4) 컴퓨터 질환 연구소

(<http://www.vdt.co.kr>)

학부모 정보 감시단에서 좋은 사이트로 선

정된 공간이다.



<그림 4> 컴퓨터 질환 연구소

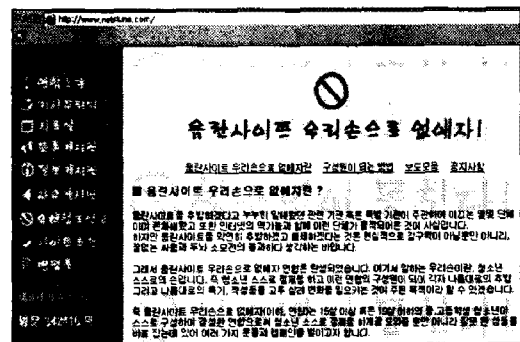
컴퓨터를 장시간 이용하면서 나타나는 질병들, 즉 VDT증후군, 거부목 증후군 등에 대한 증세와 치료 방법, 예방법 등을 소개하고 있다. 컴퓨팅 주변기기들의 적절한 배치와 바람직한 작업 자세를 통해 질환을 예방하는데 도움을 주는 사이트이다.

컴퓨터 작업 환경과 관련 있는 키보드, 마우스, 모니터, 문서, 광선, 의자, 책상 등에 대한 올바른 배치와 규격, 사용 방법 등과 컴퓨터 사용으로 인한 몸의 피로를 풀어 주는 운동을 그림과 곁들여 자세히 안내하고 있다.

5) 음란물 우리 손으로 없애자 연합

(<http://www.netstune.com>)

음란물에 접촉이 많은 청소년들의 인터넷 이용을 개선하고자 청소년이 만든 홈페이지이다.



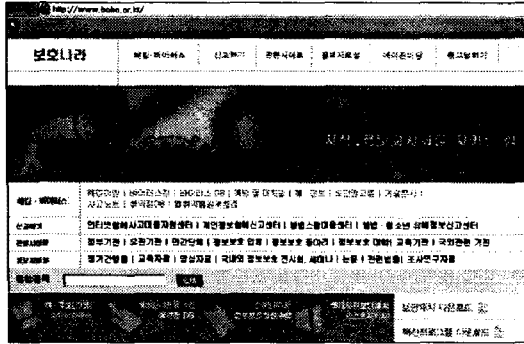
<그림 5> 음란물 우리 손으로 없애자 연합

각종 언론에 올라온 음란물 관련 모음인 기사 꾸러미, 자료실, 토론 게시판, 정보 게시판, 유해 정보 신고, 사이트 추천 등으로 구성되어 있어 청소년들이 스스로 음란사이트를 막아보려는 의지를 기를 수 있는 사이트이다.

6) 보호나라

(<http://www.boho.or.kr>)

정보통신부가 '21세기 가장 무서운 적은 정보 유출'이라는 구호 아래 개설한 정보보호 포털사이트다. 해킹, 바이러스 등 사이버 공격과 관련된 정보를 한 눈에 알 수 있다.



<그림 6> 보호나라

해킹·바이러스, 정보자료실, 신고하기, 관련 사이트, 네티즌 마당 등으로 구성돼 있다. 해킹 코너에는 찾고자 하는 각종 바이러스를 검색할 수 있는 데이터베이스와 예방 및 대처법 등이 담겨 있다. 또한 개인정보, 불법스팸, 전자서명, 정보통신윤리 등에 대한 내용이 담겨 있다.

4.4 교수·학습 과정안 예시

인터넷 콘텐츠를 활용하여 작성한 정보통신 윤리교육을 위한 교수·학습 과정안 예시는 다음과 같다.

- 대상 : 초등학교 1~2학년
- 시간 : 40분
- 학습 목표 : 컴퓨터의 바른 사용법에 대해 알아봅시다.
- 활용 콘텐츠 : 네티켓 교실 (<http://211.57.136.129/netiquette/index.html>)
- 과정안 내용

과정안 슬라이드	내용
	교수·학습 초기 화면이다. 수업 계획과 수업 활동으로 선택적 이동이 가능하다.
	수업 계획 화면으로 수업 목표 및 유형에 따른 단계별 핵심 내용을 기술하였다.
	수업 계획 안내 화면이다.
	수업 활동 안내 화면이다. 단계별로 안내되어 있다.
	동기유발 화면이다. 컴퓨터를 사용했던 경험을 이야기해보게 한다.
	학습 목표를 제시한 화면이다.
	수업 전개 단계 화면으로 경험을 되살려 발표하게 한다.
	컴퓨터 사용시 바른 자세와 태도를 네티켓 교실(http://211.57.136.129/netiquette/index.html)에서 알아보도록 한다.

	<p>수업 전개 단계 화면으로 정보화사회에서 올바른 태도에 대해 알아보게 한다.</p>
	<p>수업 정리 단계 화면이다. 네티켓 교실 (http://211.57.136.129/netiquette/index.html)에서 공부한 내용을 정리해 보게 한다.</p>
	<p>수업 정리 단계 화면이다. 네티켓 교실 (http://211.57.136.129/netiquette/index.html)에서 공부한 내용을 평가해 보게 한다.</p>
	<p>차시예고 화면이다.</p>
	<p>공부한 내용과 관련하여 학습할 수 있는 사이트를 안내하였다.</p>

보통신윤리교육에 활용할 수 있는 콘텐츠를 분석하고 이를 적용한 교수·학습 과정안을 작성하였다.

본 연구를 통해 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 정보화사회에서의 정보화의 순기능과 역기능에 능동적으로 대처할 수 있는 정보통신윤리교육에 대한 내용을 선정하는 데 도움을 줄 것이다.

둘째, 수업 시간 또는 학습자 스스로 공부할 수 있는 정보통신윤리교육 관련 콘텐츠의 분석으로 교육의 효율성 제고는 물론 관련 활용 자료를 확보하게 될 것이다.

셋째, 인터넷 상의 콘텐츠를 학습자료화하여 활용함으로써 일제식의 강의 위주의 수업보다 더 밀도 높은 수업을 도모할 수 있을 것이다.

본 연구를 하면서 느낀 점을 바탕으로 후속 연구를 위한 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 7차 교육과정에 정보통신기술관련 교육을 강화하고 있지만 실제 도덕, 사회 등의 교과를 분석해 보면 정보통신윤리교육 관련 단원 및 내용이 극히 적은 실정이다. 정규 교과에 관련 내용을 삽입시켜 지도할 수 있는 방안이 필요하다.

둘째, 인터넷 상에 무한한 자료들이 있음에도 불구하고 정보통신윤리교육 관련 콘텐츠는 상당히 빈약하였다. N세대의 특성에 걸맞는 다양한 콘텐츠 구축에 많은 연구가 필요하다. 다양한 교육용 콘텐츠 개발은 정보화사회의 순기능을 부각시켜 역기능을 최소화할 수 있으리라고 본다.

5. 결론 및 제언

정보통신윤리는 정보화사회에서 인간의 존엄성과 인간의 본래적 가치를 지켜 인간 중심의 건전한 정보 문화를 창출해 나갈 버팀목이라 해도 과언이 아니다.

본 연구는 정보화사회와 정보통신윤리교육을 고찰하였다. 그리고 정보통신윤리교육의 내용을 교육인적자원부와 한국교육학술정보원이 제시한 내용, 정보통신윤리교육 관련 선행연구에 나타난 내용을 살펴보고 컴퓨터의 활용 수준과 실생활에서 컴퓨터의 이용도를 고려하여 내용을 제시해 보았다. 아울러 인터넷에서 정

6. 참고 문헌

- [1] 울산광역시교육청, “정보통신윤리교육의 이해”, 2002.
- [2] 추병완, “정보윤리 교육론”, 울력, 2001.
- [3] 주영주·이광희, “컴퓨터 윤리에 관한 연구”, 한국정보교육학회 논문지 제2권, 1997.
- [4] 양민영·박선주, “초등학교 정보통신윤

리교육과정 모형”, 한국정보교육학회 논문지 제5권, 2000.

[5] 이춘우, “정보화 시대의 정보윤리교육에 관한 연구”, 박사학위논문, 한국교원대학교 대학원, 2001.8.

[6] 정보람, “정보화 시대의 인터넷 윤리교육에 관한 연구”, 석사학위논문, 원광대학교교육대학원, 2002.2.

[7] 이채연, “인터넷 활용 수업”, 경남교원연수원 인터넷 원격 일반 과정, 1998.

[8] 한규정, “교육용 멀티미디어 콘텐츠 교수-학습 활용 방안”, '99년 광주교육대학교 멀티미디어연구소 학술세미나, 1999.6.

[9] 남일초등학교 네티켓 교실
<http://211.57.136.129/netiquette/index.html>

[10] 네티켓 교실 <http://neticlass.80port.net>

[11] 인터넷 윤리 시간
<http://jr.naver.com/safe/>

[12] 컴퓨터 질환 연구소
<http://www.vdt.co.kr>

[13] 음란물 우리 손으로 없애자 연합
<http://www.netstune.com>

[14] 보호나라 <http://www.boho.or.kr>